

## NIVEAUX DE JEU EN SIXIEME

<b>Situation de référence :</b>		
<b>jeu libre en deux contre deux sur terrain de 12 x 4,5 m avec service engagé à 4 m, deux arbitres, comptage des points en tie-break.</b>		
	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>
<b>CONDUITES TYPQUES</b>	Beaucoup de balles tombent au sol. Peu de renvois. Peu de déplacements. Frappes explosives et incontrôlées.	Beaucoup de déplacements. Renvois directs. Frappes réalisées à une ou deux mains.
<b>HYPOTHESES EXPLICATIVES</b>	<b>Lecture de trajectoire tardive et erronée.</b>	<b>Hyper centration sur la balle.</b>
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b>	Renvoi régulier dans le camp adverse.	Attaquer la cible adverse (viser la zone arrière).
<b>REMIATIONS Situations d'apprentissage favorisant...</b>	Construction de la cible, Lecture de trajectoire précoce et précise, Les déplacements courts et rapides.	Lecture de trajectoire, Prise d'information sur l'espace libre, Contrôle de ses frappes.

## NIVEAUX DE JEU EN CINQUIEME / QUATRIEME

<b>Situation de référence :</b>			
jeu libre en deux contre deux sur terrain de 12 x 4,5 m avec service engagé à 4 m, deux arbitres, comptage des points en tie-break.			
	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>	<b>NIVEAU 3</b>
<b>CONDUITES TYPIQUES</b>	Renvoi aléatoire. Frappes explosives en réaction.	Tentatives de renvois directs depuis l'espace arrière = filet.	Tentatives de jeu avec relais inefficaces, perte de balle entre première et seconde touche de balle.
<b>HYPOTHESES EXPLICATIVES</b>	Lecture de trajectoire tardive.	<b>Centration sur la balle et sur son camp à défendre.</b>	<b>Difficultés à coordonner ses actions avec celles d'un partenaire.</b>
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b>	Renvoi régulier en direction de la cible (relais ou zone arrière adverse).	Attaquer la zone arrière du terrain adverse.	
<b>REMEDATIONS Situations d'apprentissage favorisant...</b>	Lecture de trajectoire précoce, Construction d'une cible à atteindre, Déplacements courts, Construction d'une trajectoire haute.	« Spécialisation » des rôles de R et N-R, Utilisation d'un relais en place.	Différenciation des rôles de R et N-R, Utilisation d'un relais en mouvement.

## NIVEAUX DE JEU EN TROISIEME.

<b>Situation de référence :</b>			
jeu libre en deux contre deux sur terrain de 12 x 4,5 m avec service engagé à 4 m, deux arbitres, comptage des points en tie-break.			
	<b>NIVEAU 1</b>	<b>NIVEAU 2</b>	<b>NIVEAU 3</b>
<b>CONDUITES TYPIQUES</b>	Joueurs placés côte à côte. Jeu en renvoi direct. Pertes de balles si jeu en relais.	Mobilité. Jeu en relais systématique. Echanges longs.	Mobilité. Jeu en trois touches. Peu de variété des attaques.
<b>HYPOTHESES EXPLICATIVES</b>	<b>Difficultés à différencier R-NR, Lecture de trajectoire encore tardive.</b>	<b>Centration sur la cible arrière.</b>	<b>Difficultés à jouer dans l'espace libre du fait d'une défense mobile.</b>
<b>OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE</b>	Attaquer la zone arrière du terrain adverse.	Attaquer dans l'espace libre identifié.	Augmenter les potentialités d'attaques.
<b>REMEDATIONS Situations d'apprentissage favorisant...</b>	Placement sous la balle, Construction de la diagonale, Jeu en relais.	Prise d'informations sur l'espace libre, Relation avec le partenaire, Soutien.	Variation des secteurs d'attaque, Relation passeur-attaquant, Adaptation à la défense adverse.

