**OBSTACLES A L’APPRENTISSAGE**

* La phase de service est perçue comme une simple « mise en jeu du volant » et non pas comme un moment propice à une entrée stratégique dans le duel.
* La rupture de l’échange n’est envisagée qu’au travers de l’attente de la faute adverse dans un jeu de renvois.
* L’espace adverse n’est pas construit en tant que cible à atteindre.

**CONNAISSANCES CIBLEES**

**SYSTEME DE CONTRAINTES**

Système de score différencié en fonction du statut (serveur / receveur) :

***Serveur :***

* 5pts si action de marque (volant injouable ou faute provoquée) dans une zone à unité (1, 2, 3, 4…) préalablement choisie comme zone bonus.
* 3pts si action de marque dans une zone à dizaine (14, 12, 23, 45…) préalablement choisie comme zone bonus.
* 1pt pour toute autre action de marque (faute non provoquée ou marque dans zone non choisie comme zone bonus.

***Receveur :***

* 100pts si plot dans les mains au moment de l’action de marque.
* 10pts si plot « dégagé » du terrain au moment de l’action de marque.
* 1pt pour toute autre action de marque sans utilisation de plot.

**DILEMME**

**Planifier, créer et exploiter des opportunités de ruptures de l’échange tout en protégeant son propre camp**

**ACTIVITE DE L’ELEVE**

Système de choix multiples concertés avec le « coach » :

* A la mi-temps, à partir de la prise en compte des indicateurs prélevés (localisation des zones de marques répondant à la question « où était mon adversaire quand j’ai marqué le pt ? »), faire un choix relatif :
* à la zone bonus dans le rôle de serveur (3 ou 5 pts).
* à l’emplacement des 2 cônes à récupérer (ou « dégager ») par le receveur pour marquer (cônes placés sur les lignes de jeu chez l’adversaire).
* Pendant le jeu : choix de la diagonale de service.

**AUTO-EVALUATION**

En se référant au « suivi » de score (ex. : 1, 1, 3, 10, 3, 1, 10, 1, 100…) relevé par les partenaire-arbitre, l’élève peut s’auto-évaluer sur plusieurs registres :

* La pertinence de ses choix dans la planification et dans la réalisation (nombre de points bonus marqués en tant que serveur, nombre d’actions bonifiées du receveur…).
* L’adéquation des choix réalisés au regard du rapport de force en présence.
* La capacité à identifier un rapport de force en sa faveur (cônes « dégagés » ou ramassés).

Match de 6 min

Observateurs / arbitres / coachs