



- Organiser des temps d'échange entre élève autour des stratégies de jeu.

La situation / Le dispositif d'apprentissage

Objectif :

- En situation de match, développer des stratégies pour mettre en difficulté son adversaire.
 - Observer et coacher.

Dispositif :

. Le cœur du dispositif : Il s'agit de rencontre par équipe : 2 équipes de 2 joueurs s'affrontent autour de 4 matches en simple et d'un double. A la fin du 1er set de chaque match, il y a un temps de coaching obligatoire entre les 2 partenaires.

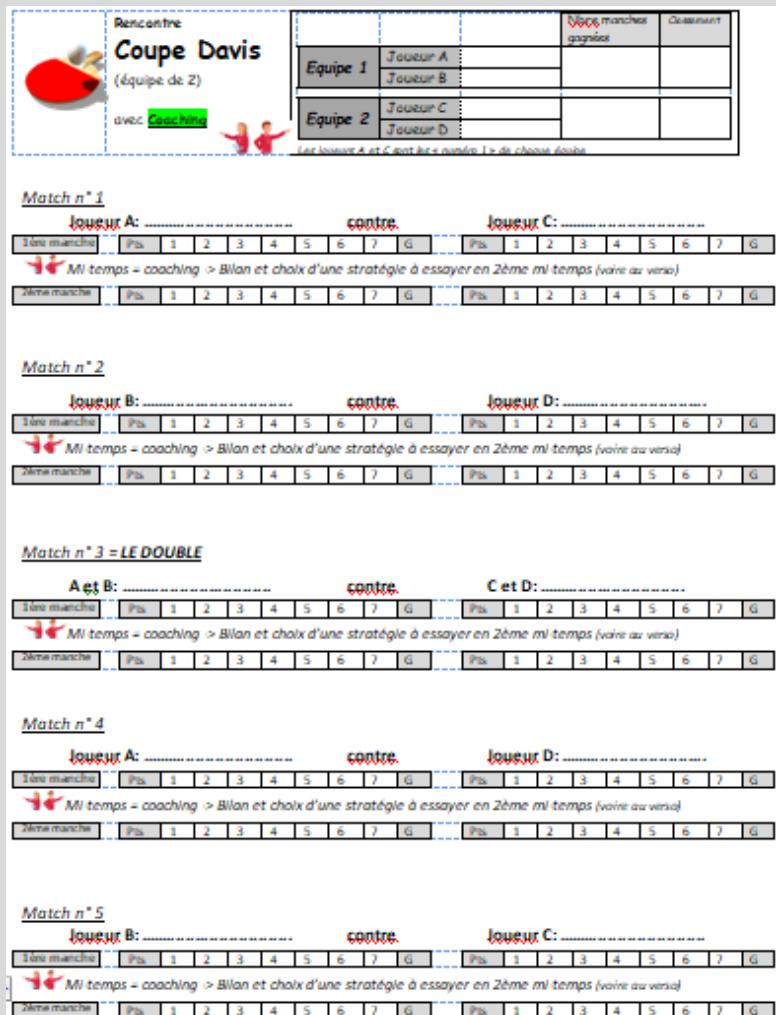
Organisation / Déroulement :

- Former des équipes de 2 (équipes de niveau).
 - Associer 2 équipes qui s'affronteront autour de 5 matches. Il est important que la rencontre soit équilibrée.
 - Ces matches sont organisés par une fiche de rencontre (Cf ci-contre et en Annexe). Il y aura 4 simples et 1 double à jouer.
 - Une table suffit pour ces 2 équipes puisque, lorsqu'un joueur joue, son partenaire l'observe et lui donnera des conseils à la fin de la 1^{ère} manche.
 - Auto-

Chaque match se jouera en 2 manches de 7 points

- A la fin de chaque manche, **un temps de concertation (coaching) est obligatoire**. Voir partie « *Contenus visés* ».
 - Il n'y a pas de 3^{ème} manche.

⇒ A la fin de tous les matches, l'équipe qui l'emportera est celle qui aura gagné le plus de manches.



Contenus visés :

- Les joueurs en situation de match doivent entrer dans une démarche de stratégie : c'est à dire chercher:
 - les solutions qui fonctionnent face à son adversaire : quel service ? quelle zone privilégiée ? quel type d'effet ?
 - les zones à éviter.
- Le partenaire durant la rencontre observe également attentivement car il devra donner des conseils stratégiques à la fin de la 1^{ère} manche.
 - S'il n'a pas d'idée, il peut consulter au verso de la fiche de rencontre « la boîte à idée stratégique ».
 - Le partenaire-coach doit cibler 1 (voire 2 conseils), mais pas plus !..
- Lors de la 2^{ème} manche, le joueur doit tenter de mettre en application ce conseil.
- A la fin de la rencontre, les 2 partenaires font un rapide bilan pour savoir si la stratégie choisie a été appliquée ET efficace.



Idées / Astuces pour ANIMER :

- L'essentiel de l'animation consistera à guider l'élève dans son rôle d'observateur-coach : l'aider notamment à observer (lui donner des filtres d'observation), puis à conseiller son joueur (choisir 1 conseil, une stratégie à appliquer en 2^{ème} manche).
- Au bout de quelques minutes et quelques manches jouées, il est intéressant de regrouper les élèves afin de mutualiser les conseils techniques trouvés par les coach
(-> leur donner de nouvelles idées).



EVOLUTIONS possibles, VARIABLES...

- Faire évoluer la « boîte à idée stratégique » en la complétant avec les idées des élèves.

Pourquoi ça fonctionne ?



Au niveau organisationnel :

- Une feuille de rencontre claire qui guide les élèves dans le déroulement de cette rencontre par équipe.

Au niveau motivationnel :

- Une rencontre par équipe, lors de laquelle les élèves doivent coopérer. Il y a même un double !

Au niveau des apprentissages :

- Un temps d'échange imposé entre les 2 manches.
- Des idées de conseils pour les coaches afin qu'ils ne soient pas démunis.



Rencontre
Coupe Davis
 (équipe de 2)

avec **Coaching**



								Nbre manches gagnées	Classement
Equipe 1	Joueur A								
	Joueur B								
Equipe 2	Joueur C								
	Joueur D								
<i>Les joueurs A et C sont les « numéro 1 » de chaque équipe</i>									

Match n° 1

Joueur A:

contre

Joueur C:

1ère manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Mi-temps = coaching -> Bilan et choix d'une stratégie à essayer en 2ème mi-temps (voir au verso)

2ème manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Match n° 2

Joueur B:

contre

Joueur D:

1ère manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Mi-temps = coaching -> Bilan et choix d'une stratégie à essayer en 2ème mi-temps (voir au verso)

2ème manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Match n° 3 = LE DOUBLE

A et B:

contre

C et D:

1ère manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Mi-temps = coaching -> Bilan et choix d'une stratégie à essayer en 2ème mi-temps (voir au verso)

2ème manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Match n° 4

Joueur A:

contre

Joueur D:

1ère manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Mi-temps = coaching -> Bilan et choix d'une stratégie à essayer en 2ème mi-temps (voir au verso)

2ème manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Match n° 5

Joueur B:

contre

Joueur C:

1ère manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Mi-temps = coaching -> Bilan et choix d'une stratégie à essayer en 2ème mi-temps (voir au verso)

2ème manche	Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---

Pts	1	2	3	4	5	6	7	G
-----	---	---	---	---	---	---	---	---



Boite à idée STRATEGIQUE

Viser les <u>côtés</u> (à gauche et à droite)	Viser le côté « FAIBLE » de l'adversaire.
Réaliser un SERVICE qui SURPREND !	ATTAQUER les balles FACILES.
Jouer en <u>COUPé</u> .	Prendre de vitesse en prenant la balle juste après le rebond.
ENCHAINER 2 COUPS PREVUS à l'avance	