

# **Panels de situation au Pickleball**

## **Thème n°1 : Le drop**

**Tâche n°1 : Travailler le drop**

**Tâche n°2 : Je(u) avec drop**

## **Thème n°2 : La volée**

**Tâche n°1 : Travailler ses réflexes à la volée**

**Tâche n°2 : Match à partir de la volée**

**Tâche n°3 : Travailler la volée agressif**

**Tâche n°4 : Jeu pour travailler la volée agressif.**

## **Thème n°3 : Le service**

**Tâche n°1 : Répétition au service**

**Tâche n°2 : Je(u) service**

## **Thème n°4 : Le placement, déplacement au Pickleball.**

**Tâche n° 1 : La continuité dans le déplacement.**

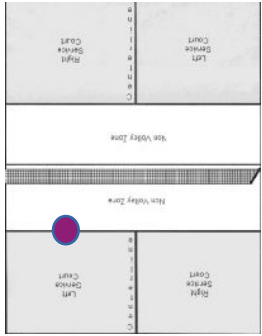
**Tâche n°2 : Le déplacement au filet en continuité → Le Papillon**

**Tâche n°3 : Se repérer dans l'espace.**

**Tâche n°4 : Bien se placer pour frapper la balle.**

# Thème de travail : Le drop

## Tâche n°1 : Travailler le drop (continuité)

<p><b>Objectif de la tâche d'apprentissage :</b> Apprendre à maîtriser le drop.  <b>Sous-jacent :</b> Consolider le renvoi fond de terrain.</p>	<p><b>But pour les élèves :</b>          Travail en continuité pour maîtriser le drop</p>
<p><b>Organisation de la tâche – dispositif :</b>          Par 2 sur un demi-terrain:          - Joueur : en fond de court ●          - Relanceur : au filet ●          Changement de rôle au bout de 5 min.</p> 	<p><b>Consignes de la tâche :</b>          Joueur : Réaliser le plus de drop d'affilé          Relanceur : Redonner la balle en fond de court à la volée</p> <p><b>Variables et évolution de la tâche :</b>          N1 : 2 drops d'affilés          N2 : 3 drops d'affilés          N3 : 4 drops d'affilés          N4 : 5 et +          1) Varier le drop avec un autre coup : drop / drive - drop/ lob – drop/ volée          2) Même organisation spatial avec un plot à viser devant la personne au filet :          - Toucher le plot en utilisant le moins de drop → compter le nombre d'échec avant la réussite.          3) 3 drops réussi → jeu libre ensuite.</p>
<p><b>Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :</b>          Joueur :          - Jouer la balle sur le coté, avec le pied opposé au bras lanceur légèrement en avant (3/4 face ou profil).          - La raquette est orienté vers le haut pour donner de la hauteur à la balle.          - Accompagner mon geste du début jusqu'à la fin pour que la balle tombe juste derrière le filet.          - Être fléchis sur ses appuis.          Relanceur :          - Plier les jambes pour prendre la balle de volée, de bas vers le haut.          - La raquette est orienté vers le haut pour donner de la profondeur à la balle.</p>	<p><b>Critères de réussite :</b>          J'ai réussi si :          Joueur : Envoyer 3 drops d'affilés          Relanceur : Renvoyer la balle dans une zone délimité (par exemple ligne de délimitation Badminton en fond de court)</p> <p><b>Échelle descriptive :</b>  <b>Comportement prévisible du joueur :</b>          N1 : joueur de face, raide sur ses appuis, la trajectoire de raquette est linéaire.          N2 : Joueur orienté (profil ou 3/4), raide sur ses appuis, la trajectoire est parabolique ou s'en rapproche          N3 : Joueur orienté, fléchi sur ses appuis, la trajectoire est parabolique          N4 : Idem N3 + le joueur avance avec la balle, le pied coté raquette revient au même niveau que le pied opposé à la raquette.</p>
<p><b>Remarques :</b>          Adaptable selon le niveau d'exigences demandé</p>	

## Tâche n°2 : Je(u) drop

**Objectif de la tâche d'apprentissage :** Avoir l'intention de monter au filet après un drop

**Sous-jacent :** Travail de dink, situation des 4 aux filets.

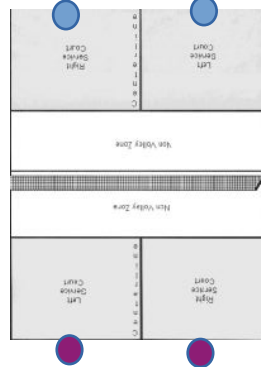
**Organisation de la tâche – dispositif :**

Par 4 :

2 au fond de court du même côté.

2 au filet en face

Changement de rôle au bout de 7 min.



**But pour les élèves :**

Marquer le plus de point en réalisant un drop.

Conserver le rapport de force en sa faveur.

**Consignes de la tâche :**

Les 2 personnes en fond de court doivent monter au filet en réalisant un drop sur le 3ème coup qui marque aussi le début du point.

Ils n'ont pas droit de démarrer le point et monter directement au filet. Il faut attendre de recevoir la balle au moins fois avant de pouvoir le tenter (en lien avec la règle des 2 rebonds du départ).

Les 2 personnes au filet doivent empêcher les autres de monter pour gagner le point.

**Variables et évolution de la tâche :**

Obligation de dire "drop" avant de monter → ce qui marque le début du point

Lorsque l'un des 2 joueurs ou les deux sont entrain de monter suite à une balle jouée. marque le début du point.

**Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :**

Fond de court : Voir tâche n°1

- attendre une balle milieu de terrain et assez haute pour avancer avec la balle en drop et monter au filet.

Filet :

Être équilibré sur ses appuis, fléchi pour réaliser soit une volée ou renvoi long soit un dink pour surprendre.

Le but étant de repousser au maximum ses adversaires

**Critères de réussite :**

Je marque plus de point que mon équipe lorsque je suis décideur.

Joueurs au filet :

N1 : je marque moins de points que mon adversaire

N2 : Autant

N3 : Je marque plus de points

N4 : 4 points d'écart

**Échelle descriptive :**

Comportement prévisible du joueur au filet :

N1 : 2ème balle frappé à la volée qui rebondit devant la ZNV.

N2 : Idem rebondit au milieu de terrain

N3 : idem rebondit en fond de terrain.

**Remarques :**

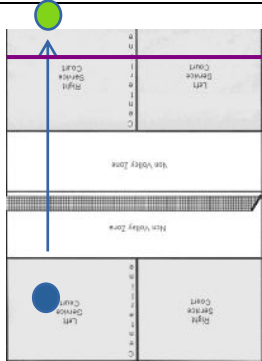
Lorsque le niveau augmente, les drops sont quasi systématiquement réussi, ce qui équilibre le rapport de force puisque les 4 se retrouvent à la volée. C'est alors un jeu de dink parfois endiablé qui s'installe près du filet.

## Thème n°2 : la Volée

### Tâche n°1 : Travailler ses réflexes à la volée

<p><b>Objectif de la tâche d'apprentissage :</b> Apprendre à maîtriser le geste de la volée</p>	<p><b>But pour les élèves :</b> Réaliser le plus d'échanges possible à la volée.</p>
<p><b>Organisation de la tâche – dispositif :</b>          - Par 2 sur demi-terrain → les 2 face à face au filet.          Changement de partenaire possible pour diversifier les volées.</p>	<p><b>Consignes de la tâche :</b>          Record du monde (i-e “Record Personnel”) de chaque binôme :          Réaliser le plus de volée par 2 sans mettre un pied dans la Zone de Non Volée.(ZNV)</p> <p><b>Variables évolution de la tâche :</b>  <b>Complexification :</b> Alterner une volée à droite, une à gauche</p>
<p><b>Critères de réalisation – « ce qu’il y a à apprendre » :</b>          Volleyeur:          - La raquette est devant soi à hauteur de tête, entre chaque frappe, pour être le plus réactif visuellement pour frapper la balle.          - La raquette garde le “tamis” parallèle au filet ou légèrement orienté vers le haut          - Les jambes sont fléchies, légèrement sur la pointe de pied pour être réactif</p>	<p><b>Critères de réussite :</b></p> <p>N1 : 6 échanges                      N2 : 8 échanges          N3 : 12 échanges                    N4 : 16 échanges ou +</p>
<p><b>Échelle descriptive :</b></p>	<p><b>Variantes de tâche :</b>          1) Réaliser 4 volée en échange puis la 5ème dans les pieds de l’adversaire          → Travail de volée “agressif”</p>

### Tâche n°2 : Match à partir de la volée

<p><b>Objectif de la tâche d'apprentissage :</b>          Conserver le rapport de force en sa faveur</p>		<p><b>But pour les élèves :</b>          Garder l’avantage d’être à la volée pour gagner le plus de point possible</p>
<p><b>Organisation de la tâche – dispositif :</b>          Par 2 sur demi-terrain OU Par 4 sur un terrain          - 1 au fond de court ●          - 1 au filet ●</p>	<p><b>Consignes de la tâche :</b>          Le point peut démarrer lorsque la personne au filet arrive à placer une volée dans une zone délimitée en fond de court.          La personne en fond de court sert.</p> <p><b>Variables et évolution de la tâche :</b>          Le serveur n’a pas le droit d’avancer tant que la balle n’est pas tombé <b>avant</b> la zone délimitée.</p>	

**Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :**

Au filet :

- Conserver mon adversaire le plus loin du filet en favorisant des trajectoires longues.

- Voir Tâche n°1

**Critères de réussite :**

Je marque plus de point que mon adversaire lorsque je suis à la volée.

**Échelle descriptive :**

Comportement prévisible du Joueur au filet :

N1 : Il arrive à atteindre la zone au bout de 3 à 5 tentatives ou +

N2 : Il atteint la zone en moins de 3 tentatives

N3 : Il atteint majoritairement la zone du fond

N4 : il atteint quasi systématiquement la zone du fond.

**Remarques :**

Le match peut s'effectuer en 1 vs 1 sur un demi terrain ou 2 vs 2 sur grand terrain.

## Tâche n°3 : Travailler la volée agressive

**Objectif de la tâche d'apprentissage :**

Apprendre à orienter une volée vers le bas en trajectoire tendu

**But pour les élèves :**

Apprendre à faire une volée tendu en diagonale pour mettre ultérieurement en difficulté ses adversaires en match.

**Organisation de la tâche – dispositif :**

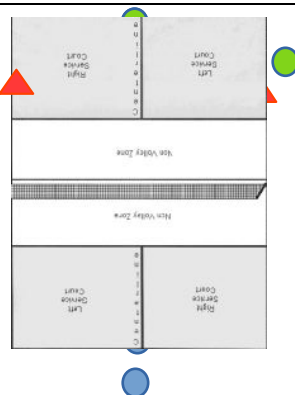
Par 4 :

-2 qui font travailler en fond de court

- 2 qui travaillent la volée

(départ fond de court)

2 plots sont installés, un de chaque côté à 1 mètre de la ZNV et sur les lignes extérieures.

**Consignes de la tâche :**

Joueur :

1ère balle reçue → renvoie long au milieu

2ème → volée tendus à droite

3ème → volée tendu à gauche

Lanceur:

Lanceur 1 : envoie la balle au milieu de terrain, puis renvoie la balle à hauteur d'épaule pour que le joueur puisse faire une volée

Lanceur 2 : Envoie une 3ème balle de la gauche (pour recevoir à gauche)

Changement de joueur et changement de lanceur à chaque fin de tour

**Variables et évolution de la tâche :**

Placement des plots :

Complexification : proche de la ZNV

Simplification : ligne à 2 mètres de la ZNV.

**Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :**

Volleyeur :

- Être équilibré sur ses appuis

**Critères de réussite :**

J'arrive à atteindre la zone ou se situe le plot à chaque volée.

- Orienter la face de la raquette du haut vers la direction que je souhaite viser.

#### Échelle descriptive :

Comportement prévisible du joueur :

N1 : Le joueur n'arrive pas à enchaîner les 3 balles, volée aléatoire.

**N2 : Le joueur enchaîne les 3 balles et place ses volées dans la direction souhaité de manière imprécise.**

**N3 : Les volée sont placée autour des plots placées.**

**N4 : Le joueur arrive à toucher au moins un des 2 plots.**

#### Remarques :

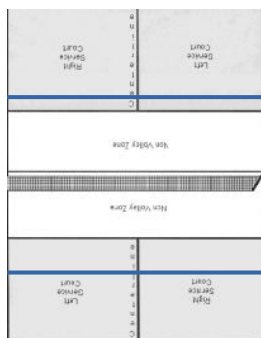
## Tâche n°4 : Jeu pour travailler la volé agressif.

#### Objectif de la tâche d'apprentissage :

**Trouver le bon moment pour crée la rupture du point.**

#### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 4, positionné juste derrière la ZNV.  
Créer une ligne en plus de 50 cm à 1 m (adaptable) derrière la ZNV à l'aide de plot ou idéalement de lattes en plastique.



#### But pour les élèves :

Saisir l'occasion d'attaquer en volée pour marquer le plus de points.

#### Consignes de la tâche :

Match en 11 points classique (adaptable)

La balle est engagé comme dans un vrai match, en diagonale → chaque point marqué est compté.

Finir l'échange par une volée orientée dans les pieds pour marquer le plus de points.

Si la balle est extérieur à la ZNV + 50 cm alors c'est faute. (idem pour la volée)

Point lambda = 1 point

Point gagnant marqué par une volée, toucher par l'adversaire = 10 points

Point gagnant à la volée et non touchée par l'adversaire = 100 points

#### Variables et évolution de la tâche :

#### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

- Être attentif et concentré pour se donner la possibilité d'avoir des réflexes rapides et pour attaquer en volée dès que c'est possible.
- Attaquer en volé lorsque la balle est au dessus
- Je joue des balles le plus prêt du filet et le plus bas pour empêcher mon adversaire de pouvoir volleyer → Jeu du Dink
- Fléchi sur les jambes avec un déplacement latéral en pas chassé, raquette toujours devant.

#### Critères de réussite :

Je marque plus de point que mon adversaire.

J'arrive au moins avec mon partenaire à atteindre ... Points

N1 : 15      N2 : 52

N3 : 115      N4 : 321

(adaptable en fonction du niveau du pratiquant)

#### Echelle descriptive :

#### Remarques :

Le Comptage par Différenciation d'Unité permet d'avoir un repère rapide par le nombre sur l'efficacité ou non de l'équipe dans la rupture du point.

## Thème n° 3 Service :

### Tâche n°1 : Répétition au service

#### Objectif de la tâche d'apprentissage :

Apprendre à servir de manière réglementaire et efficacement

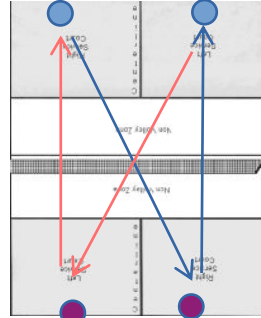
#### But pour les élèves :

Réussir à servir le maximum de fois.

#### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 4 :

- 2 serveurs en fond de court
- 2 retourneurs



#### Consignes de la tâche :

Ceux qui travaillent le service :

- 2 Services long en diagonale à la suite.

Ceux qui retournent :

- 2 Renvoi en long ligne à la suite.

Chaque serveur attend de recevoir les 2 balles servies puis retourne avant de servir. → afin d'éviter des collisions si les deux serveurs servent en même temps.

Changement de demi-côté des serveurs et des retourneurs tous les 4 services chacun.

Idem pour les retourneurs → varier l'orientation de la frappe (coup droit ou revers)

**Alternance des rôles au bout de 10 min.**

#### Variables et évolution de la tâche :

Positionner des plots comme objet à viser ou ligne que ce soit en service ou au retour.

→ Personnalisable en fonction du niveau de chacun.

Niveau 1= aucune connaissance au service → aspect réglementaire uniquement.

Niveau 2 = Ligne à 50cm/1m du fond de court à dépasser sur chaque service

Niveau 3 = Plots à viser sur le côté, plutôt court → pour varier sa stratégie.

Niveau 4 = Annoncer l'endroit précis avant de servir.

Match : Favoriser la réussite au service en proposant 2 services au lieu d'un seul.

#### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

Au service :

- Taper la balle avec la raquette en dessous de la hanche
- Accompagner son mouvement de bras avec les jambes
- Orienter sa raquette vers l'endroit souhaité.
- Mouvement de bas en haut pour donner de la hauteur à la balle.

Retourneur :

- Plier les jambes pour être stable sur ses appuis

#### Critères de réussite :

- Je sers en diagonale en respectant le règlement.
- Je réussis à viser les plots posés en fonction de mon niveau.
- je retourne le plus proche de la ligne et le plus proche de la ligne de fond.
- Je réussis plus de 70 %

- Garder la raquette parallèle au filet pour orienter la frappe le long de la ligne
- Décaler légèrement le pied (du côté de la main qui tient la raquette) pour se retrouver 3/4 face ou de profil
- Accompagner son geste en se concentrant sur l'endroit où l'on veut amener la balle.

**Échelle descriptive :**

**Remarques :**

Cette tâche est modulable à l'infini en étant centré sur la répétition et la précision pour apprendre le plus rapidement.

## Tâche n°2 : Je(u) au service

**Objectif de la tâche d'apprentissage :**

Mettre en pratique son service pour tester son efficacité.

**But pour les élèves :**

Servir le plus long possible et le plus régulièrement pour marquer un maximum de points

**Organisation de la tâche – dispositif :**

Par 2 en diagonale :

- un serveur
- un retourneur

Une ligne est créée à l'aide de plot ou lattes situé à 50 cm ou 1 m de la ligne de fond.

**Consignes de la tâche :**

Le serveur :

- 10 services joués, avec obligation de viser au-delà d'une zone en fond de court pour scorer 1 point sinon 0.

Retourneur :

Si le retourneur réussit à renvoyer long dans une zone identique au serveur, alors le service est annulé et redonner au serveur.

Alternance des rôles lorsque le serveur a joué ses 10 services.

**Variables et évolution de la tâche :**

**Critère de Réalisation :**

Voir Thème n°4 : Tâche n° 1

**Critères de réussite :**

Serveur : au moins 7/10 (adaptable au niveau)

Retourneur : Empêcher son adversaire de marquer des points.

**Echelle descriptive :**

**Remarques :**

# Thème n°4 : Le placement, déplacement au Pickleball.

## Tâche n° 1 : La continuité dans le déplacement.

### Objectif de la tâche d'apprentissage :

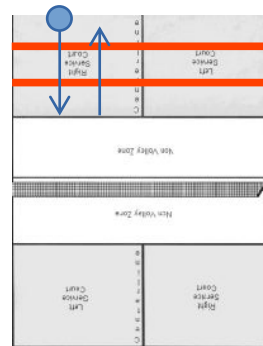
Se replacer pour ne pas se situer au milieu afin de conserver le rapport de force en sa faveur.

### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 2, sur un demi terrain

- Joueur qui travaille ●
- Relanceur qui fait travailler en fond de court ●

→ Déplacement du joueur  
 - Une zone est marquée au milieu (1m derrière la ZNV, 1m devant la ligne de fond de court)



Temps : 5 min puis rotation des rôles.

### But pour les élèves :

Ne jamais jouer une balle en étant dans la zone du milieu  
 Jouer en continuité le plus longtemps possible.

### Consignes de la tâche :

Celui qui fait travailler :

- joue ses 2 premières balles en fond de court
- puis joue ses 2 suivantes sous forme de drop (dont court)

Celui qui travail :

- Renvoie ses balles systématiquement en fond de court à la volée.
- Le joueur doit se déplacer en fonction de la position de la balle.

### Variables et évolution de la tâche :

Match possible ensuite avec interdiction d'être dans la zone du milieu sinon perte du point.

### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

Celui qui travaille :

- Joue tous ses coups en avançant ou en engageant vers l'avant → on évite que le poids du corps soit vers l'arrière marquant l'instabilité.
- Accompagner chaque geste avec le bas du corps.
- La raquette part du bas vers le haut avec une orientation de la face légèrement orienté vers le ciel pour permettre à la balle d'aller loin et assez haut pour donner du temps.
- Je fais en sorte de ne jamais être placé au milieu pour ne pas donner de possibilité d'attaque dans les pieds (notamment à la volée).

### Critères de réussite :

J'arrive à conserver la continuité le plus longtemps possible  
 → je ne fais perdre le point moins de 5 fois en 5 min.

N1 : 10 balles lancées en 5 min

N2 : 7 balles

N3 : 5 balles

N4 : 3 balles ou -

### Échelle descriptive :

### Remarques :

Le travail en continuité permet aux pratiquants de progresser rapidement grâce à beaucoup de répétitions.

Ce n'est pas le travail le plus ludique mais c'est un passage obligé pour être régulier au Pickleball.

## Tâche n°2 : Le déplacement au filet en continuité → Le Papillon

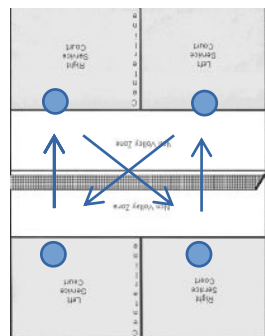
### Objectif de la tâche d'apprentissage :

Apprendre à se déplacer devant la ZNV pour réaliser des dinks ou volés.

### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 4, tous au filet.

Rotation des rôles (trajectoires) toutes les 5 mins.



### But pour les élèves :

Réaliser le plus grand nombre d'échanges avec ses partenaires.

### Consignes de la tâche :

Les 4 joueurs jouent avec une seule balle :

- Les 2 du même coté envoient toujours la balle en ligne
- Les 2 autres envoient toujours la balle en diagonale.

Réaliser le plus grand nombre d'échanges par 4

→ un échange est validé si la balle tombe dans la ZNV.

### Variables et évolution de la tâche :

### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

- Déplacement en pas chassé
- Fléchir sur les jambes
- Être toujours face au filet
- Être équilibré, fixe sur mes frappes

### Critères de réussite :

Je tiens plus de « 16 » échanges avec mes partenaires en respectant les trajectoires. (sois 4 balles touchées minimum par personne)

N1 : 6 échanges N2 : 12 échanges

N3 : 16 échanges N4 : 20 ou +

### Echelle descriptive :

#### Comportement prévisible du joueur :

N1 : Joueur raide sur ses appuis, peu précis dans ses trajectoires.

N2 : Joueur fléchi, peu précis dans ses trajectoires.

N3 : Joueur fléchi, qui la balle systématiquement dans la ZNV.

N4 : Joueur fléchi, équilibré, qui met du poids sur la balle et

### Remarques :

Tâche transposable sous cette forme pour travailler les réflexes à la volée.

→ Voir Thème N° 2 - Tâche n°1

Il est important de conserver le même écart avec son partenaire pour ne pas créer de « trou » et offrir la possibilité aux adversaires de finir le point.

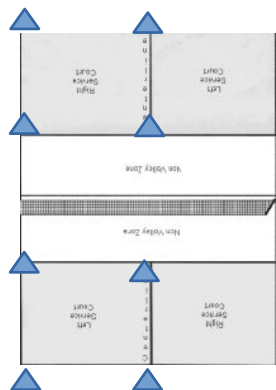
## Tâche n°3 : Se repérer dans l'espace.

### Objectif de la tâche d'apprentissage :

Jouer en se repérant dans l'espace et en détachant le regard pour jouer.

### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 2 sur demi terrain ou par 4 sur grand terrain.



### But pour les élèves :

Toucher les 4 coins de leur terrain avec leur pieds en moins d'échanges possible.

### Consignes de la tâche (par 2):

Un des joueurs envoie la balle pour démarrer la tâche, puis les deux joueurs doivent s'organiser pour toucher CHACUN de leur coté leurs 4 coins tout en conservant l'échange.

Ne pas faire tomber la balle 2 fois de suite.

### Variables et évolution de la tâche :

Par 2 :

Simplification : Toucher 2 coins

Complexification : Toucher 4 coins avec la main / Toucher en moins de 3 échanges.

### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

- Ouvrir le regard pour ne se repérer qu'en vision périphérique (la vision central étant là ce concentrer sur la balle) et venir toucher avec son pied la zone voulue.
- Se déplacer en pas chassé en restant droit face au filet pendant tout l'échanges.

### Critères de réussite :

Je touche mes 4 coins en conservant l'échange et sans faire de faute.

### Échelle descriptive :

#### Comportement prévisible du joueur :

- N1 : Il touche seulement 2 coins, mon regard est orienté vers l'endroit ou je veux toucher
- N2 : Il touche seulement 4 coins, mon regard est orienté vers l'endroit ou je veux toucher et de manière brève.
- N3 : Il touche au moins 2 coins, mon regard est orienté vers le terrain d'en face.
- N4 : Il touche les 4 coins, le regard est orienté vers le terrain d'en face.

### Remarques :

Cette tâche oblige ses participants à faire émerger des problèmes pour trouver des solutions. Ils devront donc communiquer sur l'endroit où la balle doit être envoyé pour favoriser la continuité de l'échange.

Ex : « Jouer court (drop ou dink) pour toucher les coins court »

## Tâche n°4 : Bien se placer pour frapper la balle.

### Objectif de la tâche d'apprentissage :

Construire le jeu de jambes et des appuis fixe pour renforcer l'efficacité de la frappe.

Sous-jacent : Travailler le drive et la volée longue.

### Organisation de la tâche – dispositif :

Par 4 sur grand terrain :

- 2 qui travaille en fond de court
- 1 distributeur
- 1 volleyeur.

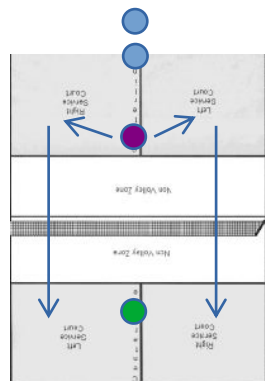
Gestion du temps :

1ère partie : (10min)

Distributeur et volleyeur échange de rôle à la moitié de la rotation.

Rotation (10 minutes de nouveau) :

Distributeur / volleyeur change de rôle avec ceux qui travaillaient en fond de court.



### But pour les élèves :

Frapper fort et précis en coup droit et revers

### Consignes de la tâche :

Distributeur :

- Envoie une balle à droite puis une balle à gauche.

Ceux qui travaillent :

- 1 ère balle jouer à droite en drive en ligne (pour éviter que le distributeur ne reçoivent de balle), si la balle revient, elle peut être rejouer en drive comme précédemment et en ligne toujours.

- 2ème balle joué à gauche en drive et idem si elle revient.

Volleyeur :

Il doit être prêt à recevoir une balle longue ligne et donc anticiper pour essayer de la remettre sur le camarade qui travaille. → une fois à droite et une fois à gauche.

### Variables et évolution de la tâche :

Simplification : Enchaîner directement droite et gauche sans attendre la volée → Travailler surtout le jeu de jambes.

Complexification : augmenter la distance des balles envoyé par le distributeur.

### Critères de réalisation – « ce qu'il y a à apprendre » :

Ceux qui travaillent :

- Je fixe ma jambe, opposé au bras qui frappe, devant soi pour favoriser l'engagement vers l'avant et vers la stabilité.
- Je réalise de petits pas, pour venir me placer près de la balle.
- Mon corps accompagne la balle.

### Critères de réussite :

Ceux qui travaillent :

Réussir à enchaîner les drives en étant équilibré à la frappe.

Volleyeur : Renvoyer systématiquement la balle en volée longue.

### Échelle descriptive

#### Comportement prévisible du joueur de fond de court:

N1 : joueur de face, déséquilibré à chaque frappe

N2 : joueur orienté de profil mais déséquilibré sur sa fin de frappe

N3 : joueur orienté de profil, équilibré lorsqu'il finit sa frappe

N4 : Joueur orienté de profil, avançant sur chaque frappe pour donner de l'impact à la balle.

### Remarques :

L'organisation spatiale de cette tâche peut être conservé pour travailler le dink ou le drop.

Ceux qui travaillent auront alors tâche de n'envoyer que des drops suivi d'une monté au filet par exemple, avant de se replacer pour jouer de l'autre coté.

