

COMPOTEMENT TYPE COLECTIF		Renvoi direct	Renvoi avec soutien	Renvoi avec relais	Attaque smashée ou placée
COMPOTEMENT TYPE		Le repousseur	Le renvoyeur	Le relayeur	L'attaquant
AN AL YS E CO ND UI TE	Ce qui l'organise (INTENTION)	⇒ Se débarrasser du ballon	⇒ Jouer avec un partenaire	⇒ Marquer	⇒ Marquer ⇒ Gêner l'adversaire
	Ce qu'il perçoit (PERCEPTION)	⇒ Le ballon et du « bruit autour » ⇒ Peur du ballon	⇒ Le ballon, partenaire le plus proche dans son champ de vision	⇒ Sa position par rapport à la cible. ⇒ Créer de l'incertitude spatiale et temporelle	⇒ Intègre la cible dans ses choix en association avec l'évolution du rapport de force ⇒ créer en + de l'incertitude événementielle
	Ce qu'il fait (ACTION)	⇒ Placement spontané des réceptionneurs en face du serveur, tout le monde veut frapper la balle pour la renvoyer directement de l'autre côté... <u>Efficacité</u> : très faible, balles perdues > 50% des balles possédées par l'équipe.	⇒ Dominante renvoi direct, mais lorsque celui-ci est trop court il est prolongé par le joueur avant (dos au filet) qui est venu se placer dans le couloir de jeu direct du réceptionneur. <u>Efficacité</u> : progresse, réussite au service et dans le premier renvoi. Coefficient d'efficacité collectif – cec - (balles perdues/balles possédées) = 40%.	⇒ Jeu à 3 touches à deux joueurs. Circulation de la balle dans le couloir de jeu direct du réceptionneur et circulation indirecte des joueurs. <u>Efficacité</u> : progresse toujours. Le rapport balles perdues/balles possédées (cec) <30 %.	⇒ Jeu à 3 touches à 3 joueurs. Circulation de la balle en dehors du couloir de jeu direct du réceptionneur et circulation directe des joueurs. <u>Efficacité</u> : le coefficient d'efficacité collectif (cec) se stabilise entre 20 et 30% à cause de l'augmentation de l'efficacité au tir.
Problèmes fondamentaux		⇒ Accepter le contact avec le ballon (ETAPE EMOTIONNELLE) ⇒ Se placer dans l'espace ⇒ anticipation-coïncidence	⇒ Avoir pour intention première la marque ⇒ Dissocier les moments pour renvoyer de ce pour donner et/ou redemander	⇒ S'adapter au rapport de force.. ⇒ chercher à mettre en danger l'équipe adverse	⇒ Gagner en efficacité offensive (maîtrise couple risque/sécurité)
Projets de transformation		1. <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : passer la balle <i>Haute à deux mains</i> : anticipation-coïncidence, frappe au-dessus de la tête, libération train sup... ; 2. <u>Aide</u> : Différencier réceptionneur et non réceptionneur ; 3. <u>Equipe</u> :Occuper fonctionnellement l'espace de jeu.	1. <u>Frappe</u> : <i>Service</i> : allonger le trajet. <i>haute à deux mains</i> : produire une trajectoire haute ; 2. <u>Aide</u> : Différencier réceptionneur et non réceptionneur et construire l'aide pour le non-R ; 3. <u>Equipe</u> :Occuper fonctionnellement l'espace de jeu et construire les deux rôles : réceptionneurs et soutien.	1. <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : atteindre tous les points du terrain adverse ; <i>haute à deux mains</i> : différencier trajectoire haute (conservation progression) et tendue (att.) ; 2. <u>Aide</u> : Coopérer à deux pour attaquer la cible adverse ; 3. <u>Equipe</u> : ⇒ Circulation de la balle et des joueurs en réception, occupation topologique et rôles en défense.	⇒ <u>Frappes</u> : <i>Service</i> : atteindre tous les points en masquant... <i>Haute à deux mains</i> : envoyer dans une direction différente de la réception (rupture de l'axe de compatibilité) ; ⇒ <u>Aide</u> : Coopérer à trois pour attaquer la cible adverse – aide indirecte ou différée ; ⇒ <u>Equipe</u> : ⇒ Ventilation des rôles réceptionneurs, aide directe, passeur, attaquant et circulation de la balle.
Indicateur de fin d'apprentissage		⇒ Je renvoie ou je donne 60% des ballons	⇒ Je renvoie ou je donne 80% des ballons	⇒ Décide vite de renvoyer ou de conserver.	⇒ Organise le jeu de son équipe de façon adaptée.
NIVEAU COMPETENCE		⇒ N1	⇒ N1	⇒ N2	⇒ LYCEE

