

PRISE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION

13-16 ans **Priorité Haute**



COMPÉTENCES ATTENDUES À 16 ANS

- Etre capable d'adapter la vitesse du volant au contexte de jeu malgré l'incertitude et la pression temporelle.
- En jeu, être capable d'analyser la tactique adverse et son évolution et de s'y adapter rapidement.
- Etre capable sur les premiers coups de faire des choix en fonction des analyses des réponses adverses.
- En double être capable d'adapter ses déplacements et replacements, sans volant, en s'adaptant notamment aux frappes et déplacements de son partenaire.



AIDES À L'ENTRAÎNEUR POUR DÉVELOPPER CES COMPÉTENCES

Toutes les situations proposées pour les 9-13 ans sont utilisables en prenant soin de toujours augmenter la pression temporelle et l'incertitude pour ne jamais laisser le joueur dans son confort. La compétence de l'entraîneur permettra de trouver ou guider vers le décalage optimal.

Les situations proposées pour le développement de la fixation peuvent être proposées pour travailler la prise et le traitement de l'information.

Exemples de situation type

Les situations proposées ici, permettent de développer essentiellement l'étape 1 (étape cognitive). Après leur mise en place, il convient d'échanger avec les joueurs sur leur prise d'information et notamment les éléments qu'ils prennent en compte pour analyser une situation de jeu.

- Sur service long (ou court), anticipation sur le 3^{ème} coup autour de la frappe adverse alors que l'adversaire a le choix entre 2 cibles (ou 3, ou 4...). Mesurer ainsi le % de bons choix et faire expliciter les informations que le joueur décide de prendre.
Attention : le but n'est pas d'apprendre aux joueurs à partir avant la frappe adverse mais à prendre les bonnes informations (timing de reprise d'appuis à respecter).
- Un contre un sur demi-terrain ou terrain entier. Echange sur l'avant du terrain, l'un des joueurs peut exécuter un lob quand il le veut. L'adversaire doit attaquer quand c'est possible ou rejouer dans le retard, en contrôle au filet. L'échange se poursuit alors au filet. L'objectif du joueur est de recueillir les informations pertinentes qui lui permettront de garantir la continuité de l'échange.
- Un contre un sur demi-terrain ou terrain entier. Echange en dégagement de fond de court, l'un des joueurs peut exécuter un amorti quand il le veut. L'adversaire doit jouer un lob quand c'est possible ou rejouer au filet. L'échange se poursuit alors en dégagement. L'objectif du joueur est de recueillir les informations pertinentes qui lui permettront de garantir la continuité de l'échange.

PRISE ET TRAITEMENT DE L'INFORMATION



AIDES À L'ENTRAÎNEUR POUR DÉVELOPPER CES COMPÉTENCES

- Un contre un sur terrain entier. Echange dans l'entrejeu en contrôle, l'un des joueurs peut exécuter un lob rapide en fond de court. L'adversaire doit rejouer dans l'entrejeu quand c'est possible. L'échange se poursuit alors à mi-court. L'objectif du joueur est de recueillir les informations pertinentes qui lui permettront de garantir la continuité de l'échange.
- Poste fixe en main basse côté droit ou côté gauche. Relance sur tout le terrain en rythme en laissant peu de temps. Le joueur garantit la continuité de l'échange sur le poste fixe et doit finir le point en attaque dans l'espace libre quand il est bien placé. L'objectif du joueur est de recueillir les informations pertinentes qui lui permettront de tirer profit d'un coup faible du poste fixe et de réaliser une attaque puissante dans l'espace libre.
- Poste fixe en en fond de court côté droit ou côté gauche. Relance sur tout le terrain sans attaque. Le joueur garantit la continuité de l'échange sur le poste fixe et doit finir le point en attaque dans l'espace libre quand il est bien placé. L'objectif du joueur est de recueillir les informations pertinentes qui lui permettront de tirer profit d'un coup faible du poste fixe et de réaliser une attaque puissante dans l'espace libre.
- Deux contre un. Le joueur seul doit toujours servir et être prêt pour aller vite sur le 3ème coup. Le receveur est agressif mais est limité à 2 zones en retour. Le serveur recueille les informations pour gérer au mieux le 3^e coup. Une fois le retour effectué et si celui-ci n'est pas gagnant, l'échange continue et les 2 distributeurs favorisent la continuité de l'échange.
- Match de simple ou de double où chacun des joueurs ou des paires a une consigne à appliquer. Le ou les adversaires ont jusqu'à 11 pour trouver la consigne des adversaires. S'ils y parviennent, leur score gagne 2 ou 4 points. Idées de consignes/contraintes :
 - retour court droit ou long croisé ;
 - pas de smash croisé ;
 - alterner service long et service court ;
 - dégagement uniquement au centre ;
 - etc.