

	BLANC	VIOLET	ROUGE	ORANGE	VERT	
CRITERES DE PASSAGE D'UN FORMAT A L'AUTRE : L'ENFANT EST CAPABLE, EN MATCH, DE...						
NB : Tout critère acquis sur un terrain doit le rester sur les terrains suivants.						
COMPORTEMENT	Serrer la main de son adversaire (et de l'arbitre) à la fin du match	Annoncer les balles fautes et le score à haute voix		Gérer d'éventuels désaccords avec son adversaire	Respecter son adversaire et conserver une attitude correcte en toute circonstance	
ARBITRAGE	Attendre que l'autre joueur(se) soit prêt(e) avant d'engager	Reconnaître une balle bonne d'une balle faute.	Effectuer un jeu décisif	Compter dans le mode "jeu"	Etre autonome dans la gestion des règles	
	Engager à tour de rôle	Suivre et mémoriser le score				
ELEMENTS TACTIQUES	Se placer en début de point.	Réussir plusieurs frappes à la suite	Déplacer l'adversaire	Attaquer en accélérant le jeu	Utiliser son coup fort	
	Jouer où l'adversaire n'est pas		Effectuer des volées	Défendre en ralentissant le jeu		
	Se replacer			Utiliser les effets		
				Accélérer son 1er service		
				Prendre l'avantage sur la 2e balle		
				Se positionner au début du point, en simple		
				Se positionner au début du point, en double	Intercepter en double	
ELEMENTS TECHNIQUES	Service	Adopter la bonne position de départ Frapper au dessus de la tête	Servir en passant par la position armée Etre en équilibre.	Servir avec de l'effet slicé	Servir slicé ou lifté en 2e balle	
	Fond de court	Tenir la raquette en bout de manche	Adopter en retour de service une attitude d'attention main libre au cœur de la raquette	Reprendre la raquette dans les 2 mains entre chaque frappe	Adopter une attitude d'attention dynamique avec épaules et bras relâchés	
		Tenir la raquette dans les 2 mains en début de point		Différencier les prises de CD et RV		
		Jouer en coup droit et en revers en différenciant les faces du tamis	Frapper la balle en avant du corps, en coup droit	Préparer en CD avec le tamis au dessus de la main		Traverser la balle
		Jouer des revers à 1 main ET à 2 mains	Frapper la balle en avant du corps, en revers	Préparer en RV avec le tamis au dessus de la main		
	Jeu au filet			Frapper devant soi	Frapper devant soi en avançant	
	Jeu de jambes	Se dégager des trajectoires	Frapper en restant stable	Etre actif entre les frappes	Glisser sur TB S'équilibrer / Enchaîner	Accélérer / Freiner