

	Niveau 1 non atteint	Niveau 1	Niveau 2
Tactique	Jeu en miroir Jeu de renvoi sans intention de mettre l'adversaire en difficulté	Jeu sur une seule frappe qui déstabilise l'autre	Certains joueurs sont sur le principe du gagne terrain par un jeu fort, volonté de "transpercer" l'adversaire. Le joueur joue en variant sur la profondeur (long et court) et de droite à gauche, par des volants placés proches des lignes. Le smash apparaît pour conclure un échange.
Volume de jeu	Son air de jeu est proche du T central, au milieu du terrain. L'exploration latérale ou arrière est impossible.	Son aire de jeu est proche du centre du terrain en règle générale mais il va explorer parfois l'espace avant, plus les côtés.	Les joueurs utilisent encore la zone centrale. Cependant les actions conduites pour déséquilibrer l'adversaire engagent systématiquement les joueurs à utiliser les côtés, la zone proche du filet et le fond du terrain.
Prise d'informations	L'élève est centré uniquement sur le volant qui arrive sur lui au dernier moment.	L'élève est centré uniquement sur le volant qui arrive sur lui un peu plus tôt.	L'élève est centré sur un projet tactique puis sur le placement de l'adversaire.
Trajectoires du volant	Les trajectoires sont en cloches, courtes et moyennes, dans l'axe du terrain.	Les trajectoires sont en cloches, courtes et moyennes, dans l'axe du terrain avec des velléités d'écarter.	Les trajectoires sont variées en hauteur, en longueur, en largeur avec des volants qui se rapprochent des lignes. On voit apparaître des trajectoires descendantes.
Déplacements	Les déplacements : Il n'y a pas ou peu de déplacements. Le joueur ne se déplace pas en pas chassés.	Les déplacements : Les déplacements se réalisent le plus souvent en marchant. Les déplacements latéraux s'effectuent sur un ou deux pas marchés. Le joueur prend l'information trop tardivement et s'organise mal dans ses déplacements.	Les déplacements : Le joueur se déplace rapidement sur les volants avec un souci d'être équilibré au moment de la frappe. On voit parfois des pas chassés (pour gagner en vitesse et en équilibre).
	Le placement durant la frappe : Il est debout face au filet. Ses appuis sont resserrés. L'équilibre du joueur est instable au moment de la frappe.	Le placement durant la frappe : L'élève peut décaler (ECARTER) ses appuis pour aller frapper un volant en déséquilibre. Il a la volonté de garder une posture monobloc malgré un déplacement vers l'avant, le côté ou l'arrière. Son équilibre est instable au moment de la frappe.	Le placement durant la frappe : On voit surtout la recherche de l'équilibre au moment de la frappe, appuis écartés (parfois aériens), fente avant...
	La frappe en reculant : Il refuse de reculer ou se retourne pour frapper de dos.	La frappe en reculant : Il recule en marchant pour finir complètement en déséquilibre arrière. Il explose au moment de la frappe.	La frappe en reculant : Le saut chinois ou saut d'interception, apparaît pour frapper en équilibre quand le joueur est pris de vitesse).
	Le remplacement : Il n'a aucun remplacement.	Le remplacement : Il est spectateur après la frappe. Il ne pense pas à se replacer.	Le remplacement : Le joueur a un souci de remplacement constant, après sa frappe, même si celle-ci n'est pas complètement équilibrée.
Services	Les appuis pieds : Les appuis sont resserrés, parfois à l'amble. Le joueur est face au filet.	Les appuis pieds : Les pieds sont décalés. Le joueur ne parvient pas à rester sur ses appuis.	Les appuis pieds : Les appuis sont adaptés aux types de service choisis.
	Présentation du volant : La tenue du volant est aléatoire et trop prêt du corps. Il n'y a pas de dissociation segmentaire entre le bras raquette et le bras volant.	Présentation du volant : La tenue du volant est assurée par la jupe entre pouce et index (la jupe est "pincée").	Présentation du volant : Le joueur se redresse. La mise à distance du volant est optimale par un lâché de volant "fuyant", en mouvement.
	Trajet de la raquette : Le trajet de la raquette est aléatoire et mal coordonné.	Trajet de la raquette : La mise à distance du volant n'est pas optimale (2 bras fléchis). On constate peu de dissociation segmentaire entre le bras raquette et bras volant.	Trajet de la raquette : Il parvient à accélérer ou freiner le volant de façon prévisible. Il est capable de servir court ou long. Le corps se redresse, se grandit en fin de frappe, la raquette "aussi" en finissant un mouvement de balancier.
	Plan de frappe : Il n'y a pas de coïncidence entre le volant et la raquette. Le plan de frappe reste aléatoire.	Plan de frappe : Le tamis est orienté face au plafond, trop haut, trop près du corps au moment de la frappe.	Plan de frappe : L'orientation du tamis varie selon la trajectoire recherchée.
Frappes	Prise de raquette : L'index est tendu sur la tige ou sur le grip.	Prise de raquette : L'index est tendu sur la tige ou sur le grip.	Prise de raquette : Certains joueurs conservent leur index sur le grip et d'autres utilisent la prise universelle comme le joueur observé de dos.
	Dissociation : Le coude est collé au corps. Le joueur aligne ses appuis, face au filet. On peut parler de notion de bloc tant le joueur peut être comparé à un bloc qui ne bouge pas. Il n'y a pas de dissociation segmentaire.	Dissociation : Le coude se décolle du corps pour prendre le volant un peu plus tôt, un peu plus haut, un peu plus en avant. Il n'y a pas de dissociation segmentaire. Le joueur se comporte encore en bloc. Il aligne ses appuis, face au filet ou à l'amble (son intention est de donner plus de force au volant, d'avancer).	Dissociation : Il joue le plus souvent de face, parfois de profil par l'ouverture de l'épaule. Il frappe le coude libéré. Les appuis sont plus écartés, plus stables. Il y a une dissociation segmentaire.
	Les frappes : Il frappe de face. Il aligne le volant avec la raquette et l'oeil qui vise. Le volant est poussé mais pas frappé. Le joueur récupère les volants bas en tenant sa raquette comme une poêle à frire. Certains élèves ne changent pas de façon de frapper pour tous les volants. Il frappe en main basse des volants qui devraient être frappés en main haute.	Les frappes : Il frappe de face. Il aligne le volant avec la raquette et l'oeil qui vise. Le volant est poussé mais pas frappé. Il frappe de face en étant face au filet. Certains élèves ne changent pas de façon de frapper et privilégient une seule façon de frapper les volants.	Les frappes : Il frappe de face en force, type gagne terrain. Certains joueurs effectuent une rotation de l'avant-bras pour orienter le volant. Il produit des dégagés et des smashes (trajectoire piquée, par une prise fermée de la raquette). Il produit des dégagés et des smashes, des lobs, des amortis, des Kills, des contre-amortis.