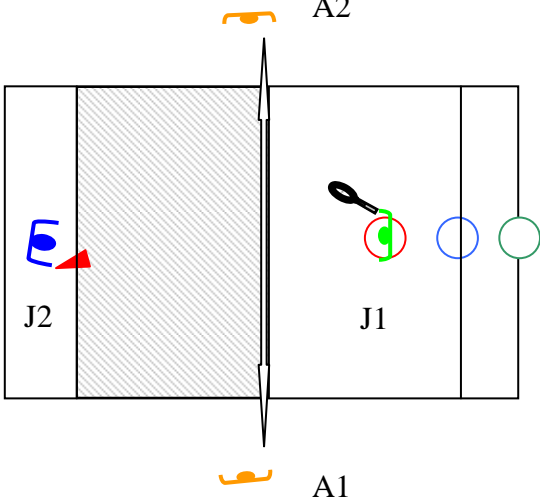


PHASE DE STRUCTURATION : **Envoyer recevoir**
Envoyer dans une zone

Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves de s'entraîner et de progresser.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>J1 : envoyer la balle dans la cible grisée</p> <p>J2 : attraper la balle après un rebond</p>	<p>3 zones d'envoi (3 cerceaux)</p> <p>J1 possède une balle et une raquette, il se place dans le cerceau 1</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse.</p> <p>Deux arbitres jugent.</p> <p>A 1 : valide l'envoi dans la cible et comptabilise les points de J1</p> <p>A2 : comptabilise les points de J2</p> 	<p>J1 envoie, du cerceau 1, la balle dans la cible grisée, 10 essais</p> <p>S'il réussit, il se place dans le cerceau 2 puis dans le cerceau 3 En cas d'échec retourner au cerceau précédent.(sauf pour le 1, rester dans le même)</p> <p>J2 attrape la balle à la main ou à l'aide d'un cône puis il la redonne à J1</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point du cerceau 1 (rouge) - deux points du cerceau 2 (bleu) - trois points du cerceau 3 (vert) <p>J2 marque un point chaque fois qu'il attrape la balle après un rebond</p> <p>Changement de rôle après 10 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points (maximum 27 points)</p> <p>J2 : marquer le plus grand nombre de points (maximum 10 points)</p>

Fiche de résultats :

NOM du joueur :

Points marqués :

J1 :

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27			

J2 :

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

Nombre total de points :

NOM du joueur

Points marqués :

J1 :

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27			

J2 :

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10		

Nombre total de points :
