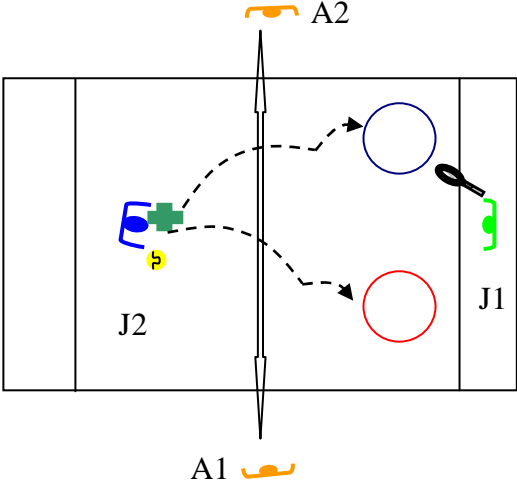


PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
L'essuie glace

Objectif 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 : Renvoyer la balle après un rebond en réalisant un coup droit et un revers consécutivement</p> <p>J2 : envoyer la balle alternativement dans chacune des zones délimitées</p>	<p>J1 : dispose d'une raquette.</p> <p>J2 : lance la balle depuis une marque située au centre du terrain à 2m du filet</p> <p>A1 : comptabilise le nombre de balles renvoyées dans le terrain adverse</p> <p>A2 : comptabilise le nombre de balles lancées dans les zones délimitées</p> 	<p>J2 vise alternativement les 2 zones délimitées à atteindre</p> <p>J1 renvoie la balle en direction de J2 après un rebond, de manière à ce que J2 rattrape la balle après un rebond</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points s'il renvoie dans les limites du terrain adverse <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2</p> <p>Variantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - J1 choisit le côté sur lequel il veut recevoir et l'annonce. - J2 choisit le côté et l'annonce - J2 envoie la balle sans annoncer le côté 	<p>J1 : doit renvoyer le plus de balles possibles dans le terrain adverse (maximum 20 points)</p> <p>J2 : doit envoyer le plus grand nombre de balles possibles dans une des zones délimitées (10 points)</p>

Nom de l'observateur :.....

Nom du joueur

J1

J2

1	2	3	1	2	3
4	5	6	4	5	6
7	8	9	7	8	9
10	11	12	10		
13	14	15			
16	17	18			
19	20				

Nom de l'observateur :.....

Nom du joueur

J1

J2

1	2	3	1	2	3
4	5	6	4	5	6
7	8	9	7	8	9
10	11	12	10		
13	14	15			
16	17	18			
19	20				