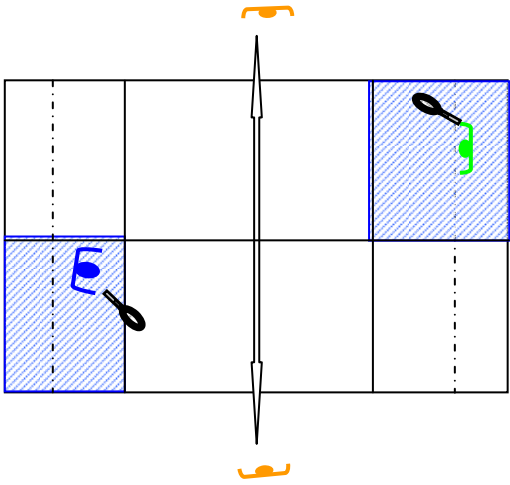


PHASE DE STRUCTURATION : **Rompre l'échange**  
**Le carré magique**

**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><b>Réussir à mettre la balle hors de portée de l'adversaire</b></p>	<p>Les joueurs J1 et J2 disposent d'une raquette et d'une balle</p> <p>A1 : juge le franchissement du filet par la balle ainsi que le respect des limites du terrain A2 : juge le respect de la règle du rebond et comptabilise le nombre de points</p> 	<p>J1 et J2 cherchent à mettre la balle hors de portée de l'adversaire</p> <p>Le joueur marque trois points s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans une des zones libres (zones qui ne sont pas occupées par son adversaire)</p> <p>Le joueur marque un point s'il met la balle hors de portée, après un rebond, dans la zone occupée par son adversaire</p> <p>Changement de rôle après 5 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2</p>	<p>Le nombre total de points marqué en 15 balles</p>

**Nom de l'observateur :.....**

**Nom du joueur .....**

**J1**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

**J2**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

**Nom de l'observateur :.....**

**Nom du joueur .....**

**J1**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>

**J2**

<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>
<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>
<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>