

**PHASE DE STRUCTURATION : Envoyer recevoir**  
**Le damier**

**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 : atteindre la cible annoncée.</p> <p>J2 : attraper la balle</p>	<p>Le terrain est divisé</p>	<p>J1 envoie la balle avec sa raquette dans la cible :</p> <p>Posture de J1 : <a href="#">cf. photo en annexe</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en respectant l'ordre du damier</li> <li>- en choisissant sa case et en l'annonçant.</li> <li>- en respectant la case annoncée par J2.</li> <li>- en tirant au sort une combinaison</li> <li>- ....</li> </ul> <p>Le placement de J1 est variable (cf zone)</p> <p>J2, situé derrière le damier doit attraper la balle à la main ou dans un cône après un rebond dans la cible visée.</p> <p>Changement de rôle après 10 balles.</p> <p>Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2.</p>	<p>J1 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Critère 1 : d'une même zone 8 réussites sur 10 dans les cases annoncées.</li> <li>- Critère 2 : d'une zone différente à chaque envoi : 5 réussites sur 10 dans les cases annoncées</li> </ul> <p>J2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- attraper le plus de balles possible</li> </ul>