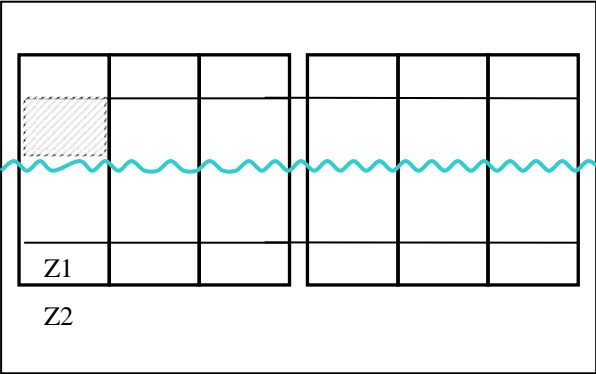


PHASE DE REFERENCE : le match



Objectifs de l'enseignant : ➔ Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer , renvoyer ,rompre l'échange.
 ➔ Régler les problèmes de sécurité.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Gagner le match -En évitant de faire une faute ou en provoquant une faute de l'adversaire (balle en dehors des limites du terrain ou dans le filet, 2 services manqués) -en mettant la balle hors de portée de l'adversaire</p>	 <p>Aménagement du court : chaque ½ court est partagé en 2 ou 3 parties. 2 joueurs, 2 arbitres, 2 observateurs.</p>	<p>-changement de service tous les 2 pts -service libre, 2 tentatives maximum .dans le carré de service (zone hachurée) - 1 rebond maximum avant renvoi. -poule de 6 maximum. - chaque joueur rencontre au moins 3 adversaires différents -Avancer la zone de service (Z1,Z2) en fonction du niveau des élèves</p> <p>Rôles : Chaque joueur passe successivement joueur, arbitre, observateur.</p>	<p>Etre le premier à 7 points</p>

Fiche de résultats : LE MATCH

NOM de l'élève observé :

NOM de l'observateur : ;

Chaque observateur note pour chaque joueur l'action qu'il réussit à faire

Il code

E= l'envoi

R= renvoi

F=Faute

On entoure la lettre quand l'action aboutit à un point.

L'envoi : l'élève envoie la balle dans le terrain.

Le renvoi l'élève renvoie la balle dans les limites du terrain, sans qu'après le renvoi elle rebondisse dans son terrain.

La faute : la balle est renvoyée hors des limites du terrain , ou rebondit dans son demi terrain après renvoi.

exemple

balle	Actions de l'élève
1	E R R R R R R

balle	Action de l'élève
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	

