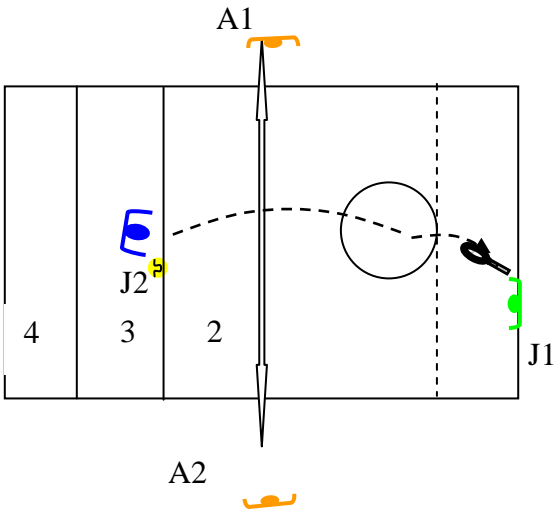


PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
Renvoyer loin

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>J2 : envoyer la balle dans une zone délimitée</p> <p>J1 : renvoyer la balle dans le camp adverse</p>	<p>J1 placé en dehors de la zone délimitée, possède une raquette</p> <p>J2 est placé dans le terrain adverse.</p> <p>A1 : comptabilise le nombre de renvois réussis par J1</p> <p>A2 : comptabilise le nombre d'envois réussis par J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main dans une zone délimitée</p> <p>J1 doit renvoyer la balle dans le terrain adverse après un rebond dans la zone délimitée</p> <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points, trois ou quatre points suivant la cible atteinte <p>J2 marque un point chaque fois que la balle rebondit dans la zone délimitée.</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 possible (maximum 40)</p> <p>J2 : marquer le plus grand nombre de points possible (maximum de 10)</p>

