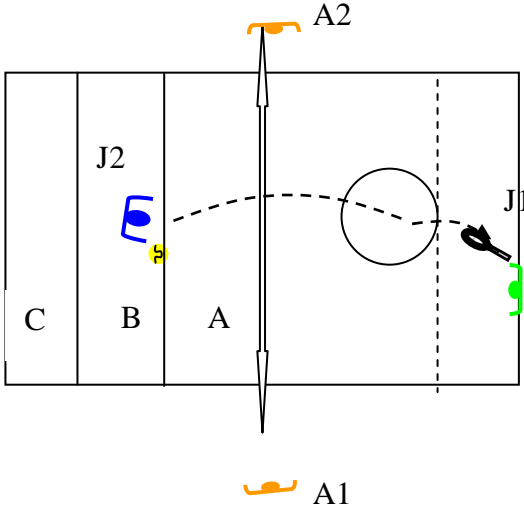


PHASE DE STRUCTURATION : **Renvoyer**
Renvoyer plus ou moins loin

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 la zone délimitée du terrain adverse</p> <p>J1 : renvoyer la balle dans les différentes cibles</p>	<p>J1 : possède une raquette J2 : est placé dans le terrain adverse. A1 : comptabilise les points de J1 A2 : arrête le jeu après 10 balles réussies par J2</p> 	<p>J2 envoie la balle à la main dans la zone</p> <p>J1 doit renvoyer la balle, après un rebond, dans une des cibles du terrain adverse en respectant l'ordre des cibles en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - choisissant sa cible et en l'annonçant. - respectant la cible annoncée par J2. - tirant au sort une combinaison <p>J1 marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un point s'il touche la balle - deux points s'il touche la cible annoncée <p>Changement de rôle après 10 balles. Les joueurs sont successivement : J1, J2, A1 et A2</p>	<p>J1 : marquer le plus grand nombre de points possibles</p>

Nom de l'observateur :.....

Nom du joueur

J1

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21

Nom de l'observateur :.....

Nom du joueur

J1

1	2	3
4	5	6
7	8	9
10	11	12
13	14	15
16	17	18
19	20	21