

Coopération, direction

- J1 tente d'envoyer une balle à l'intérieur de la cible au sol (direction).
- Aussitôt que la balle traverse le filet, J2 doit aller se positionner au filet. Si l'envoi de J1 tombe à l'intérieur de la cible, J2 jouera le point face à J3. Si J1 manque son envoi, il doit faire à nouveau sa mise en jeu sans perdre le point.
- Partie de 10 points entre J1-J2 face à J3. Changer les rôles après la partie.

