

COOPÉRATION, contrôler la distance de la balle afin d'améliorer la régularité dans les échanges

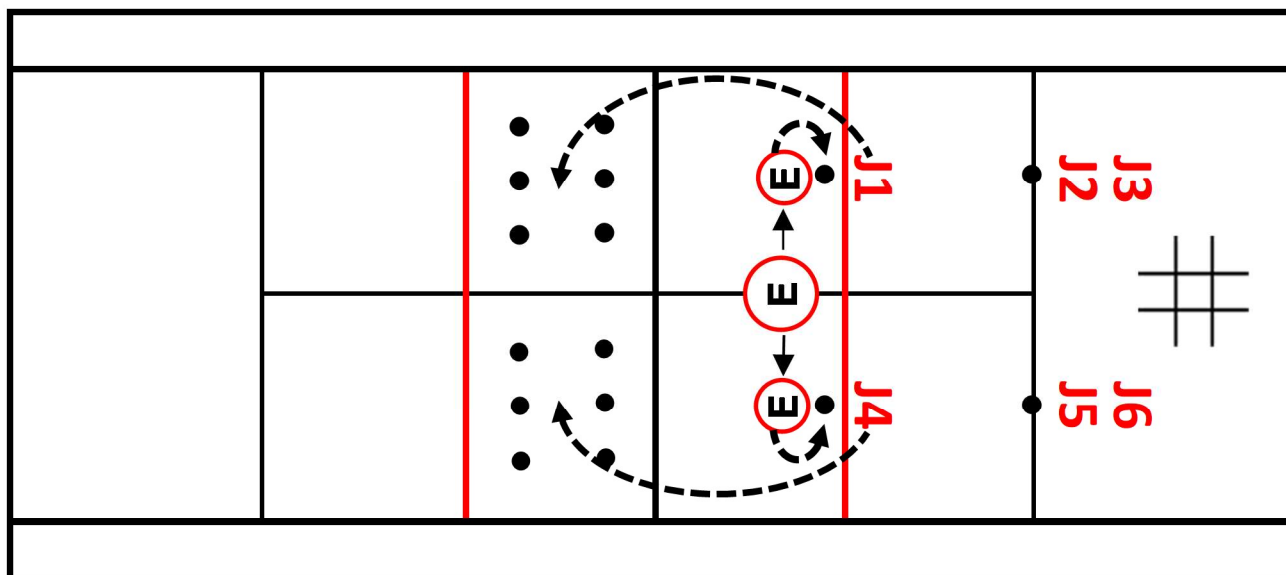


TEMPS : 20 minutes (ABM) – Coup droit ou revers

POINTS D'ENSEIGNEMENT

Synthèse : *Maintenir la balle arquée et trouver la bonne vitesse de raquette afin d'atteindre la bonne distance.*

EXERCICE



Envoi : L'enseignant envoie une balle au coup droit ou au revers de J1. Suite à son envoi à J1, l'enseignant fera de même avec J4.

Projection : En partant en position d'attente, J1 retourne la balle à l'intérieur de la cible au sol.

Mobilité : Lorsque les joueurs réussissent leur mise en jeu à l'intérieur de la cible au sol, ils doivent aller déposer une balle dans le quadrillé (jeu tic-tac-to). L'équipe de J1 utilisera des balles rouges et l'équipe de J4 utilisera des balles point orange pour mettre dans le tic-tac-to.

Système de pointage : La 1^{re} équipe qui remplit son tic-tac-to.

Rotation : Après 10 minutes, changer les trios.