

**TACTIQUE, prendre la bonne décision tactique
selon la balle reçue**

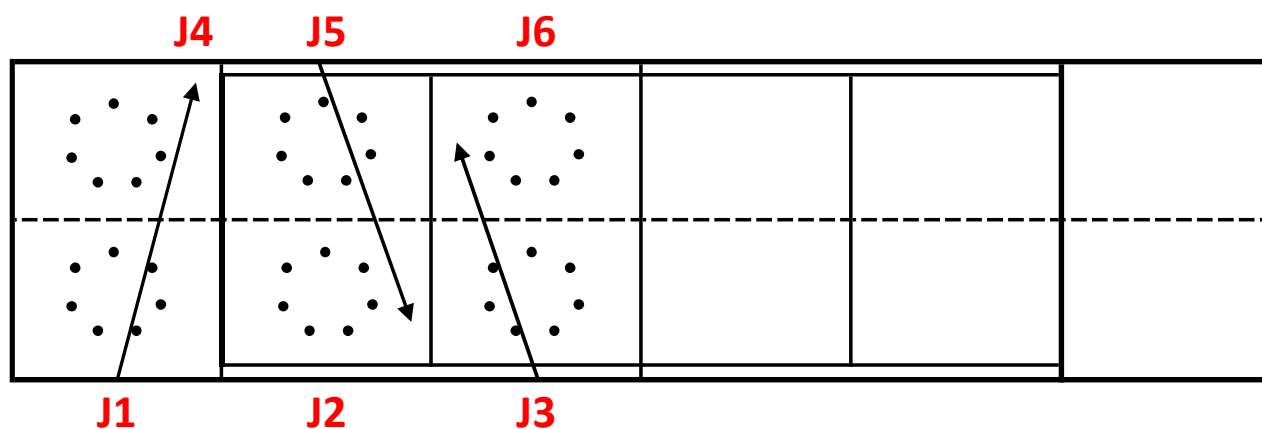


TEMPS : 10 minutes (ABM) – Tactique

POINTS D'ENSEIGNEMENT

A) Balle verte :	<ul style="list-style-type: none"> • attaque, faire bouger l'adversaire (frapper à l'extérieur du beigne).
B) Balle rouge :	<ul style="list-style-type: none"> • défensive, remettre en jeu (profondément).
Synthèse :	<ul style="list-style-type: none"> • <i>balle verte = faire bouger l'adversaire;</i> • <i>balle rouge = remettre en jeu au centre.</i>

EXERCICE



Envoi :	En position coup droit, J1 doit frapper la balle à l'extérieur du beigne.
Projection :	En partant en position d'attente, J4 doit identifier la couleur de la balle (verte ou rouge) et joue le point face à J1.
Mobilité :	<p>Pour avoir le droit de jouer le point, J1 doit frapper la 1^{re} balle à l'extérieur du beigne. J4 doit (sur 1^{re} balle) identifier la couleur de la balle reçue et faire le bon choix de jeu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • si balle rouge, remettre en jeu; • si balle verte, frapper à l'extérieur du beigne.
Système de pointage :	Le joueur qui marque le plus de points en 5 minutes.
Rotation :	Changer les rôles après 5 minutes.
Considérations (au besoin) :	<ul style="list-style-type: none"> • mettre l'accent sur la prise de décision (tactique) et non sur la technique.