

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



**TEMPS : 10 minutes (ABM) – Tactique**

**POINTS D'ENSEIGNEMENT**

**A) Balle verte :**

- attaque, faire bouger l'adversaire (frapper à l'extérieur du beigne).

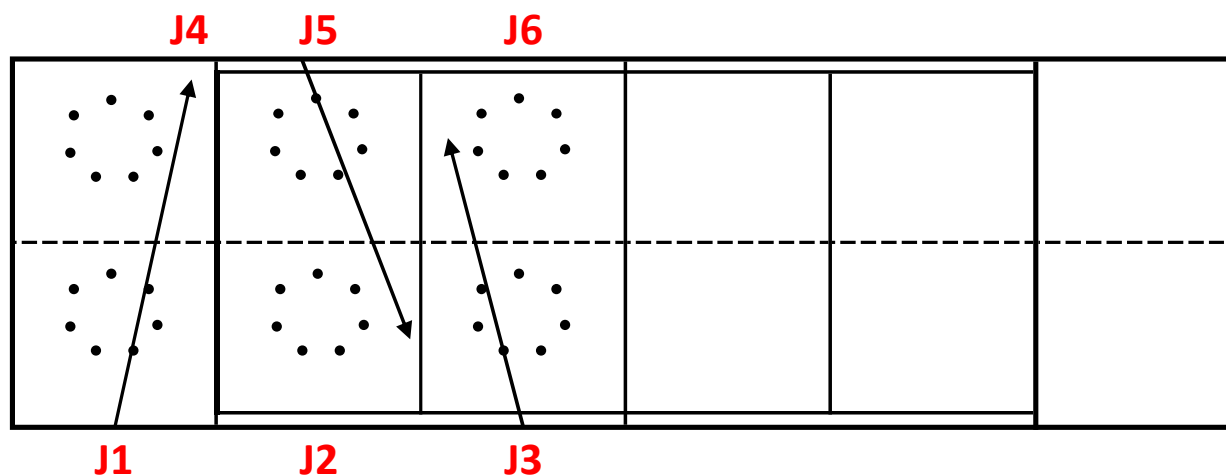
**B) Belle rouge :**

- défensive, remettre en jeu (profondément).

**Synthèse :**

- *balle verte = faire bouger l'adversaire;*
- *balle rouge = remettre en jeu au centre.*

**EXERCICE**



**Envoi :**

En position revers, 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 :**

Pour avoir le droit de jouer le point, J1 doit frapper la 1<sup>re</sup> balle à l'extérieur du beigne. J4 doit (sur 1<sup>re</sup> balle) identifier la couleur de la balle reçue et faire le bon choix de jeu.

- si balle rouge, remettre en jeu;
- si balle verte, frapper à l'extérieur du beigne.

(remettre en jeu si balle rouge et frapper à l'extérieur du beigne si balle verte).

**Système de pointage :**

Le joueur qui marque le plus de points en 5 minutes.

**Rotation :**

Changer les rôles après 5 minutes.

**Considérations (au besoin) :**

- mettre l'accent sur la prise de décision (tactique) et non sur la technique.