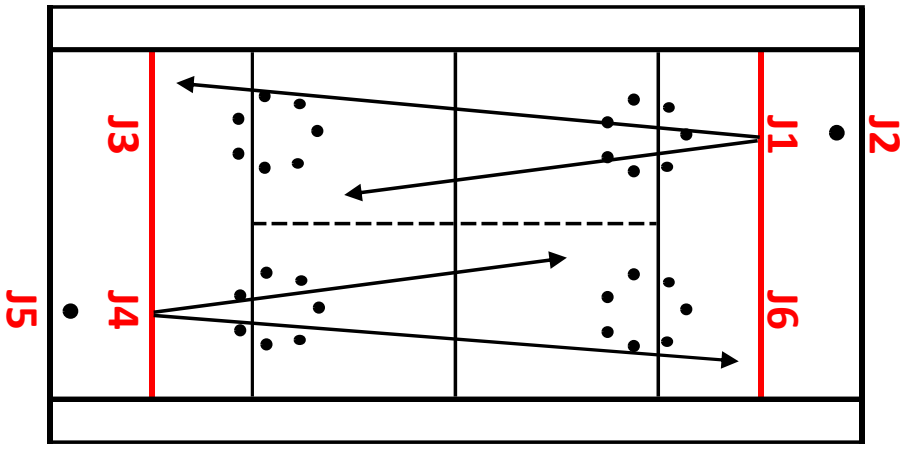
TACTIQUE, faire le bon choix de jeu selon la balle reçue	PROCESSUS D'APPRENTISSAGE FRAPPE PRÉSENTÉ PAR ABM TENNIS

TEMPS : 30 minutes (ABM) – Tactique

POINTS D'ENSEIGNEMENT	
A) Balle verte :	• attaque, faire bouger l'adversaire (frapper à l'extérieur du beigne).
B) Balle rouge :	• défensive, remettre en jeu (rejouer profondément dans le terrain).
Synthèse :	Balle verte = faire bouger l'adversaire. Balle rouge = remettre en jeu au centre et profond.

EXERCICE



Envoi :	En coup droit, J1 frappe la balle à l'extérieur du beigne.
Projection :	En partant en position d'attente, J3 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 faire sa mise en jeu à l'extérieur du beigne et J3 doit (sur la 1re balle reçue) retourner la balle dans la bonne cible selon la balle identifiée. Si balle verte, J3 doit rejouer à l'extérieur du beigne, si balle rouge, J3 doit remettre en jeu passer la ligne de service. À la fin du point, J1 laisse la place à J2.
Système de pointage :	Le joueur entre J1 et J2 qui marque le plus de points en 5 minutes.
Rotation :	Après 15 minutes, l'enseignant changera les groupes et l'envoi de balle se fera du revers.
Considérations (au besoin) :	• mettre l'accent sur la prise de décision tactique (choix jeu) et non sur l'aspect technique des coups.