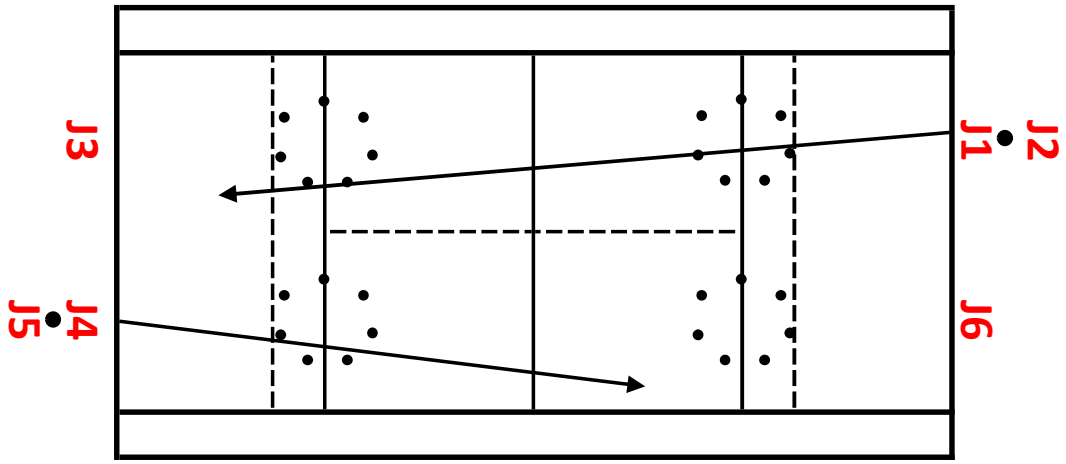
TACTIQUE, faire le bon choix de jeu selon la balle reçue	PROCESSUS D'APPRENTISSAGE FRAPPE PRÉSENTÉ PAR ABM TENNIS

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, profond.
Synthèse :	*Balle verte = faire bouger l'adversaire.* *Balle rouge = remettre en jeu au centre, profond.*

EXERCICE



Envoi :	En position coup droit avec préparation en C, J1 doit faire sa mise en jeu 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 et J3 doivent (sur la 1re balle reçue) identifier la couleur de balle reçue et retourner la balle dans la bonne cible. Si balle verte, J3 doit rejouer à l'extérieur du beigne, si balle rouge, J3 doit rejouer au centre, passé la cible en pointillée. 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 (choix de jeu).