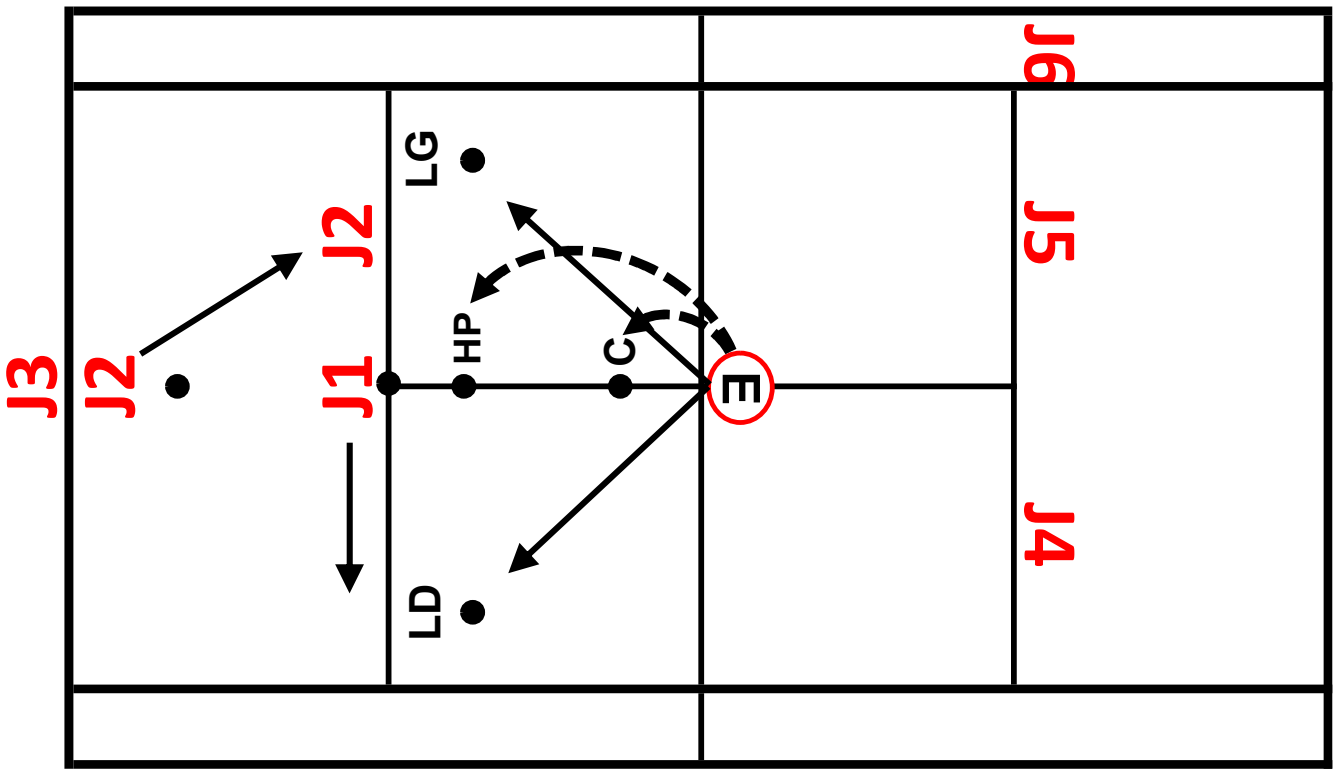
Adaptation, distance-direction

PROCESSUS D'APPRENTISSAGE FRAPPE
PRÉSENTÉ PAR ABM TENNIS

- L'enseignant envoie à J1 soit une balle haute et profonde, courte, loin à droite ou loin à gauche.
- Partant sur sa cible de départ au sol, J1 retourne la balle et J1-J2 joueront le point face à J4-J5. J2 doit aller du côté opposé ou J1 a reçu la balle provenant de l'enseignant. Donc si J1 reçoit une balle sur son coup droit, J1 doit aller du côté droit et J2 du côté gauche afin de poursuivre le point. À la fin du point, J2 prendra la place de J1, J3 prendra la place de J2 et J1 ira dans la zone d'attente. J4, J5 et J6 feront la même rotation de leur côté.
- 1re équipe qui marque 10 points l'emportera. Changer les rôles après chaque partie.