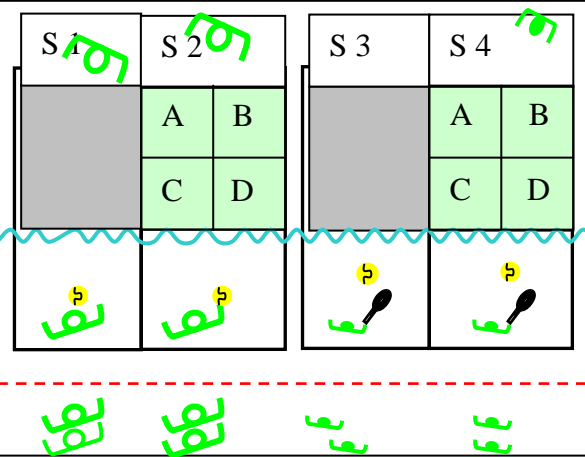


PHASE DE DECOUVERTE : ENVOYER



- Objectifs de l'enseignant :**
- Permettre aux élèves d'identifier leur capacité à envoyer
 - Mettre en place des règles de fonctionnement et d'utilisation du matériel.
 - Régler les problèmes de sécurité : se déplacer sans gêner les autres.

BUT de la TACHE	DISPOSITIF	REGLES de FONCTIONNEMENT	CRITERES de REUSSITE
<p>Envoyer la balle dans une cible</p>	 <p>Si deux courts : 4 joueurs par terrain Chaque joueur joue 5 balles de suite. Le joueur observateur placé en face de la cible valide le lancer, renvoie la balle après chaque lancer. A la fin de la série, il prend sa place dans le groupe des joueurs tandis que celui qui vient de jouer prend sa place. Lors des déplacements, les joueurs doivent respecter l'espace de jeu voisin.</p>	<p>Situation 1 : Sans raquette, en lançant la balle par-dessous, atteindre la cible Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 2 : sans raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 4 zones de la cible. Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 3 : avec raquette atteindre la cible Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p> <p>Situation 4 : avec raquette, en lançant la balle par-dessous, annoncer et atteindre une des 4 zones de la cible. Chaque joueur joue 2 fois 5 balles</p>	<p>Atteindre la cible le plus grand nombre de fois</p> <p><i>Rejoindre son terrain sans gêner les autres</i></p>