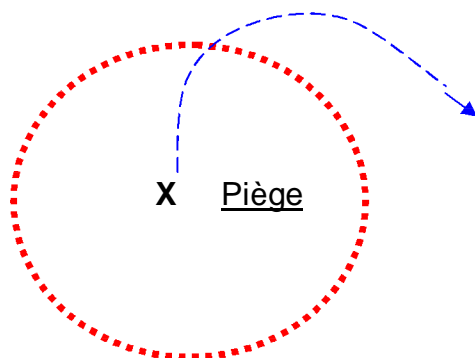


APPRENTISSAGES ATTENDUS : Frapper la balle en la traversant (vitesse du coup supérieure à la force)
Envoyer la balle à tous les coups.

DISPOSITIF ET TACHE

Le joueur doit envoyer une série de 10 balles hors du piège. Le piège est un espace enclos (rubalise fixé sur de piquets). Le sol de cet espace est au choix (et selon le degré de difficulté référé au niveau de maîtrise) un terrain dur (stabilisé – cour d'école), meuble (sable), herbeux (herbe tondue ou haute) encombré ou non d'obstacles artificiels (chaise, banc, plot...) ou naturels (arbustes...)



CONSIGNES

Essayez de « traverser la balle »
Envoyez toute ta série hors du piège dans la même direction.
Les balles qui sortent mais ne passent pas au-dessus du ruban ne rapportent pas de point.
Quand une série est réussie (>à 75%) élargir le rayon de la zone.

CRITERES DE REUSSITE

Taux de réussite supérieur à la moitié de chaque série.
Evolution du dispositif :
élargissement du rayon de la zone de jeu au fur et à mesure des séries.

PLUS FACILE

Supprimer la contrainte de hauteur.
Supprimer la frontière de la zone et se limiter au déplacement de la balle.

PLUS DIFFICILE

Elargir le rayon du piège.
Délimiter autour de la frontière du piège une couronne concentrique de réception.
Rétrécir le rayon de la couronne.
Sur un sol de + en + difficile.
Zone en contrebas, contre-haut.
Dans un espace encombré.

OBSERVATIONS

Les critères de réalisation sont : un positionnement stable des pieds légèrement écartés perpendiculaires à la trajectoire ; la ligne des épaules parallèle à la trajectoire ; ne pas regarder sa balle partir ; la vitesse du coup l'emporte sur la force de la frappe : « traverser ». Rester en équilibre à la fin du coup.
Formes possibles de jeu : par deux en défi – en donnant des points à des zones.