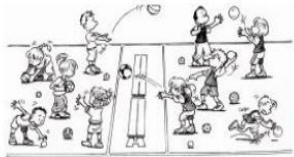
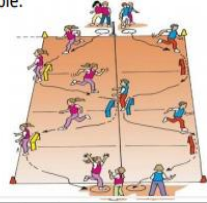
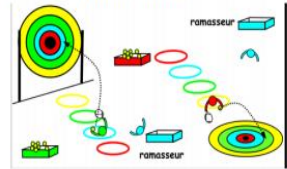


Séance 2 : Entrer dans l'activité

Situations : Les balles brûlantes – Le parcours zig-zag – Le jeu des cibles

	Les balles brûlantes	Le parcours zig-zag	Le jeu des cibles
Situation	<p>OBJECTIF : Maîtriser la trajectoire des balles et se placer pour pouvoir les frapper.</p> 	<p>OBJECTIF : Se déplacer le plus rapidement possible.</p> 	<p>OBJECTIF : Lancer précisément.</p> 
Dispositif	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Même nombre de balles mousse dans chaque camp - Une raquette par joueur. - 2 équipes - 2 terrains séparés par un obstacle : filet, élastique, banc. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 raquettes par équipes. - 1 seau de balle. - 6 plots pour délimiter le parcours. - Deux cerceaux matérialisant le départ et l'arrivée. 	<p>ORGANISATION MATERIELLE :</p> <p>Par 2 : 1 lanceur, 1 ramasseur</p> <p>Une cible verticale et une cible horizontale</p> <p>Une raquette par élève</p> <p>Des balles – des cerceaux zones de lancer</p>
Consignes	<p>BUT : En un temps donné, frapper les balles avec la raquette pour en avoir le moins possible dans son camp.</p> <p>A la fin du temps, comptabiliser le nombre de balles dans chaque camp pour déterminer l'équipe gagnante.</p> <p>Critère de réussite : Avoir le moins de balles dans son camp à la fin du temps.</p>	<p>BUT : Effectuer le parcours le plus rapidement possible sans faire tomber la balle en équilibre sur le tamis de la raquette et la déposer dans le cerceau en fin de parcours.</p> <p>Passer le relais à son coéquipier.</p> <p>Critère de réussite : Etre la 1ère équipe à terminer le parcours.</p>	<p>BUT : Envoyer les balles avec la raquette dans la cible, depuis les zones de lancer.</p> <p>Commencer par la cible la plus proche et à chaque réussite s'éloigner.</p> <p>Lanceur : Se placer de profil, perpendiculairement à la cible. Tendre le bras en diagonal devant le pied avant pour faire tomber la balle.</p> <p>Critère de réussite : Le nombre de cibles touchées.</p>
Variabiles	<p>Taille du terrain, hauteur du filet, nombre de joueurs, nombre de balles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Formes de course : pas chassés, en arrière, en alternance. - Distance à parcourir. - Obstacles à franchir. - En jonglant. 	<p>Hauteur, distance et taille de la cible.</p> <p>Balles de diamètre et de matière différentes.</p>