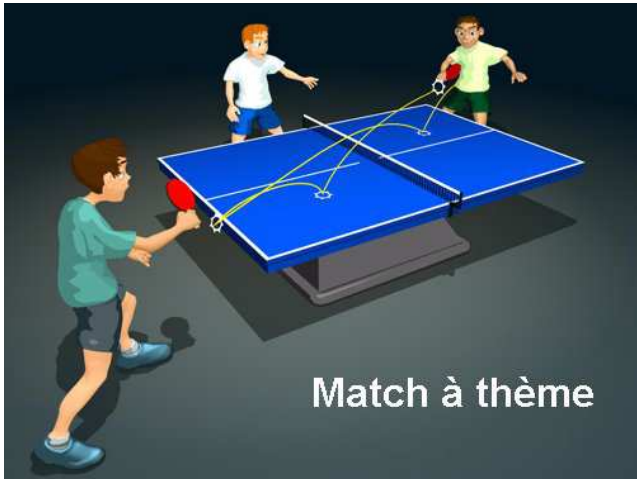


## Objectif : Jeux à thèmes

Le match à thème

**Technique associée** : Mise en valeur d'un coup ou d'un thème particulier au travers d'un match (2 ou 3 points si ce coup permet le gain de l'échange).

Besoins matériels	
Situation	 <p>Match à thème</p> <p>Les élèves font une partie. Lorsqu'un élève gagne le point au retour de <b>service</b>, il marque 2 points. Les autres balles permettent de marquer un point.</p>
Consignes	
Critères de réussite	
Variantes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Privilégier une autre balle que celle de retour de <b>service</b>.</li><li>- Gagner 3 points au lieu de 2.</li><li>- Privilégier un coup particulier (<b>revers</b> ; smash...) ou un placement de balle...</li></ul>