

## Objectif : Contrer

Parer un changement de **rythme** et de **direction**.

## Technique associée : PLACEMENT DE BALLE

Besoins matériels	Une balle par table Une table pour 2 2 raquettes pour 3 élèves
Situation	 <p>X et Y jouent en <b>coup droit</b> sur coup droit dans la <b>diagonale</b> coup droit. A la 4e balle, X accélère ou ralentit le <b>rythme</b> de l'échange en envoyant la balle où il veut sur la table. Y doit remettre cette balle dans le coup droit de X pour que l'échange se poursuive... Z arbitre. A la fin de la période : X devient Y, Y devient Z, Z devient X...</p>
Consignes	Pour Y, être attentif et concentré pour renvoyer la 4e balle (variée en vitesse et en <b>direction</b> ). Essayer d'identifier le plus rapidement possible la <b>direction</b> et la vitesse de cette 4e balle.
Critères de réussite	6 renvois corrects sur 10 de la 4e balle (dans le <b>coup droit</b> de X).
Variantes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utiliser uniquement le changement de <b>rythme</b> (ne pas combiner la situation avec le changement de <b>direction</b>) ou imposer un placement au changement de rythme.</li><li>- Jeu libre après le 4e échange.</li><li>- X varie le placement et le rythme quand il le souhaite.</li><li>- Idem à partir d'un jeu en <b>revers</b> sur revers dans la <b>diagonale</b> revers.</li></ul>