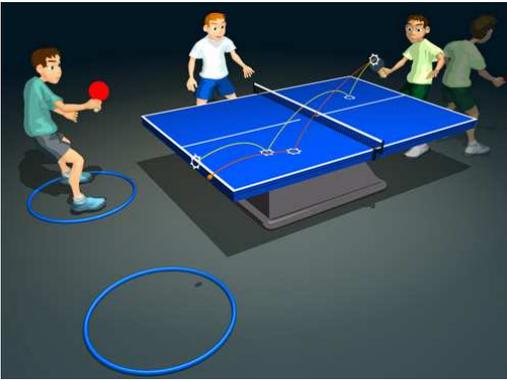


## Objectif : Contrer

Envoyer la balle là où l'adversaire n'est pas.

## Technique associée : PLACEMENT DE BALLE

Besoins matériels	Une balle par table Une table pour 2 2 raquettes pour 3 élèves 2 cerceaux
Situation	 <p>Y attend le <b>service</b> de X en tournant le dos à la table. X effectue un service et au même moment où la balle sort de sa main libre, il dit "Top". Juste après son service, il va se placer dans l'un des deux cerceaux. Y renvoie la balle là où X ne pourra pas la toucher. Y marque 1 point si X ne touche pas la balle. Z arbitre. A la fin de la période : X devient Z, Y devient Z, Z devient X...</p>
Consignes	Etre bien attentif pour se retourner rapidement dès le signal. Bien regarder où est placé l'adversaire pour envoyer la balle là où il n'est pas.
Critères de réussite	Marquer 6 points sur 10 essais.
Variantes	-Attendre le bruit du premier rebond sur la table pour se retourner. - Le jeu commence en <b>coup droit</b> sur coup droit dans la <b>diagonale</b> coup droit (ou <b>revers</b> sur revers dans la diagonale revers) et à un moment donné X se place dans un cerceau.