

## Objectif : Contrer

Orienter la raquette et doser l'énergie pour contrer les variations des balles adverses.

## Technique associée : DÉCOUVERTE DES EFFETS

Besoins matériels	Une balle par table Une table pour 2 Une raquette par élève (raquette qui accroche!)
Situation	 <p>X et Y jouent à la table. Y est serveur et marque un point si X ne parvient pas à marquer en moins de trois touches de balle.</p>
Consignes	Pour Y, varier les effets pour gêner X. Etre attentif aux variations données par X afin d'adapter l'ouverture de raquette et l'énergie du coup pour retourner correctement la balle. Pour X, essayer de varier la nature des balles envoyées afin de donner un maximum d'incertitudes à Y.
Critères de réussite	Marquer 6 points sur 10.
Variantes	<ul style="list-style-type: none"><li>- Y renvoie toutes les balles sur le <b>revers</b> ou sur le <b>coup droit</b> de X.</li><li>- Imposer un type d'effet pour Y et X.</li><li>- Marquer en moins de quatre touches de balle (pour X)...</li></ul>