


Objectif : Organiser

Changer de **rythme** pour marquer le point.

Technique associée : COUP DROIT - REVERS

Besoins matériels	Une balle par table Une table pour 2 Deux raquettes pour 3 élèves
Situation	 <p>X et Y effectuent un match à thème de 5 minutes, Z arbitre. Seul X peut marquer des points. X et Y jouent en coup droit sur coup droit dans la diagonale coup droit. X doit gagner le point en variant la force de la balle (ne peut varier le placement de balle). Si Y ne renvoie pas la balle dans le coup droit de X, X marque 1 point. Changer les rôles au bout de 5 minutes (X devient Y, Y devient Z, et Z devient X) L'élève ayant marqué le plus de points est vainqueur.</p>
Consignes	Varié la force communiquée à la balle en accélérant le geste au moment de l'impact balle-raquette et en interceptant la balle plus ou moins tôt après son rebond sur la demi-table.
Critères de réussite	Marquer des points en variant la force des balles.
Variantes	<ul style="list-style-type: none">- Idem en revers sur revers .- Ajouter au changement de rythme le changement de direction...