

## L'échange dirigé

DUEL



### Objectifs

Produire des frappes variées dans tout l'espace proche.

Résoudre les problèmes posés par l'enseignant dans l'échange.

Jouer avec une intention.

### But pour l'enfant

Réaliser le plus d'échanges possibles avec l'enseignant. Ce dernier cherche à produire des trajectoires variées sur le joueur pour le mettre en difficulté (peu ou pas de déplacement du joueur).

### Organisation pédagogique

**Le groupe :**

- Tout le groupe.

**Le matériel :**

- 1 terrain. Le filet est à 1m40.
- 2 raquettes (2 tailles différentes).
- 10 volants.
- 2 plots en dehors du terrain pour organiser la file d'attente.

### Consignes

Le joueur réalise des échanges avec l'enseignant. 3 volants par joueur et rotation des joueurs.

L'enseignant cherche à produire des trajectoires variées sur le joueur pour le mettre en difficulté (peu ou pas de déplacement du joueur). La vitesse de jeu est à moduler en fonction de chaque enfant.

### Variables

- Reprendre le jeu de la mitrailleuse pour résoudre une difficulté particulière éprouvée par un joueur.
- Varier la contrainte événementielle : jeu dans tout l'espace proche du joueur.
- Elargir légèrement l'espace de jeu : le joueur se déplace légèrement.
- Demander au joueur de jouer loin de l'enseignant.

### Veiller à

- Jouer avec une intention : tenter de jouer loin de l'enseignant.
- Prendre le volant tôt.
- Avoir une attitude dynamique en attente : jambes fléchies, en appui sur l'avant des pieds.
- Avoir un coude libre et une raquette disponible.
- Adapter sa prise à chaque frappe et changer de prise.