

## Situation de référence :

### « Le maxi-échange »

Objectif	Organisation matérielle	Situations proposées	Critères de réussite	Observations
« Le maxi échange »	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ 1 raquette /joueur</li><li>➤ filet</li><li>➤ 1 balle</li><li>➤ groupe de 3 joueurs</li><li>➤ rotation des rôles entre les 3 joueurs (joueur/observateur)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ réaliser le + d'échanges possibles à 2 (le 3<sup>ème</sup> joueur compte).</li><li>➤ Il y a échange à chaque fois que la balle est renvoyée par le serveur.</li></ul> <p><b><u>Consigne :</u></b> « Vous allez essayer de vous renvoyer la balle, avec la raquette, par-dessus le filet, sans la faire toucher par terre ».</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>➤ Grosses difficultés, pas plus de 2 échanges réussis.</li><li>➤ Quelques difficultés, mais parvient à échanger (entre 3 et 10 échanges réussis).</li><li>➤ Très à l'aise, échange longtemps, varie parfois la longueur de la trajectoire et la frappe (+ de 10 échanges réussis).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>⇒ Débutant</li><li>⇒ Débrouillé</li><li>⇒ Expérimenté</li></ul>

## La situation de référence proposée doit :

- ⇒ servir à diagnostiquer les compétences des enfants ;
- ⇒ respecter la logique interne de l'activité ;
- ⇒ se retrouver en début et fin de cycle ;
- ⇒ entraîner une observation pertinente ;
- ⇒ être le point de départ d'une situation de remédiation ;
- ⇒ donner à l'élève la possibilité d'évaluer ses acquis, ses progrès ;
- ⇒ permettre à tous les élèves de s'engager quel que soit leur niveau.