

Le jeu du Crocodile

Matériel :

- 1 ou 2 raquettes
- 1 balle
- 1 craie

But du jeu:

Arrêter la balle avec sa raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile.

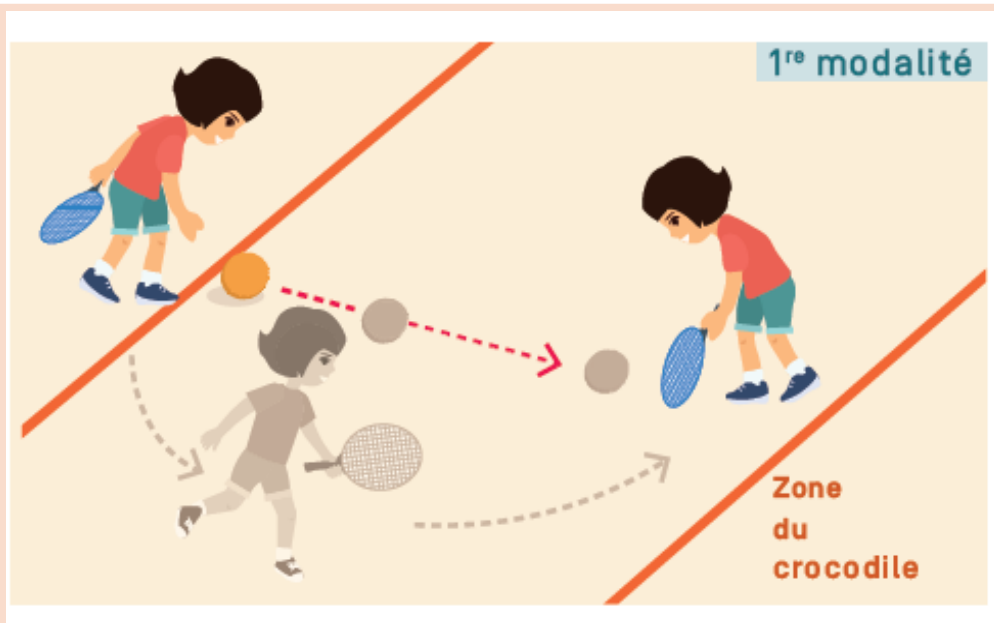
Variables:

- Diminuer la zone de jeu.
- Varier les modalités de retour : avec la balle en équilibre sur la raquette ou en faisant rebondir la balle au sol.

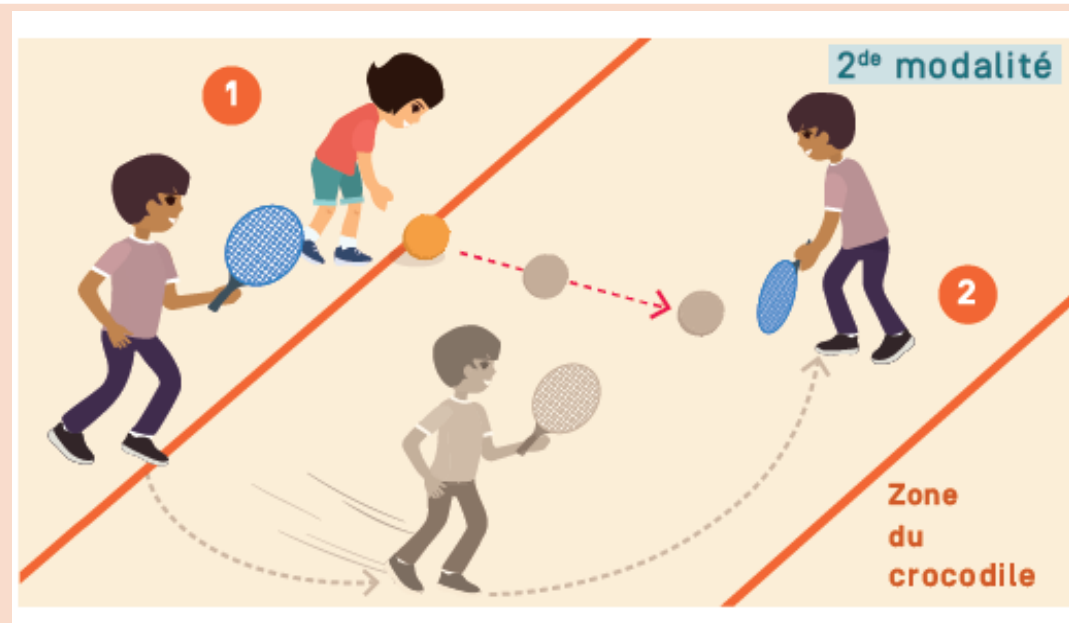
CYCLE 1

Organisation: 2 modalités possibles

L'élève fait rouler la balle au sol à la main et court la récupérer avec sa raquette avant la zone du crocodile. Il rapporte la balle au point de départ en la conduisant au sol avec sa raquette.



Le premier joueur fait rouler la balle au sol à la main devant lui, le second joueur court pour l'arrêter avec la raquette avant qu'elle n'atteigne la zone du crocodile ; puis, revient au départ en conduisant la balle au sol.



Mano à Mano

Matériel :

- un élastique
- corde
- balles
- plots

But du jeu:

attraper la balle après un rebond du camp adverse et la renvoyer.

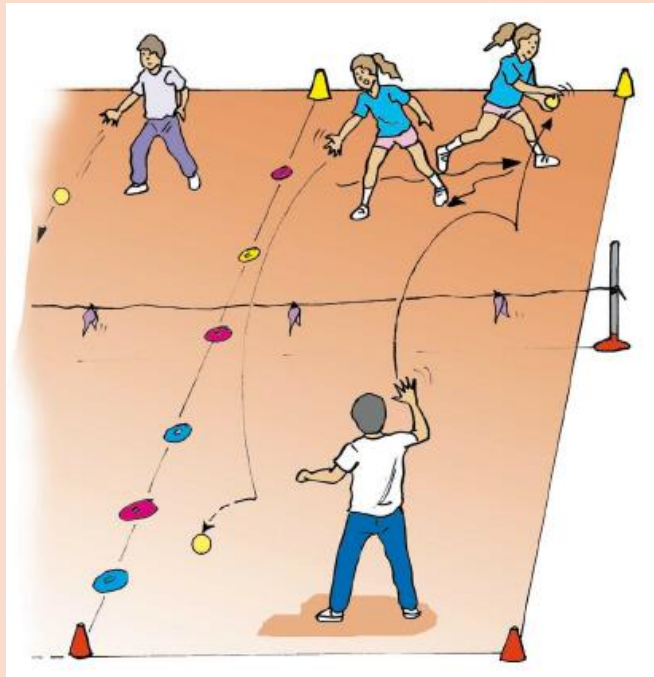
Variables:

- Différentes balles.
- Hauteur de l'élastique.
- Longueur du terrain.
- Evolution rapide vers le marchand de glace.

CYCLE 2

Organisation:

En binôme, un élève en face d'un autre élève, de part et d'autre d'un élastique.



Le marchand de glace

Matériel :

- un élastique
- corde
- balles
- plots

But du jeu:

Attraper plusieurs balles (boule de glace) lancées successivement dans un cône (cornet) après un rebond.

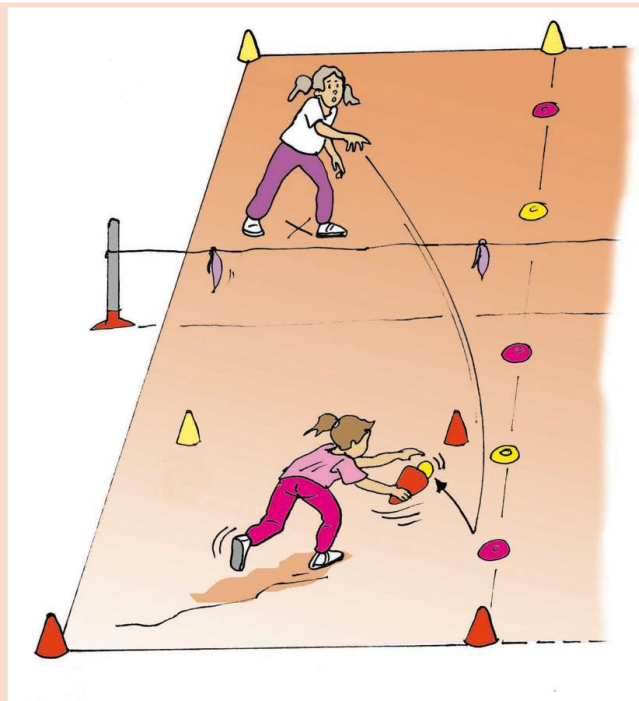
Variables:

- Attraper avant ou après le rebond
- Alternance des lancers (droite/gauche)
- Différentes balles
- Hauteur de l'élastique

CYCLE 2

Organisation:

En binôme, l'un en face de l'autre, de part et d'autre d'un élastique. L'un des deux tient le cône. Les élèves échangent les rôles après 5 lancers.



Le hockey tennis

Matériel :

- un élastique
- Ballon de paille
- Plots
- raquettes

But du jeu:

Marquer un but à son adversaire en frappant la balle au sol.

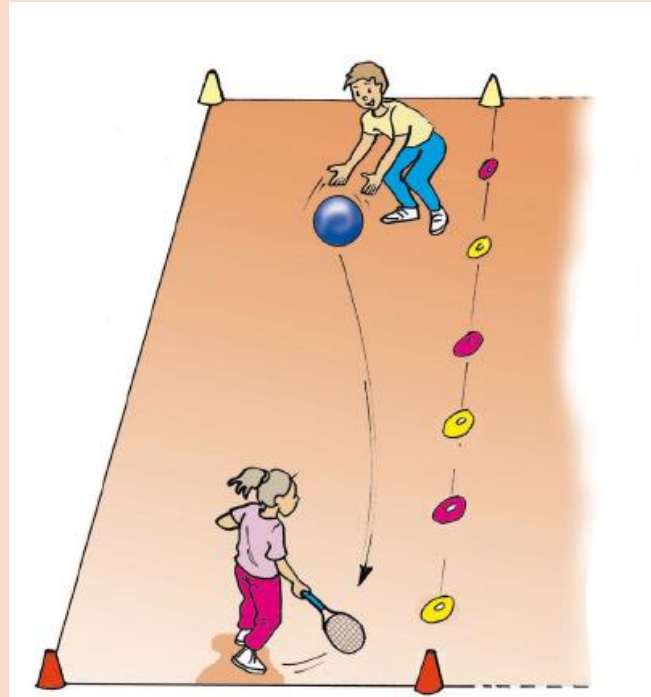
Variables:

- Les deux ont une raquette. (marquer le plus de but)
- Taille du terrain

CYCLE 2

Organisation:

En binôme, l'un en face de l'autre. Un enfant essaie de marquer un but à un gardien en faisant rouler la balle après un envoi avec une raquette.



Balle au mur

Matériel :

- 1 raquette
- 1 balle
- Un mur

But du jeu:

Renvoyer la balle après qu'elle ait touchée le mur.

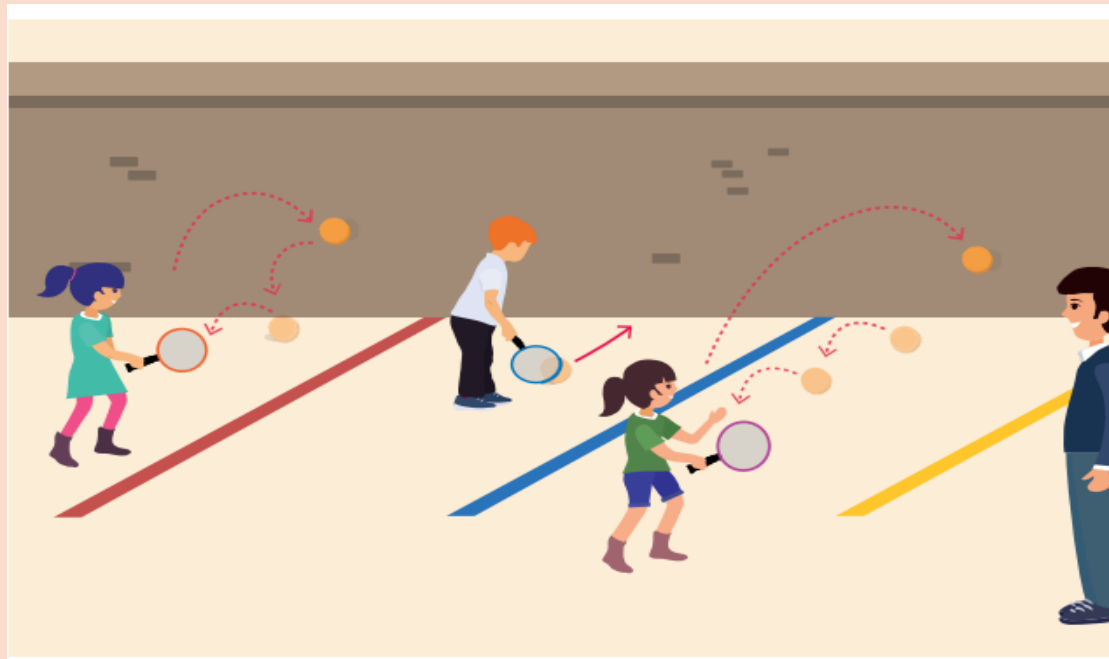
Variables :

- Différentes balles
- Avec ou sans rebond
- Renvoi avec ou sans raquette
- Se rapprocher ou s'éloigner du mur

CYCLE 3

Organisation du jeu :

Lancer, relancer et attraper la balle.
Seul ou à deux contre un mur



Echange balle

Matériel :

- Deux raquettes
- Une balle
- Un cerceau

But du jeu:

A deux, faire des échanges

Variables :

- Différentes balles
- Renvoi avec ou sans raquette
- Distance entre les élèves

CYCLE 3

Organisation du jeu :

Le cerceau est placé entre les joueurs.

Lancer la balle avec la raquette en faisant rebondir la balle dans le cerceau.

