

Atelier 1 : matches de tennis

❖ *Matches de tennis :*

Règles du jeu :

- service ou engagement : à la cuillère (frappe du bas vers le haut), de derrière la ligne de séparation entre la partie verte et la partie rouge ; 1 seul service / le service est bon si la balle rebondit directement dans le terrain vert adverse, après être passée au dessus du filet !
- si un joueur est gêné (par un joueur récupérant une balle, par l'arbitre ou le compteur de points, par un poteau ou par le véritable filet du court de tennis) pour frapper la balle, le point s'arrête et est rejoué.
- changement de serveur tous les 2 points. Matches au temps.

Mon adversaire marque 1 point si :

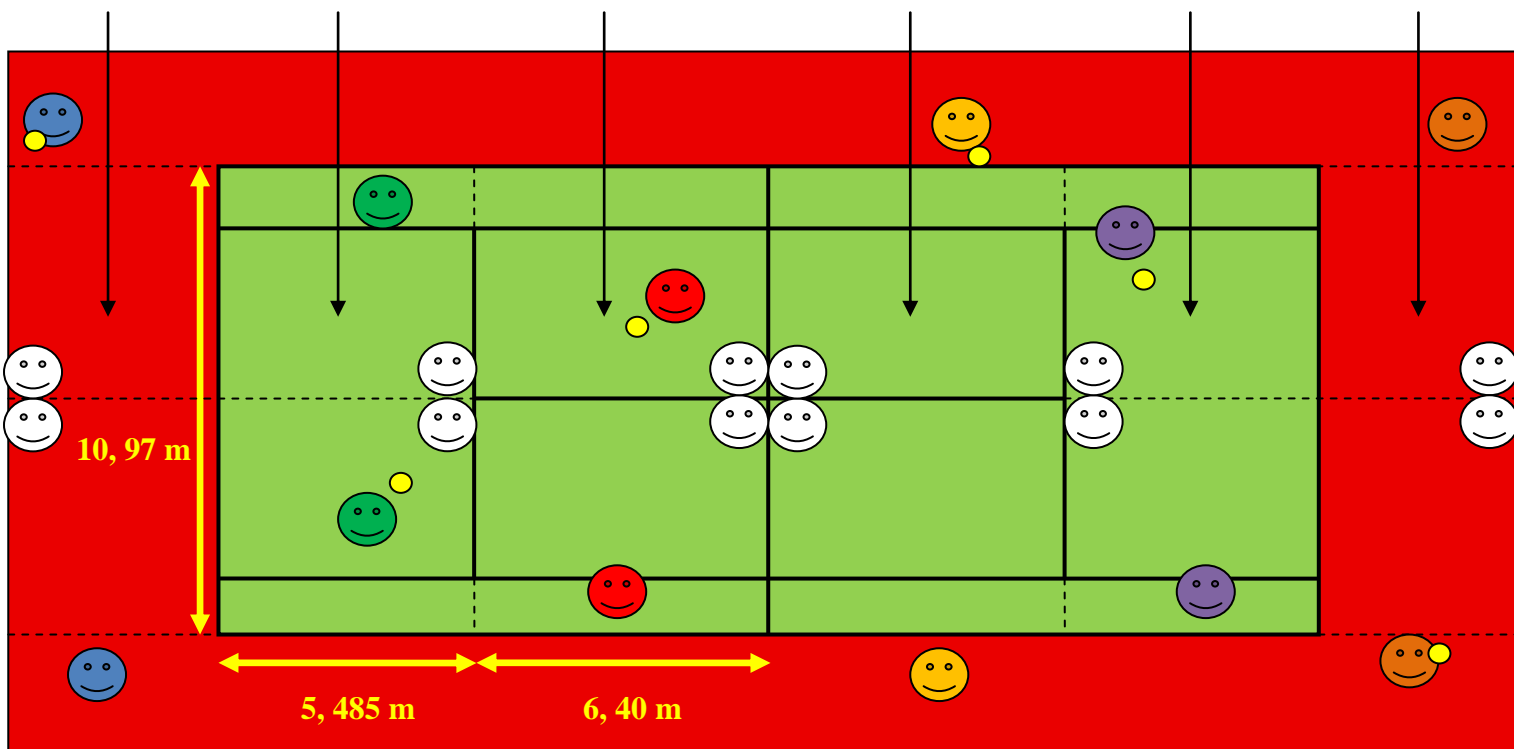
- Je n'ai pas réussi à servir dans le terrain vert adverse ;
- je n'ai pas réussi à frapper la balle avant le deuxième rebond (au tennis : la balle ne doit pas rebondir plus d'une 1 fois !) ;
- j'ai frappé la balle, avant qu'elle ne rebondisse 2 fois au sol, mais elle n'est pas passée par dessus le filet (ou l'élastique) ;
- avant le deuxième rebond, j'ai frappé la balle, qui est passée par dessus le filet, mais elle n'a pas rebondi au moins 1 fois dans son terrain vert.


Je marque 1 point si :

- mon adversaire n'a pas réussi à servir dans mon terrain vert ;
- mon adversaire n'a pas réussi à frapper la balle avant le deuxième rebond ;
- mon adversaire a frappé la balle, avant qu'elle ne rebondisse 2 fois au sol, mais elle n'est pas passée par dessus le filet (ou l'élastique) ;
- avant le deuxième rebond, mon adversaire a frappé la balle, qui est passée par dessus le filet, mais elle n'a pas rebondi au moins 1 fois dans mon terrain vert.

Représentation d'un court de tennis de la salle de tennis de Plérin, vu du ciel :

Terrain n°1 Terrain n°2 Terrain n°3 Terrain n°4 Terrain n°5 Terrain n°6



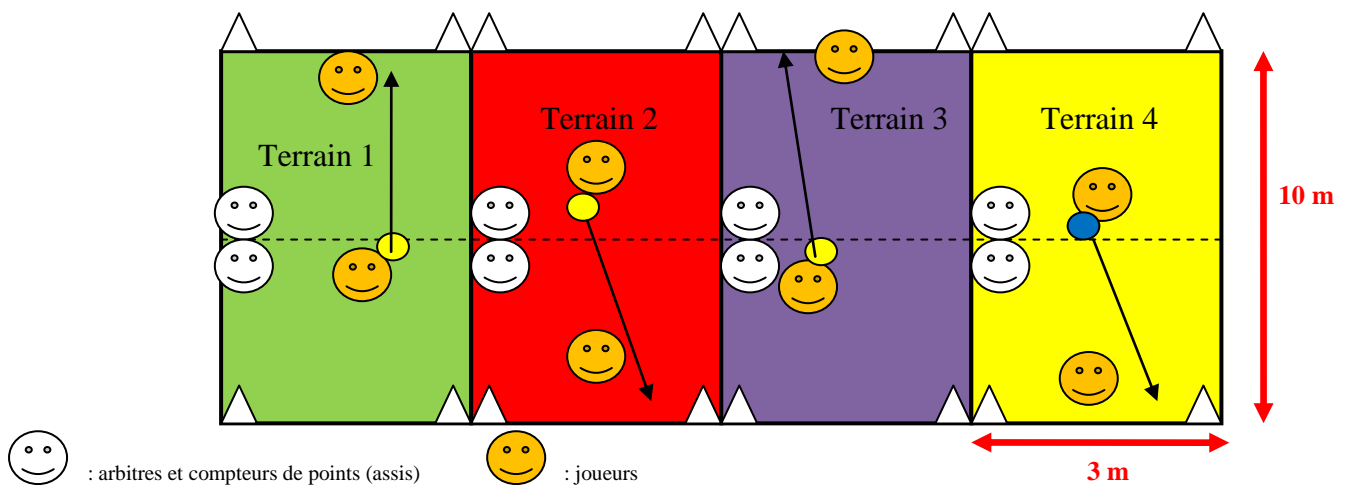
 : arbitres et compteurs de points (assis)

      : joueurs

❖ *Matches de tennis foot :*

Règles du jeu : à l'aide de ma raquette, je dois frapper le ballon, placée au sol, afin qu'il roule et qu'il rentre dans le but de mon adversaire. Ce dernier défend son but et s'il vient à arrêter le ballon avant qu'il ne rentre dans son but, alors il cherche à son tour à me marquer un but en le frappant, avec sa raquette. Les languettes marquent la limite de mon camp. Je peux me déplacer avec le ballon, jusqu'à cette limite, pas au-delà. Si le ballon sort des limites du terrain, c'est le joueur qui ne l'a pas fait sortir qui va le récupérer et qui le repose au sol, dans son terrain. 1 but marqué = 1 point. Matches au temps.

Représentation de 4 terrains de Tennis foot, vus du ciel :



Atelier 4 :

➤ Parcours-relais

Règles du jeu :

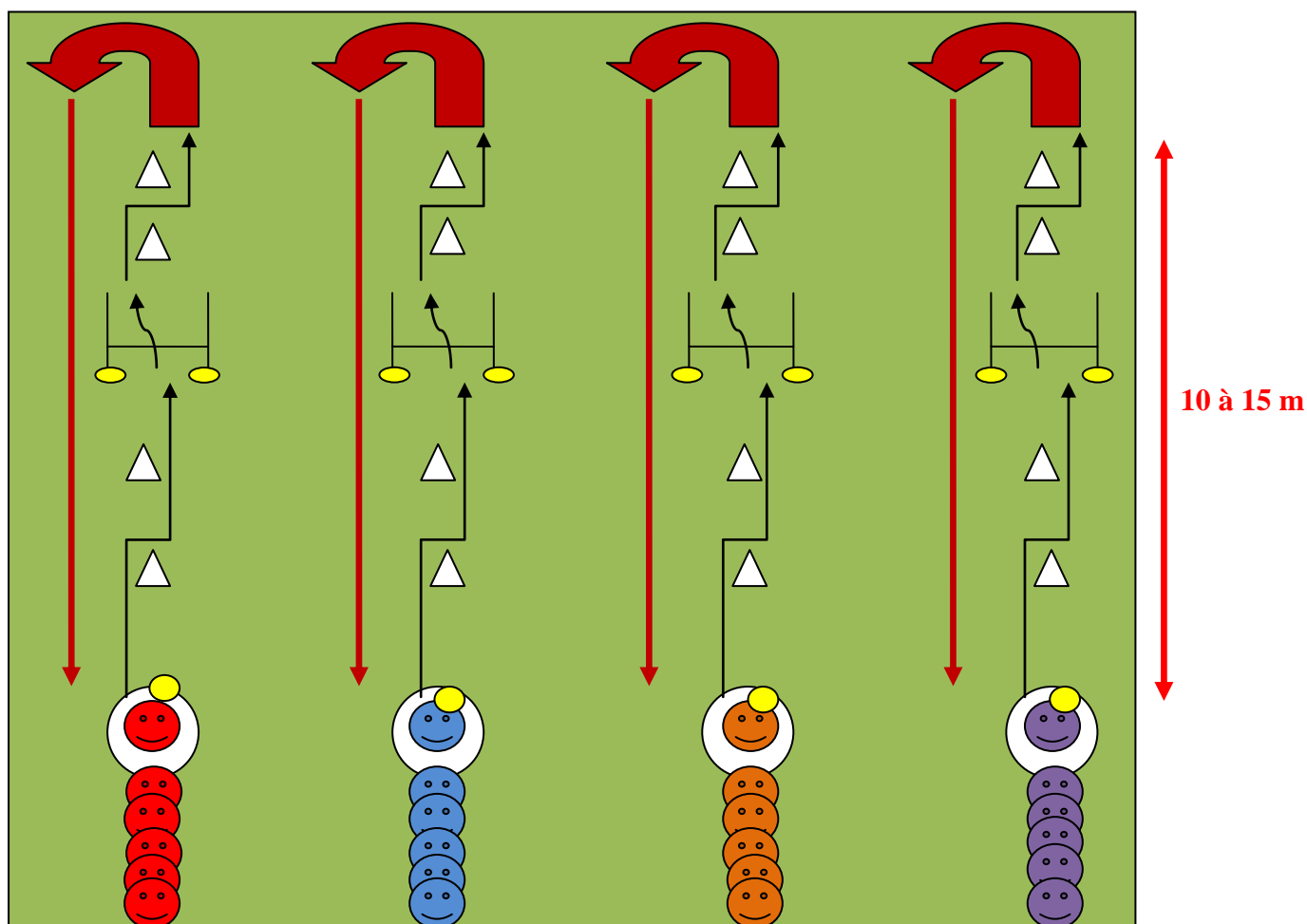
Sur chaque terrain : 4 parcours identiques (1 parcours = slalom autour de 4 coupelles et passage au dessus d'une haie (2 plots à trous + 1 bâton) au milieu du slalom)

3 ou 4 manches, en fonction du temps :

- ✓ La première : avec une raquette de tennis et une balle de tennis. Faire le parcours en faisant rebondir la balle sur les cordes de la raquette.
- ✓ La seconde : avec une raquette de tennis de table et une balle de tennis de table. Réaliser le parcours avec la balle posée sur la raquette.
- ✓ La troisième : avec une raquette de badminton et un volant de badminton. Réaliser le parcours en faisant rebondir le volant sur les cordes de la raquette.
- ✓ La quatrième : avec une coupelle sur la tête et une balle posée dessus (déplacement en restant équilibré)

Règles identiques pour chacune des manches : réaliser le parcours le plus vite possible, puis revenir en ligne droite et transmettre la balle (ou le volant) et la raquette au joueur suivant, qui part à son tour. La première équipe qui aura terminé le parcours, aura gagné la manche. Les autres équipes terminent leur parcours pour connaître le classement final (à chaque manche : 1^{ère} équipe = 3 points / 2^{ème} équipe = 2 points / 3^{ème} équipe = 1 point / 4^{ème} équipe = 0 point). Si la balle (ou le volant) tombe : l'enfant repart de là où elle est tombée ! Si des équipes ont 1 joueur de moins : pour équilibrer le nombre de passages, le premier joueur effectuera 2 passages !

Représentation d'un terrain de *parcours-relais*, vu du ciel :

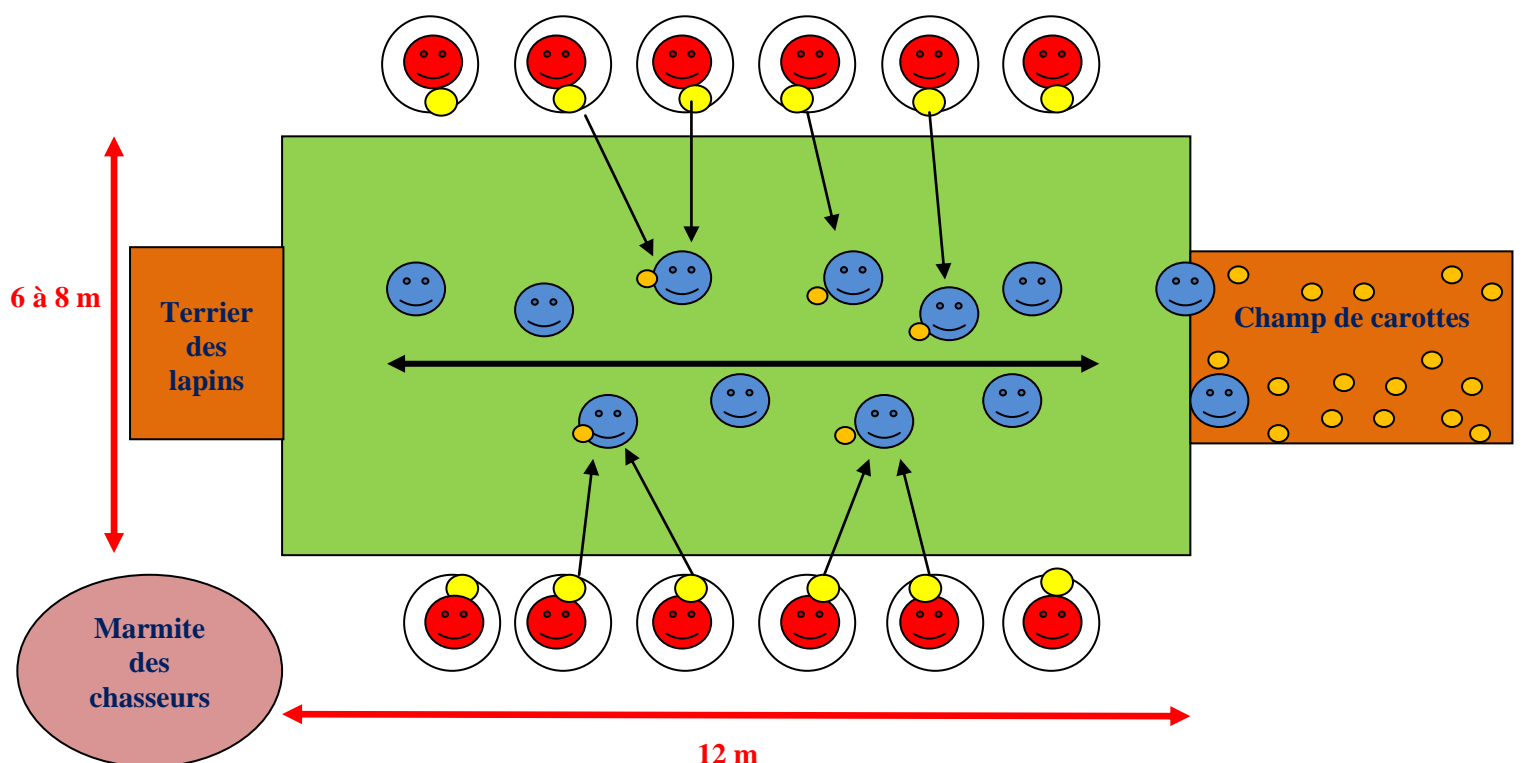


➤ Jeu lapins/chasseurs

Règles du jeu :

1 équipe de **chasseurs** et 1 équipe de **lapins**. Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de joueurs. Les chasseurs se placent dans les cerceaux, répartis sur 2 lignes parallèles, espacées de 6 à 8 mètres. Ils se font face. Ils ont chacun 3 balles en mousse et une raquette. Au signal, les lapins sortent de leur terrier (matérialisé par des plots) pour aller chercher des carottes (matérialisées par des balles de tennis usagées) dans le champ (matérialisé aussi par des plots) et les ramener chez eux. Ainsi, ils passent entre les 2 lignes de chasseurs. Les chasseurs doivent frapper leur(s) balle(s) à l'aide de la raquette, pour toucher les lapins, seulement quand ceux-ci rapportent des carottes (les chasseurs ne peuvent frapper leurs balles que quand ils sont dans leurs cerceaux) ! Un lapin ne peut rapporter qu'une carotte à la fois ! Quand tous les lapins sont revenus dans leur terrier : ceux qui ont été touchés vont déposer leurs carottes dans la marmite des chasseurs. Les autres déposent leurs carottes dans leur terrier. Pendant ce temps les chasseurs récupèrent leur(s) balle(s). Compter tout fort jusqu'à 10 et dire « c'est reparti » (afin de dynamiser le dépôt de carottes dans la marmite, ainsi que le ramassage de balles, par les chasseurs). Et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de carottes dans le champ. Ensuite, les carottes récupérées par les chasseurs (= celles dans la marmite) sont comptabilisées. Dès lors, la deuxième rotation s'opère : les lapins deviennent chasseurs ; les chasseurs deviennent lapins. A la fin de la deuxième rotation, l'équipe de chasseurs qui aura récupéré le plus de carottes aura gagné ! Faire ensuite une revanche.

Représentation d'un terrain de **Lapins / chasseurs**, vu du ciel :



Atelier 2 : badminton

➤ Volants brûlants

Règles du jeu :

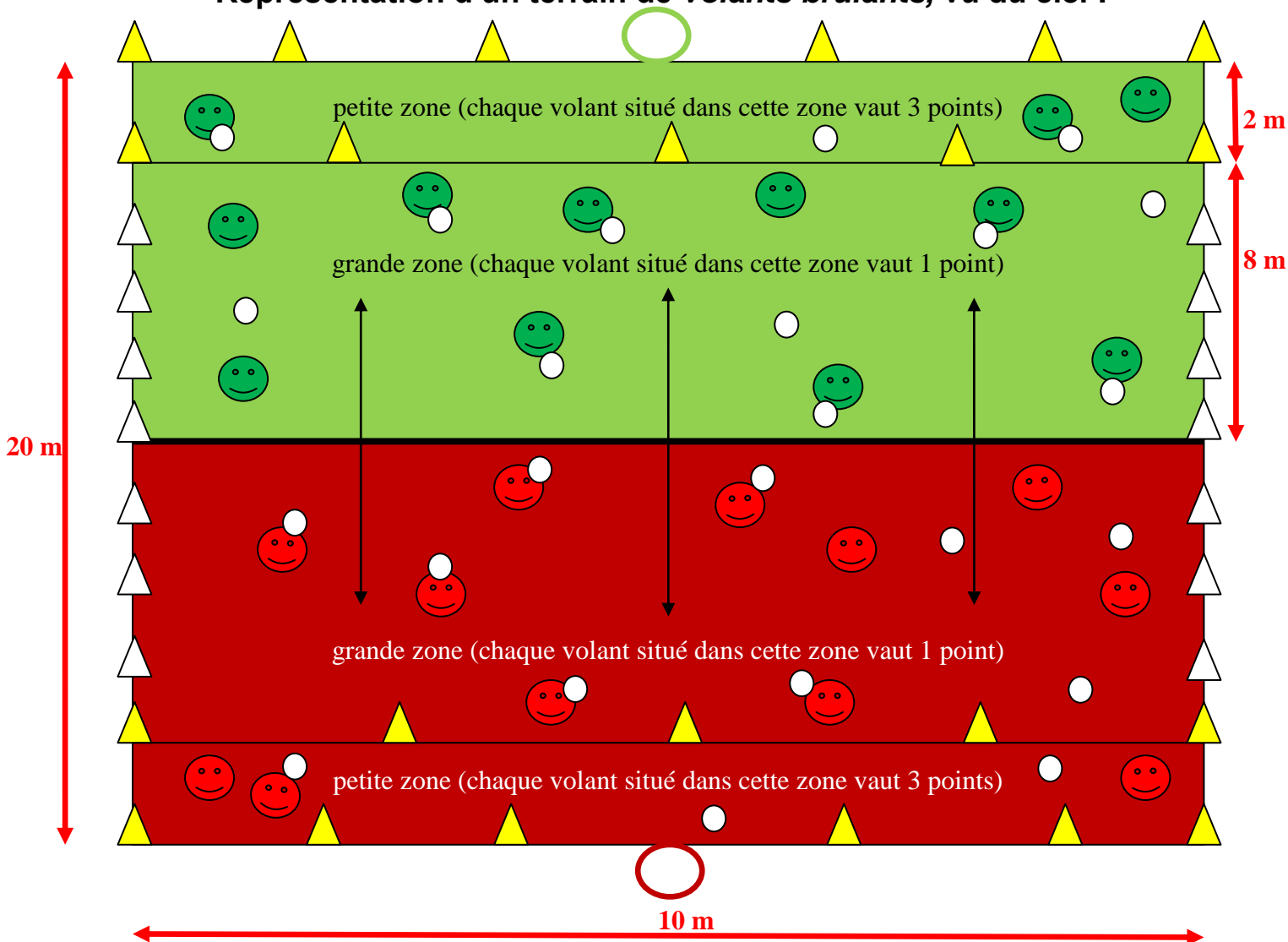
Les enfants sont répartis dans 2 équipes. Si possible, équilibrer les équipes, en nombre de joueurs. Les équipes se placent de part et d'autre du filet, chacune dans son terrain (*sur le schéma : soit dans le terrain vert, soit dans le terrain rouge*). Un cerceau avec des volants est placé derrière chaque terrain. Le temps de jeu est d'1 minute 30 secondes.

Au signal de départ, le but est de lancer, à la main, les volants brûlants (qui se trouvent sur son terrain) dans le terrain adverse. Les volants doivent passer par dessus le filet. Dès qu'un joueur a un volant en main, il doit le lancer, car il est brûlant ! On ne peut lancer qu'un volant à la fois. Au coup de sifflet final, ramasser les volants de son terrain (et les volants hors du terrain mais qui sont plus proches de notre terrain que du terrain adverse) ; les déposer dans le cerceau de l'équipe puis les compter. L'équipe qui aura le moins de volants dans son cerceau aura gagné la manche (1 manche = 1 point). Faire 3 manches, si possible.

Evolution : pas le droit de se déplacer avec un volant en main (il faut lancer de là où est tombé le volant !)

A la fin du temps de jeu : compter les volants situés dans la grande zone : chaque volant vaut 1 point / compter les volants situés dans la petite zone (au fond du terrain) : chaque volant vaut 3 points / les volants situés en dehors du terrain ne valent pas de point. L'équipe qui aura totalisé le moins de points aura gagné la manche (1 manche = 1 point). Faire 3 manches, si possible.

Représentation d'un terrain de volants brûlants, vu du ciel :



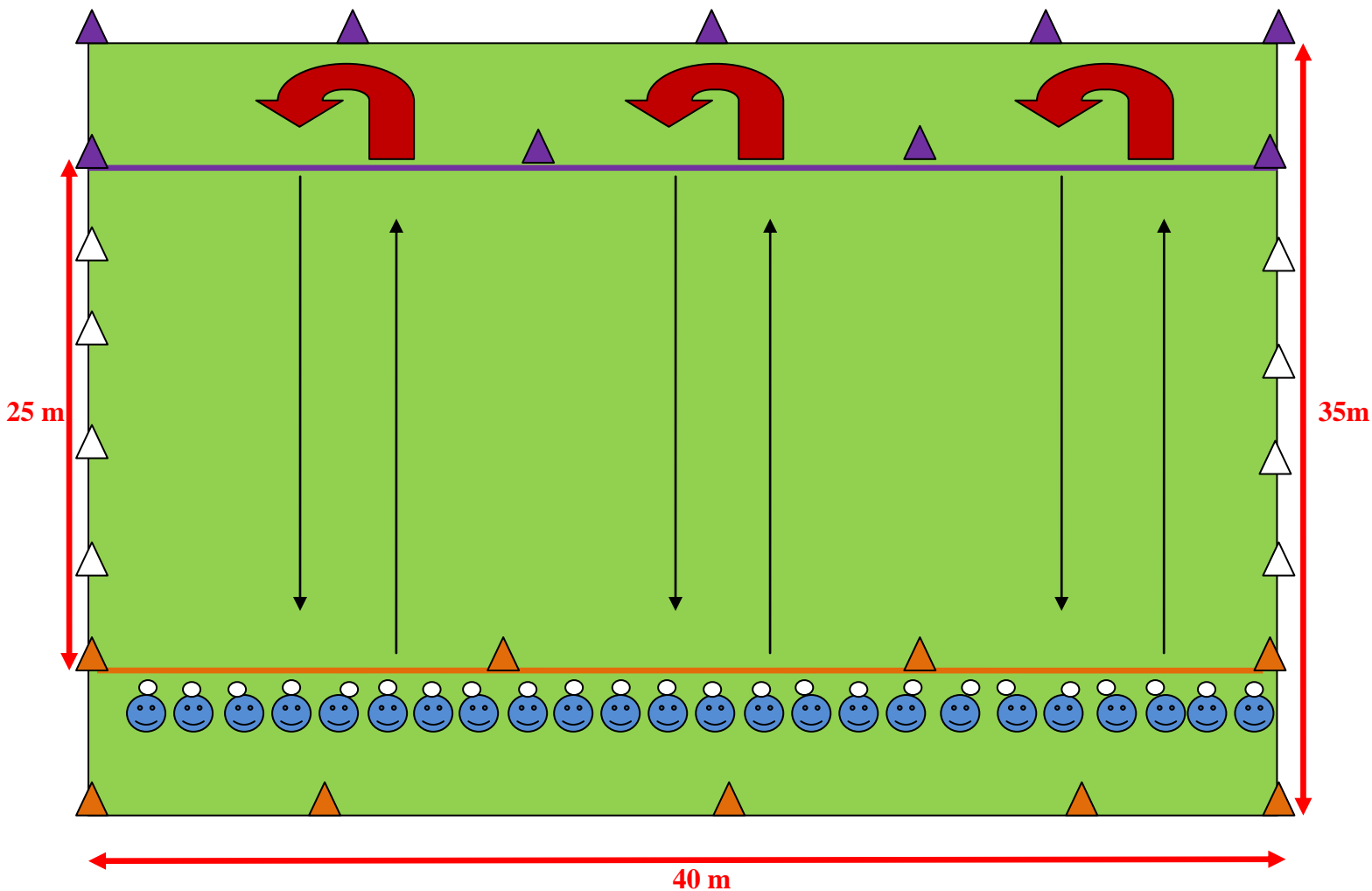
➤ Course de services

Règles du jeu :

Sur chaque terrain, tous les enfants se placent derrière la ligne de départ (*ligne marron sur le schéma ci-dessous*), les uns à côtés des autres, avec chacun une raquette de badminton et un volant. Au signal de départ, tous les enfants frappent leur volant, en direction de la ligne d'en face (*ligne violette sur le schéma ci-dessous*), puis ils courent après. Là où le volant s'est arrêté, ils le ramassent et le refrappent. Ainsi de suite, jusqu'à ce que le volant retombe au delà de la ligne d'en face. Dès lors, les enfants effectuent le chemin en sens inverse, de la même manière. Le premier enfant qui franchit la ligne d'arrivée (également la ligne de départ) gagne la manche. Les autres enfants terminent leur course pour connaître le classement final. Faire 2 manches, si possible.

Evolution : réaliser la même course, mais désormais ce qui compte ce n'est pas d'être le plus rapide, mais d'être celui qui aura frappé le moins de fois le volant ! Si 2 joueurs ont frappé le volant un même nombre de fois, le gagnant est celui qui aura effectué le parcours le plus rapidement ! Faire 2 manches, si possible.

Représentation d'un terrain de *course de services*, vu du ciel :



➤ Loup volant

Règles du jeu :

Chaque terrain est divisé en 2 zones de jeu (répartir équitablement les enfants dans chaque zone de jeu). Dans chaque zone de jeu, des loups (*joueurs jaunes sur le schéma*) et 1 mouton (*joueur rouge sur le schéma*). Le mouton met une chasuble. Au signal de départ, les loups doivent essayer de toucher le mouton, à l'aide d'un gros volant. Le loup qui a le volant en main ne peut pas se déplacer.

Les loups ont 1 minute pour toucher le mouton !

Si au bout d'une minute le mouton n'est pas touché : il marque 1 point. Un des loups prend sa place.

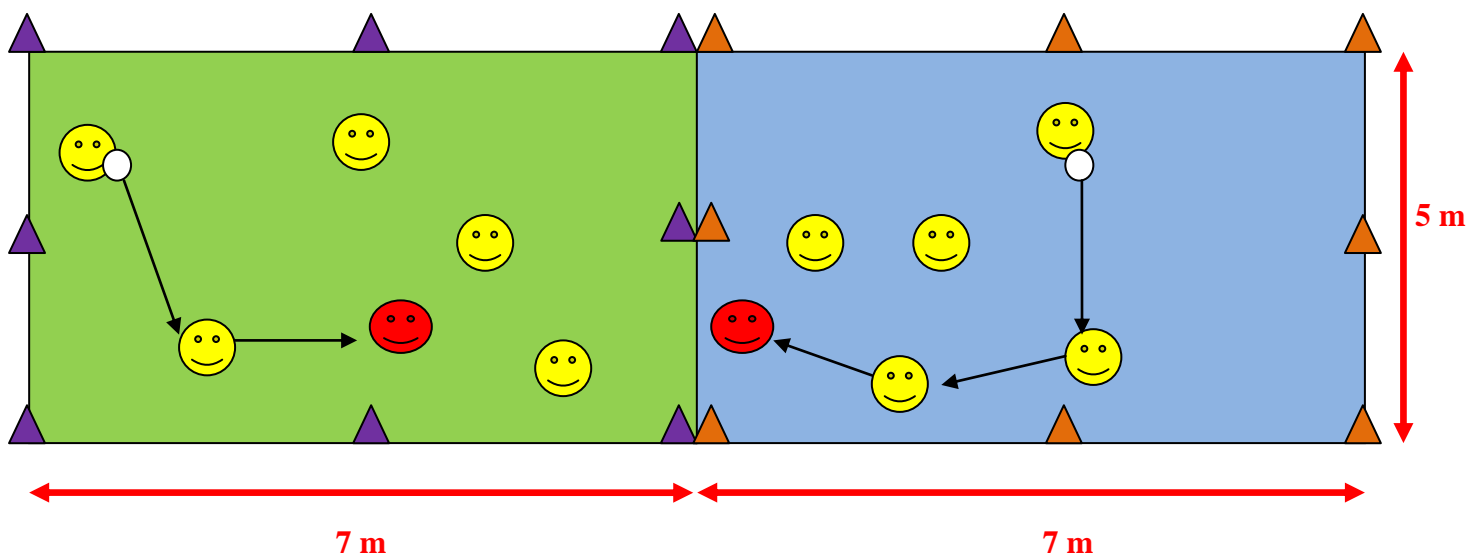
Si avant la fin de la minute le mouton est touché, il ne marque pas de point. Un des loups prend sa place.

Tous les loups doivent passer mouton ! Le chronomètre repart à 0 à chaque changement de mouton.

Lorsque tous les joueurs ont joué le rôle de mouton : le loup qui touche le mouton prend sa place.

Au bout des 10 minutes, le mouton qui aura marqué le plus de points sera désigné vainqueur.

Représentation d'un terrain de *Loup volant*, vu du ciel



Atelier 3 : tennis de table

➤ Ping-golf

Sur chaque trou : 2 équipes qui s'opposent (2 ou 3 joueurs par équipe). Chaque équipe a en sa possession une raquette et une balle de tennis de table.

Après tirage au sort (pour savoir quelle équipe va commencer), un premier joueur de l'équipe A se place dans le cerceau de départ puis frappe la balle de tennis de table, à l'aide de la raquette (sans rebond), en direction du trou (la cible à atteindre est un seau dans lequel se trouve une barre verticale avec le numéro du trou). Ensuite, c'est au tour du premier joueur de l'équipe B, de se placer dans le cerceau de départ et de frapper la balle de son équipe en direction du trou. Dès lors le deuxième joueur, de l'équipe la plus loin de la cible (celle qui a sa balle, arrêtée, au sol, la plus loin de la cible), ramasse sa balle et la frappe de cet endroit en direction du trou. Puis c'est au tour du deuxième joueur de l'autre équipe (sauf si leur balle est toujours plus proche du trou que celle de l'autre équipe). Et ainsi de suite jusqu'à ce que les 2 balles soient tombées dans le trou. Le nombre de frappes nécessaires pour toucher la cible est alors inscrit sur la fiche de score, pour chaque équipe. Puis les 2 équipes passent au trou suivant et ainsi de suite. A l'issue du parcours (= des 6 trous ou moins, si tout le parcours n'a pu être réalisé), les accompagnateurs de chaque équipe comptent le total de coups (= total de frappes). L'équipe gagnante est l'équipe qui a effectué le moins de coups pour faire le parcours.

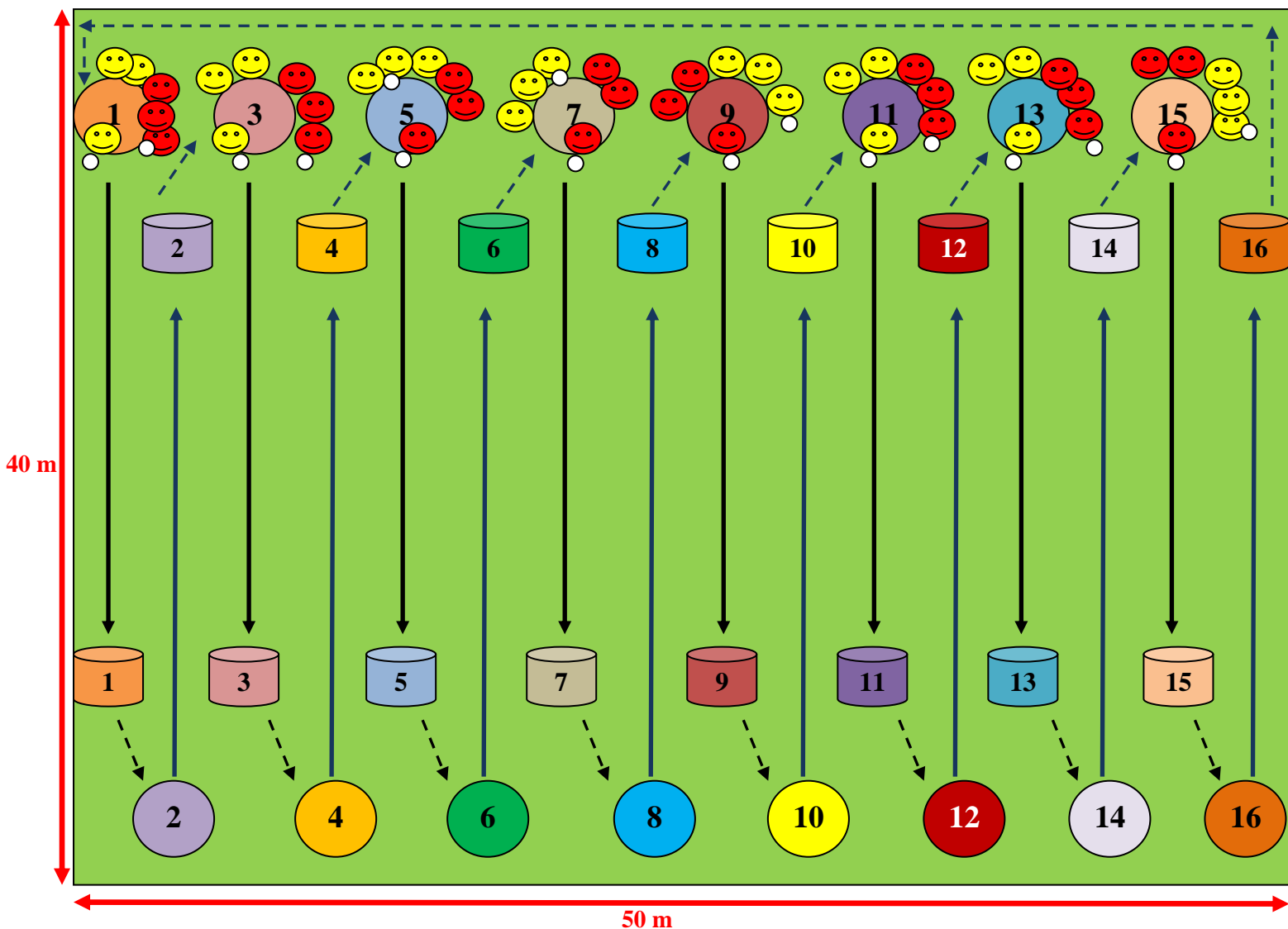
Pour le premier trou : tirage au sort pour savoir quelle équipe commence.

Pour les autres trous : l'équipe qui a gagné le trou précédent commence le trou suivant.

Variante pour chaque trou du parcours

- ✓ premier trou : frapper avec 1 œil fermé
- ✓ deuxième trou : frapper de la mauvaise main
- ✓ troisième trou : le plus grand joueur de chaque équipe change d'équipe (jusqu'à la fin du parcours !)
- ✓ quatrième trou : l'équipe qui a gagné le trou précédent part avec 1 coup de plus
- ✓ cinquième trou : 1^{ère} frappe en coup droit / 2^{ème} frappe en revers / 3^{ème} frappe en coup droit ...
- ✓ sixième trou : l'équipe qui a perdu le trou précédent choisit la manière de frapper (soit avec 1 œil fermé soit de la mauvaise main)

Représentation d'un terrain de *Ping-golf*, vu du ciel



○ : cerceau marquant le départ du trou

□ : trou

➤ La tournante

Règles du jeu :

Sur une table, de chaque côté du filet, se situent des joueurs avec des raquettes (si possible, équilibrer le nombre de joueurs de chaque côté du filet). Si possible, pas plus de 6 joueurs par table. Au début du jeu, attribuer un numéro (de 1 à 3 au maximum) à chaque joueur, de chaque côté du filet. Ces numéros indiquent l'ordre de passage des joueurs pour frapper la balle de tennis de table. C'est un jeu d'échanges. Le joueur n°1 d'une équipe engage (il envoie la balle, à l'aide de sa raquette de l'autre côté du filet) puis court se placer à la queue, de l'autre côté du filet. Le joueur n°1 de l'autre équipe frappe la balle, qui vient d'être envoyée, à l'aide de sa raquette, et court à son tour, pour se placer à la queue, de l'autre côté du court. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus que 2 joueurs à la table. Dès lors, sans changer de position, les 2 joueurs restants jouent 1 point. Celui qui le gagne, gagne 1 vie (c'est à dire que s'il vient à commettre la faute lors de la prochaine tournante, il peut s'il le souhaite utiliser sa vie et ainsi rester en jeu). Le déplacement de tous les joueurs doit toujours s'effectuer dans le sens inverse des aiguilles d'une montre !

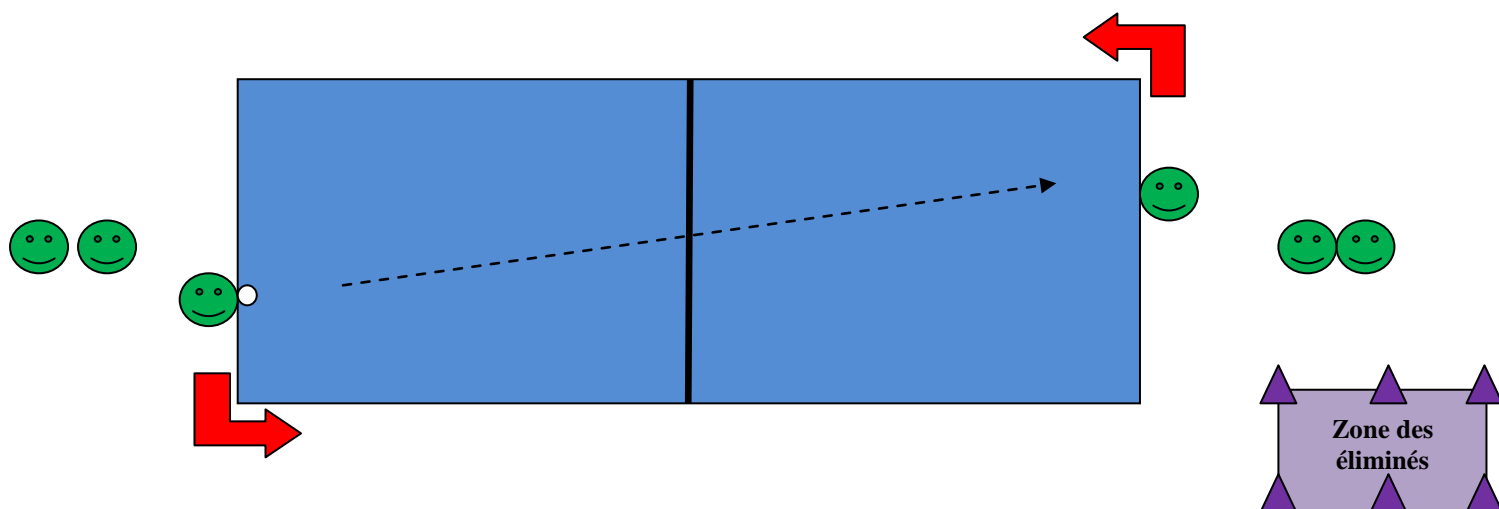
Quand un joueur est éliminé, il faut équilibrer le nombre de joueurs de part et d'autre de la table (même nombre de joueurs, de part et d'autre de la table, si le nombre de joueurs restants est pair / 1 joueur de plus d'un côté de la table, si le nombre de joueurs restants est impair). **C'est toujours un des joueurs, du côté de la table où il y a le plus de joueurs, qui engage (si même nombre de joueurs de part et d'autre de la table : l'engagement est effectué par un joueur du côté où est la balle).**

Un joueur est éliminé s'il :

- n'a pas réussi à renvoyer la balle, directement, par-dessus le filet, sur la partie adverse de la table,
- a frappé la balle après qu'elle ait rebondi 2 fois ou plus,
- a posé une main sur la table,
- a frappé la balle alors que ce n'était pas à lui de la frapper.

Les joueurs éliminés, se placent à côté de la table, dans la zone délimitée par des plots (cf. zone des éliminés sur le schéma ci-dessous), afin de ne pas gêner les autres joueurs, lors de leurs déplacements.

Représentation d'une table de tennis de table pour le jeu de *la tournante*, vu du ciel



Sur le temps du midi : jeu 1, 2, 3 soleil

Règles du jeu :

Chaque joueur doit se déplacer, en ligne droite, vers la ligne médiane du terrain de foot. Le départ est donné sur une ligne parallèle à celle-ci, située à environ 30 mètres. L'objectif pour chaque joueur est de : rallier la ligne médiane avant d'être éliminé par un arbitre. Les arbitres éliminent les joueurs qui ont fait tomber leur balle de la raquette, où qui bougent alors que le mot « soleil » vient d'être prononcé. Le joueur vainqueur est celui qui relie le premier la ligne médiane.

Avant le début du jeu, chaque joueur tire au hasard un numéro, dans un sac. A chaque numéro correspond 1 type de raquette associé à 1 type de balle.

N° de 1 à 13 : raquette de mini-tennis + balle de mini-tennis

N° 14 à 26 : raquette de tennis de table + balle de tennis de table

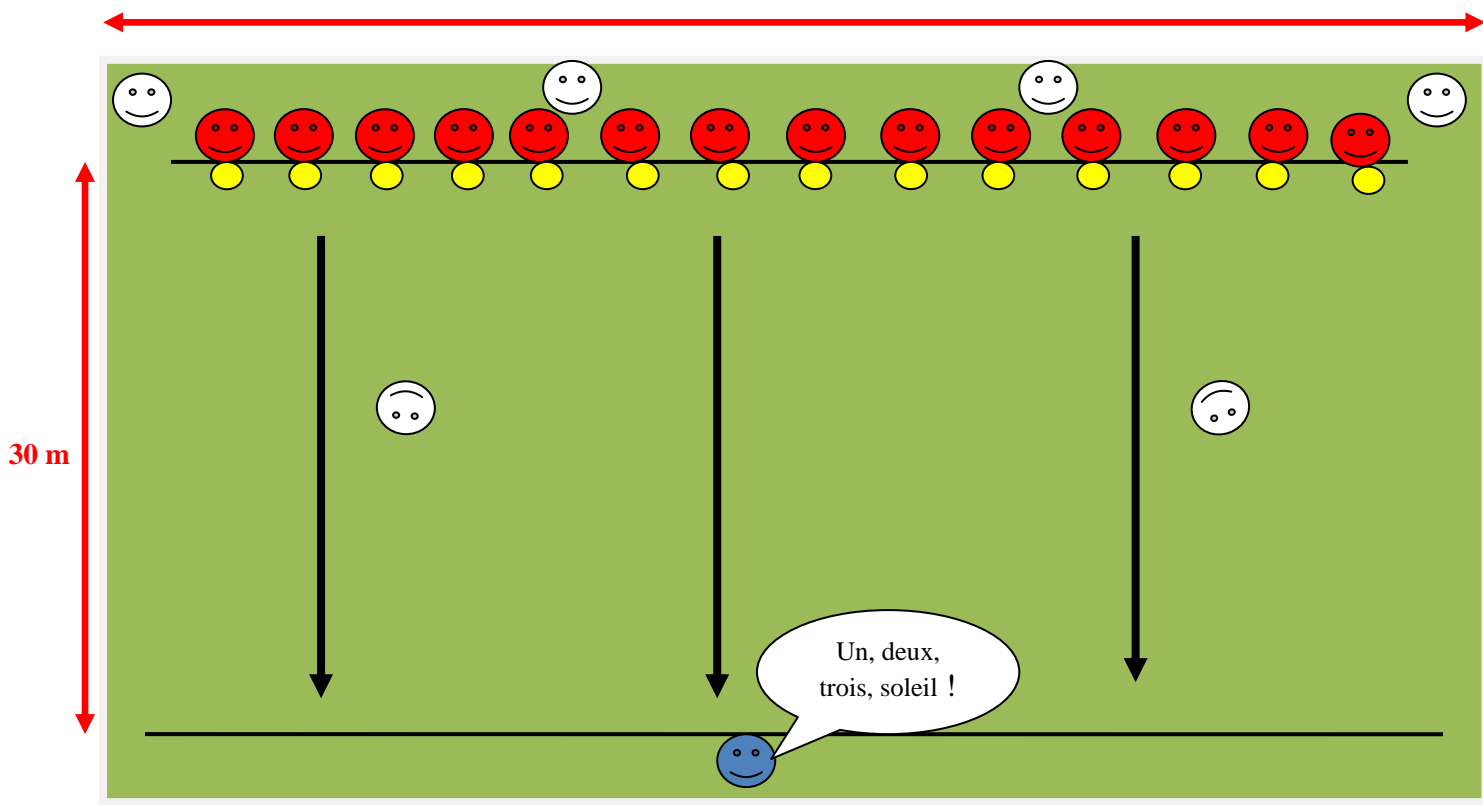
N° 27 à 39 : raquette de tennis de table + balle de mini-tennis


N°40 à 52 : raquette de badminton + balle de mini-tennis

N°53 à 65 : raquette de badminton + balle de tennis de table


Représentation du terrain, vu du ciel :

60 à 70 m



 : arbitres

 : joueurs

 : meneur et arbitre