



LUCKY LUKE (LE COW BOY)



Le jeu consiste, au signal, à dégainer le plus vite possible, tout en tenant correctement la raquette, c'est-à-dire position pouce/index, en pince, en pistolet.

Public: Première année

Matériel nécessaire:

Une raquette par joueur

Explications: Raquette au sol, au signal le joueur prend la raquette le plus vite possible en tenant la raquette en prise pistolet, l'index en direction d'un joueur. Bien insister sur le positionnement des doigts, l'index sur le côté, le pouce sur le bois.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant ne tient pas la raquette de la bonne main, mauvais positionnement des doigts.	Il faut que l'enfant attrape la raquette avec la main qu'il utilise pour jouer et l'autre main dans son dos, le long du corps ou dans sa poche. Pour le positionnement des doigts insister, montrer et si nécessaire mettre des « post-it » ou une pièce de monnaie entre les doigts.
En cours d'acquisition	L'enfant ne tient pas correctement la raquette à chaque essai.	
Acquis	L'enfant est à l'aise, rapide, a toujours un bon positionnement de la main et des doigts.	Veillez à chaque séance à la bonne prise de raquette même quelques mois après et si nécessaire insister à nouveau en début de séance afin qu'il comprenne l'importance.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Les joueurs se mettent dos à la raquette.
- Faire le même exercice à la table

Comptage de points / duel / défi: Deux enfants, l'un en face de l'autre, au signal prennent la raquette le plus vite possible. Celui qui a été le plus rapide et qui tient correctement la raquette gagne un point. Le gagnant reste jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un qui sera désigné super cow-boy.



LA CAGE AUX OISEAUX



Au signal (taper dans les mains), les cerceaux (les cages) s'ouvrent, les enfants (les chats) courent dans les cerceaux récupèrent la raquette (l'oiseau) correctement. Et à chaque tour on enlève un cerceau et une raquette.

Public: Première Année

Matériel nécessaire:

Raquettes
Cerceaux

Explications: Les enfants courent dans la salle. Au signal, ils courent en direction d'un cerceau et prennent correctement la raquette.

L'entraîneur veille à ce que les enfants tiennent bien la raquette sinon ils sont éliminés.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant ne tient pas la raquette de la bonne main, mauvais positionnement des doigts.	Il faut que l'enfant attrape la raquette avec la main qu'il utilise pour jouer et l'autre main est placée dans son dos ou dans sa poche. Pour le positionnement des doigts insister, montrer et si nécessaire mettre des « post-it » ou une pièce de monnaie entre les doigts.
En cours d'acquisition	L'enfant ne tient pas correctement la raquette à chaque essai.	
Acquis	L'enfant est à l'aise, rapide, toujours un bon positionnement de la main et des doigts	Veillez à chaque séance à la bonne prise de raquette même quelques mois après et si nécessaire insister à nouveau en début de séance afin qu'il comprenne l'importance.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- L'enfant, quand il a récupéré la raquette et s'est positionné dans le cerceau, doit effectuer des jonglages.



LE GARDIEN DE BUT



ei00014 www.fotosearch.fr

Le joueur A : le tireur envoie la balle dans le camp adverse du côté pouce en prenant la balle à côté de lui. Il est placé dans un cerceau situé à 2m.
 Le joueur B : Le gardien de but rattrape la balle dans la corbeille qu'il tient avec les deux mains.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Raquettes / cerceaux / balles / corbeilles

Explications:

Joueur A : Du côté pouce, il laisse tomber la balle à côté de lui et envoie la balle dans le camp adverse à différents endroits.

Joueur B : Il doit se placer en direction de la balle, tenir la corbeille devant lui et attraper la balle dans la corbeille.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	Le joueur A ne parvient pas à envoyer la balle dans le camp adverse. Le joueur B reste immobile.	Demander au joueur A de se mettre à la table et de renvoyer la balle à la main. Montrer au joueur B, lui expliquer qu'il faut pousser sur les jambes, qu'il faut se déplacer en fonction de la balle qui arrive.
En cours d'acquisition	Le joueur A a des difficultés de dosage. Le joueur B ne part pas toujours du bon côté.	Pour le joueur A : lui mettre différentes cibles dans le camp adverse, lui expliquer la notion du dosage, qu'on peut taper doucement ou fort et que pour lui le but est de trouver la bonne dose de puissance. Pour le joueur B : Il faut qu'il regarde bien ce que fait l'adversaire, comment la raquette s'incline au moment de l'impact avec la balle, il peut se reculer et laisser faire plusieurs rebonds avant d'attraper la balle.
Acquis	Le joueur A envoie correctement la balle en prenant la balle sur le côté et arrive à la placer à différents endroits. Le joueur B se place correctement et rattrape la balle à tous les coups.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Le joueur A : peut renvoyer la balle côté index
peut reculer le cerceau
- Le joueur B : peut rattraper la balle à la main

Comptage de points / duel / défis : sur 10 balles, les joueurs comptent combien de balles sont attrapées dans le panier, seules les balles envoyées correctement comptent. Le gagnant est celui qui a attrapé le plus de balles dans son panier. Ensuite, on défie un autre joueur.



LE PIRATE

Le joueur A (le pirate) est positionné dans le cerceau à 2m de la table, il laisse tomber la balle à côté de lui et tape la balle côté pouce en direction du camp adverse qui représente l'île. Le joueur B (le gardien de l'île) renvoie la balle qui représente les boulets de canon de l'autre côté du filet, dans un premier temps. Ensuite, on lui demandera de renvoyer la balle dans le camp adverse en visant le bateau qui sera représenté par des feuilles.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Raquettes / cerceaux / feuilles / balles

Explications:

Le joueur-pirate envoie des boulets de canon, côté pouce en prenant la balle à côté de lui, en pliant les genoux et en essayant d'envoyer les balles à différents endroits.

Le joueur-le gardien de l'île se place puis renvoie les boulets de canon de l'autre côté du filet sans obligation de toucher le camp adverse. Puis, ensuite on lui demandera de toucher le camp adverse, plus précisément, le bateau que nous représenterons par des feuilles.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	Le JA : le pirate n'envoie pas la balle sur l'île Le JB : le gardien de l'île reste immobile et ne touche pas la balle	Demander au joueur A de se mettre à la table et de renvoyer la balle à la main. On peut également prendre une balle plus grosse, on lui demande de taper la balle directement en direction du camp adverse sans faire de rebond au sol. Lui mettre des cibles pour qu'il ait des repères et que ce soit plus facile pour lui de se concentrer. Montrer au joueur B, lui expliquer qu'il faut pousser sur les jambes, qu'il faut se déplacer en fonction de la balle qui arrive (bien garder son île).
En cours d'acquisition	Le JA : le pirate envoie la balle de l'autre côté de l'île mais en prenant la balle devant lui et sans faire de rebond au sol. Le JB : ne renvoie pas toujours la balle mais fait des efforts pour se placer.	Entraîner le joueur A à plier les jambes, à laisser tomber la balle à côté de lui en lui mettant une cible. Pour le joueur B, insister sur le fait de deviner où va venir la balle, se déplacer et mettre la raquette par rapport à la balle (le panda doit regarder le bateau).
Acquis	Le JA : envoie la balle correctement dans le camp adverse et à différents endroits. Le JB : se place correctement et arrive à viser le bateau.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

Le joueur-pirate peut faire ensuite l'exercice côté index. On peut lui reculer le cerceau.

Le joueur-gardien de l'île, dès qu'il arrive à se placer et à renvoyer la balle, devra viser le bateau. On lui parlera du côté pouce (prendre la balle à côté) et côté index (prendre la balle devant lui.).

Comptage de points / duel / défis : sur 10 balles, les joueurs comptent combien de boulets de canons sont renvoyés sur le bateau, seuls les boulets de canon envoyés correctement par le pirate comptent. Le gagnant est le gardien de l'île qui a renvoyé le plus de boulets de canon sur le bateau. Ensuite, on défie un autre joueur.



LA PECHE AUX BALLEES



L'enfant doit attraper des balles grâce à une époussette en CD en ayant les pieds sur des repères (en forme de pieds) au sol de façon à être de côté.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Époussettes de différentes tailles légères (la plus petite de la taille de la raquette) sinon des bassines.

Balles de différentes tailles (tennis, tennis de table, petits ballons...).

Repères au sol en forme de pieds.

Séparations.

Explications:

Le joueur a les pieds sur les repères au sol et tient dans sa main une époussette. Il doit rattraper les balles qui lui sont envoyées en gardant l'époussette au dessus de la rivière et en restant de côté.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	Le joueur ne rattrape pas les balles, il hésite.	Le faire avec des balles plus grosses, lui montrer, le rassurer.
En cours d'acquisition	Le joueur rattrape la balle en dehors de la rivière.	Agrandir la rivière, puis la diminuer petit à petit.
Acquis	Le joueur rattrape les balles au dessus de la rivière.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Diminuer/ augmenter la taille de l'époussette, des balles.
- Commencer en dehors puis sur la table.
- Remplacer l'époussette par une raquette.
- Ajouter un déplacement (ajouter des repères au sol).
- Enlever les repères au sol.

Comptage de points / duel / défis : sur 10 balles, les joueurs comptent combien de balles sont attrapées dans l'époussette, seulement les balles envoyées correctement comptent. Le gagnant est celui qui a attrapé le plus de balles dans son époussette. Ensuite, on défie le même joueur mais il doit renvoyer la balle avec sa raquette toujours en prenant la balle au niveau de la rivière. Quand les deux enfants ont fini, ils peuvent défier d'autres joueurs.



LA VOITURE



Faire passer la voiture (la balle) sur la route entre les deux trottoirs (les 2 bandes), d'abord de face, avec le dos de la main (découverte du revers), puis à côté de la table pour jouer à côté de soi (découverte du coup droit), d'abord avec la paume de la main. Ensuite avec la raquette.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

2 bandes de tissu ou de carton de 30cm de largeur,
1 bassine d'une vingtaine de balles
Raquettes

Explications: Veiller à toucher la balle côté du pouce lorsqu'on joue du coup droit, et côté de l'index lorsqu'on joue du revers.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à envoyer les balles entre les deux trottoirs.	Agrandir les trottoirs, puis les diminuer petit à petit.
En cours d'acquisition	L'enfant arrive à faire l'exercice avec la main, mais au passage de la raquette il ne la tient pas correctement à chaque essai.	Bien insister, donner l'image du pistolet ou de l'oiseau qui ne doit pas s'échapper de sa main. Mettre des « post-it » ou une pièce de monnaie à l'endroit où il doit positionner les doigts.
Acquis	L'enfant n'a aucune difficulté.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Rapprocher les trottoirs ➤ Mettre une cible au bout de la route ➤ Faire des échanges ➤ Passer à l'autoroute ➤ Faire des échanges avec plusieurs voitures

Comptage de points / duel / défis : Sur 10 balles, les enfants ont un bon point lorsque la « voiture reste sur la route entre les 2 trottoirs ».

Quand les enfants maîtrisent le pousser de la balle, les enfants peuvent se mettre sur une demitable et faire des échanges ; on peut leur faire compter les points s'ils savent sinon ils défient un adulte. Cet exercice peut être fait sous forme de montée descente.



LES VOISINS

L'enfant doit envoyer le ballon de baudruche chez son voisin. Entre les enfants, il y a une séparation qui représente la clôture. Quand l'enfant fait tomber le ballon chez le voisin, il gagne un point.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

- Ballon de baudruche
- Raquette
- Séparation



Explications: Les enfants doivent défendre leur jardin en se déplaçant par rapport au ballon et le renvoyer chez le voisin en tenant correctement la raquette et en utilisant soit le côté pouce, soit le côté doigt.

Attention, par mesure de sécurité, l'enfant n'a pas le droit de faire rentrer son bras chez son voisin.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à renvoyer le ballon dans le camp adverse.	Demander à l'enfant de renvoyer le ballon de baudruche avec la main qui tient la raquette.
En cours d'acquisition	L'enfant arrive à renvoyer le ballon chez le voisin seulement quand il tombe sur sa raquette. Ou alors, il se déplace mais fait plusieurs jonglages avant de le renvoyer.	On peut, dans un premier temps, se mettre en face de lui et lui indiquer où le ballon va venir ; ceci afin que l'enfant se concentre uniquement sur ses jambes ; lui demander de pousser sur ses pieds et de venir toucher le ballon avant qu'il tombe au sol, sinon le ballon va exploser.
Acquis	L'enfant arrive à renvoyer correctement le ballon, se déplace et arrive même à ruser.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Après le ballon, utiliser des balles en faisant un rebond au sol.

Comptage de points / duel / défis : Possibilité de faire ce jeu sous forme de montée / descente ou même en petit tournoi en y intégrant des arbitres avec les marqueurs afin de se familiariser avec les outils de l'arbitrage.



L'ESSUIE GLACE

Les joueurs « essuie-glace » entrent à tour de rôle sur le terrain. L'entraîneur distribue des balles sans s'arrêter à droite et à gauche de la ligne située au sol.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres
Séparations pour matérialiser les différentes zones
Cordes pour délimiter la zone 1 et la zone 2

Explications:

Le joueur essuie-glace doit se déplacer pour renvoyer la balle et se replacer pour attendre la balle suivante.

Chaque balle renvoyée comptera 1 point pour le joueur essuie-glace.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant essuie-glace a du mal à toucher les balles.	Lancer doucement les balles, l'enfant essuie-glace peut renvoyer les balles à la main.
En cours d'acquisition	L'enfant essuie-glace est toujours en retard par rapport à la balle.	Le joueur essuie-glace doit prendre le temps de regarder la direction des balles, être plus rapide sur ses jambes, jouer arrêté et repousser pour revenir au milieu et recommencer.
Acquis	L'enfant essuie-glace est à l'aise. Il arrive bien à renvoyer les balles.	Passer aux évolutions possibles.

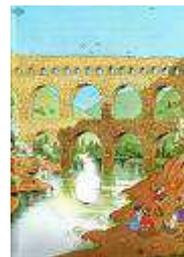
EVOLUTIONS POSSIBLES

- Distribuer les balles irrégulièrement.
- Mettre une cible à viser.
- Demander à l'enfant différentes actions sur la balle (frotter, taper ...).

Comptage de points / duels / défis : Compter le nombre de balles qui ont atteint la cibles.



LE PONT



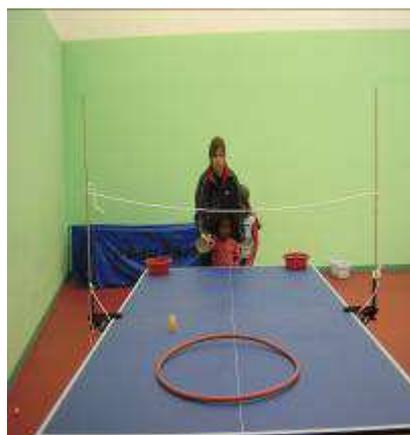
L'enfant doit envoyer les balles au-dessus et en-dessous (du pont).

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Le pont : deux tiges en bois + une corde



Explications:

L'enfant devra avoir une trajectoire droite et taper les balles derrière pour passer en dessous du pont et taper la balle plus en-dessous avec une trajectoire en cloche pour faire passer la balle au dessus.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a du mal à taper en dessous et au-dessus. Il ne comprend pas très bien.	On peut commencer à faire cet exercice en dehors de la table avec une séparation, en faisant rouler les balles au sol pour passer en-dessous et taper en-dessous des balles, en accompagnant le geste, pour passer au-dessus. Ensuite à la table on peut prendre des balles plus grosses, faire rouler la balle pour passer en dessous.
En cours d'acquisition	L'enfant incline mal la raquette.	Lui tenir la balle et lui indiquer où toucher la balle. On peut lui montrer, le faire avec lui.
Acquis	L'enfant est à l'aise et a bien saisi la notion de trajectoire.	Passer aux évolutions possibles

EVOLUTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Monter la hauteur du pont ➤ Mettre des cibles de l'autre côté du pont ➤ Les faire reculer de plus en plus en mettant différents cerceaux au sol ➤ Le faire côté index

Comptage de points / duels / défis : Deux enfants, l'un en face de l'autre, ont tous les deux 10 balles et à tour de rôle, doivent tirer ou en-dessous ou au-dessus du pont. C'est l'entraîneur qui indique ce qu'ils doivent faire. L'entraîneur peut même comptabiliser les points avec un marqueur. En cas d'égalité, on demandera aux joueurs plus de précision en mettant une cible.



LES CHATEAUX ET LES DONJONS



L'enfant doit envoyer la balle sur la table et rejoindre un château le plus vite possible, avant que le/les défenseurs aient rapporté la balle au gardien du donjon.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles-ballons-cerceaux-raquettes

Explications: L'enfant envoie la balle sur la table, de l'autre côté du filet et doit rejoindre le premier château avant que le défenseur rapporte la balle dans le donjon. S'il n'est pas dans le château avant que le gardien du donjon ait la balle, il est éliminé.

S'il est sur un château, un autre enfant prend sa place à la table et le premier enfant doit atteindre le château suivant. (le but étant de faire un tour complet sans se faire éliminer).

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à envoyer des balles. L'enfant reste sans bouger après avoir envoyé la balle.	Ajouter des essais (3). Lui faire envoyer la balle à la main. Utiliser des balles plus grosses. Disposer des flèches visibles indiquant le sens de course (sur la table et au sol). Utiliser un signal sonore quand la balle est partie de la raquette ou de la main (sifflet / clap).
En cours d'acquisition	L'enfant touche la balle sans chercher à l'éloigner des défenseurs. L'enfant n'atteint pas les châteaux.	Imposer aux défenseurs un endroit de départ et matérialiser des « zones libres » au sol avec des cordes. Faire reculer les défenseurs (zone de départ imposée) ou rapprocher les châteaux . Diminuer le nombre de défenseurs.
Acquis	L'enfant touche la balle et atteint les châteaux sans se faire éliminer. Il cherche à envoyer la balle le plus loin possible des défenseurs.	Faire le jeu avec le revers. Eloigner les châteaux. Ajouter des donjons. Envoyer la balle à l'attaquant, où on veut sur la table (Coup droit ou Revers). Courir à pieds joints / sur un pied.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- En dehors/ sur la table
- Ballons/balles
- Avec raquette ou à la main
- Donjon plus ou moins loin
- 2 équipes (attaquants/défenseurs)
- En Coup droit, en Revers
- Plus ou moins de châteaux plus ou moins loin
- Cibles sur la table
- Filet monté (trajectoires)
- Compter les points (1 point par château atteint)
- L'enfant envoie directement la balle / quelqu'un envoie la balle
- Plusieurs donjons de couleurs différentes et des balles de plusieurs couleurs (mêmes couleurs que les donjons). Les défenseurs doivent ramener la balle de couleur dans le donjon correspondant. (balle bleue dans le donjon bleu)

Comptage de points / duels / défis : Terminer par des petits défis par équipe. Match aller/retour, une fois en attaque et une fois en défense :

Installer des caisses remplies d'objets (foulards...) à côté de tous les châteaux. A chaque fois qu'un enfant arrive à atteindre un château, il récupère un foulard dans la caisse. Quand tous les attaquants sont passés, on inverse les rôles. Les foulards récupérés sont posés dans un carton.

A la fin de la rencontre, on compte le nombre de foulards avec les enfants, l'équipe ayant rapporté le plus d'objets a gagné.



LES PLANETES



L'enfant doit envoyer les balles dans le soleil en se situant sur les planètes qui sont placées en face du soleil. Le but, viser le soleil, des planètes qui sont situées de plus en plus loin.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Cerceaux pour les planètes

Balles de différents diamètres

2 plots, 2 barres, 1 cerceau pour faire le soleil

Explications:

L'enfant se situe sur la première planète la plus proche et vise le soleil. Quand il atteint le soleil, il recule sur la planète suivante.

L'enfant tire en direction du soleil, de plus en plus fort.

	LES REPERES	REMIATION
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à tirer en direction du soleil.	Le faire dans un premier temps à la main. Le faire avec lui, lui expliquer comment le bras et la main doivent finir.
En cours d'acquisition	L'enfant tire en direction du soleil mais a des difficultés de dosage.	Bien insister sur le fait de mettre un peu de puissance et rajouter de plus en plus de force. Pour mettre plus de puissance, lui expliquer qu'il faut qu'il durcisse le bras et bloque le poignet.
Acquis	L'enfant est à l'aise, il arrive à viser le soleil et toutes les planètes.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Aménager le même exercice à la table

Comptage de points / duel / défis : Chaque enfant passe à tour de rôle. Le premier qui atteint le soleil de la dernière planète est le champion de l'univers.



LE JARDINIER



L'enfant (le jardinier) doit envoyer les balles (les fleurs) dans les différentes zones qui représentent son jardin, la prairie, la montagne, le monde entier.
L'enfant sera situé dans un cerceau qui représente sa maison.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

- Cerceau**
- Balles de différents diamètres**
- Raquette par enfant**
- Séparations pour délimiter les zones**



Explications: L'enfant est situé dans un cerceau qui représente sa maison et devant lui, il y a différentes zones qui représentent son jardin, la prairie, la montagne, le monde entier. L'enfant doit tirer (doit planter des fleurs) dans les différentes zones qui sont situées de plus en plus loin. Dans un premier temps, il lancera la balle à la main et ensuite il effectuera l'exercice avec la raquette. Bien expliquer à l'enfant qu'il doit tirer doucement et de plus en plus fort.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à envoyer les balles sur les différentes zones annoncées par l'entraîneur.	Prendre dans un premier temps des balles plus grosses ou un ballon qu'il lancera à deux mains. Lui expliquer que la main doit finir en direction des zones. Le faire avec lui.
En cours d'acquisition	L'enfant a des difficultés à taper fort pour atteindre la montagne ou le monde entier.	Lui faire comprendre que pour mettre de la force il faut qu'il serre sa raquette. Qu'il ne faut pas bouger le poignet.
Acquis	L'enfant arrive facilement à atteindre les différentes zones, il a bien compris le sens du dosage.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Faire le même exercice latéralement
- Utiliser différents diamètres de balles
- Aménager le même exercice mais à la table.

Comptage de points / duel / défis : Chaque enfant passe à tour de rôle ; le premier qui atteint le monde entier est élu Super Jardinier.



LE LAPIN ET LE CHASSEUR

Un joueur qui représente le lapin se promène dans son jardin (entre les deux séparations) en tenant la balle (la carotte) en équilibre, côté pouce. A 2m des séparations se trouve le chasseur qui essaie de toucher le lapin. Si on touche le lapin, on inverse les rôles.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

2 séparations (le jardin) / Balle en mousse (la carotte) / Balles de tennis de table / Cerceaux

Explications:

Le lapin doit se concentrer pour tenir la balle en équilibre. Il peut se baisser pour éviter la balle du chasseur.

Le chasseur tire côté pouce, il tape la balle à côté de lui en faisant le geste du bas vers le haut et d'arrière en avant.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	Le lapin tient la balle avec l'autre main pour ne pas faire tomber la balle. Le chasseur ne tire pas en direction du lapin.	Le lapin dans un premier temps peut prendre une balle cassée ou un volant.
En cours d'acquisition	Le lapin tient la balle en équilibre mais a du mal à se déplacer. Le chasseur tire en direction du jardin main ne touche pas le lapin.	Pour le lapin et le chasseur dans un premier temps grossir le diamètre des balles.
Acquis	Le lapin se promène en tenant en équilibre et arrive même à éviter la balle du chasseur. Le chasseur touche à tous les coups le lapin.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- On peut commencer avec des grosses balles en mousse puis, ensuite, donner des balles de tennis de table.
- Pour les chasseurs, on peut les faire reculer.
- On peut demander aux chasseurs de toucher la carotte.

Comptage de points / duel / défis : L'entraîneur, grâce à des séparations, fait un grand jardin ou plusieurs lapins peuvent se promener. Autour du jardin se trouvent les chasseurs. A chaque fois qu'un chasseur touche un lapin, celui-ci sort du jardin et vient se mettre derrière le chasseur. Le gagnant est celui qui touche le plus de lapins.



LES TAPIS VOLANTS



Vous devez faire tout le voyage du coffre aux diamants jusqu'au château avec la balle sur la raquette (le trésor sur le tapis) et le faire passer par dessus les remparts. Attention, si un diamant tombe par terre, il faut le replacer sur le tapis (la raquette) avant de continuer son voyage.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Caisses / Raquettes / Balles

Matérialiser les remparts avec un fil tendu à la hauteur des enfants (hauteur de table par ex), des plots, plus des barres.

Explications: Au départ du jeu, les enfants se trouvent à côté de leur caisse réserve.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans une réserve.

L'enfant doit tenir la balle en équilibre sur la raquette du coffre aux diamants jusqu'au château.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a des difficultés à tenir la balle en équilibre.	Le faire avec une balle cassée ou un volant.
En cours d'acquisition	L'enfant arrive à amener la balle dans le château mais en plusieurs fois.	Grossir le diamètre de balle ou lui demander de faire l'exercice plus doucement. On peut également raccourcir le trajet.
Acquis	L'enfant arrive du premier coup à atteindre le château sans faire tomber la balle et met moins de 2 minutes pour mettre tous les diamants dans le château.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Toute balle tombée pendant le voyage ne peut plus être ramassée.
- Placer 2 gardiens dans chaque château. Ils peuvent renvoyer le volant avec la raquette avant que celui-ci touche le sol.
- Varier la hauteur du fil tendu.
- Fixer un temps de jeu de 2 minutes.

Comptage de points / duel / défis : Le faire sous forme de course. Chaque enfant a une bassine de 10 balles. Au signal, il doit le plus rapidement amener les diamants au château. Le premier à avoir amené tous les diamants est le vainqueur.

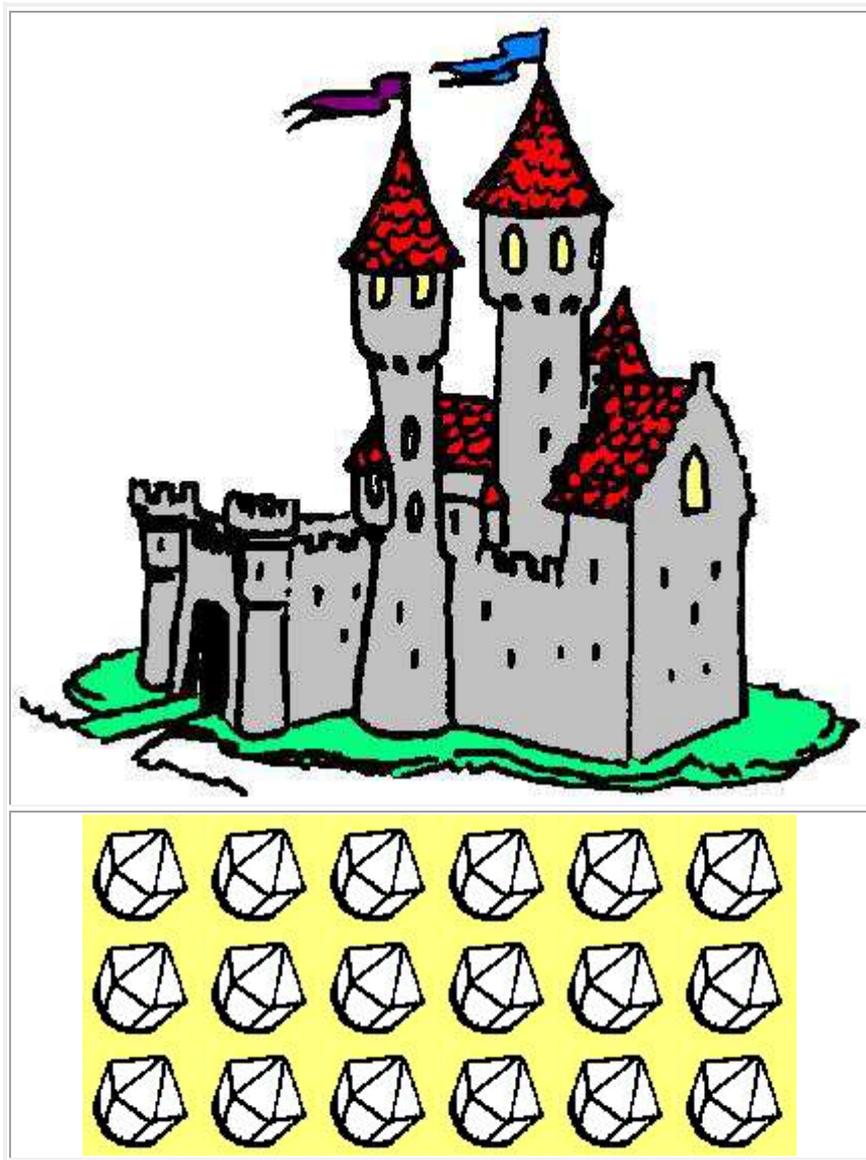


Fiche de score

Les tapis volants

PRENOM

Je colorie les "diamants" qui sont entrés dans le château.





HABILETE



LE GARÇON DE CAFE



« Vous devez transporter tous les objets d'un côté à l'autre sans vous arrêter de courir. Si vous vous arrêtez, vous devez alors rapporter l'objet au point de départ pour reprendre la course. L'enfant qui a transporté tous les objets le premier, gagne le jeu. »

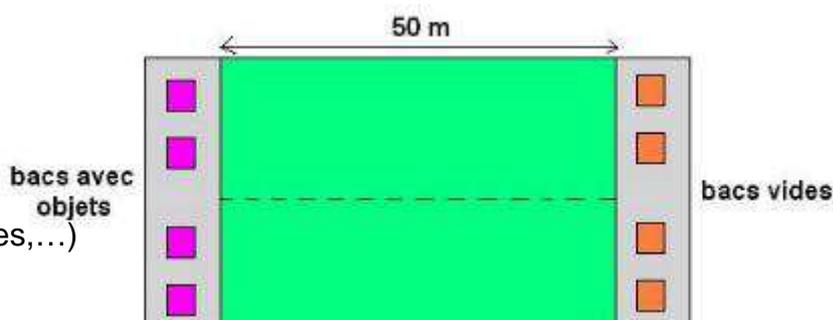
Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Raquettes

Balles de différentes tailles

Divers objets (bouteilles, plots, verres,...)



Explications:

L'enfant doit transporter différents objets sur la raquette sans s'arrêter de courir du point de départ au point d'arrivée. S'il fait tomber l'objet ou s'il s'arrête, il doit recommencer.

Tous les enfants partent au signal.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'arrive pas à tenir en équilibre les objets et ne court pas.	Le faire avec une balle cassée ou un volant.
En cours d'acquisition	L'enfant court mais tient les objets avec la main.	Il doit mettre l'autre main dans sa poche ou derrière le dos. Lui demander de faire l'exercice plus doucement. On peut également raccourcir le trajet.
Acquis	L'enfant arrive à tenir les objets en équilibre, à courir et à être rapide.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Instaurer un temps de jeu.
- Jeu en 3 manches : avec record individuel à battre du nombre d'allers et retours effectués.
- Augmenter le nombre d'objets.
- **Consigne** : « L'enfant qui s'arrête est éliminé. »
- Mettre des plots pour faire un parcours (un slalom).

Comptage de points / duel / défis : Le faire sous forme de course (individuel) ou sous forme de relais (par équipe).



JEUX D'OPPOSITION



Objectif: Accepter le duel- Attaquer l'adversaire- Se défendre- Développer l'esprit compétitif
Etre malin, débrouillard

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Aucun

Exemples:

- La main chaude :



- Le pied chaud / L'épaule chaude



- Combat de coq :



- Le hérisson (faire sortir l'enfant qui se tient en boule sur le tapis) :



- Le puits (2 enfants se tiennent par les mains et sont séparés par un cerceau, le but étant de tirer son adversaire dans le puits) :

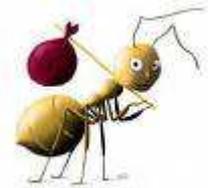


- Le chat et la souris (2 enfants doivent s'attraper la queue ,le foulard dans le pantalon, dans le dos) :





LES FOURMIS ET LES ABEILLES

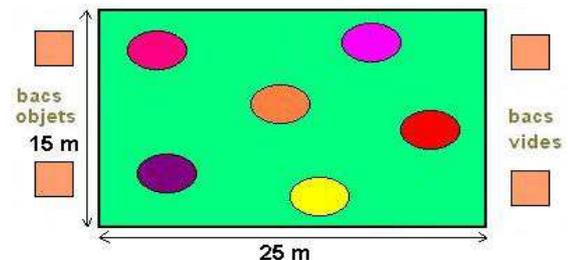


«Les fourmis doivent rapporter le plus d'objets possible. Elles ne peuvent transporter qu'un seul objet à la fois. Les abeilles doivent toucher les fourmis qui transportent les objets. Les fourmis touchées vont en prison dans les cerceaux avec leur objet. Pour être délivrée, la fourmi prisonnière doit donner son objet à un camarade qui n'en a pas. La fourmi délivrée peut alors continuer le jeu.»

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

- * 6 cerceaux au sol,
- * 2 bacs avec objets en bout de terrain
(nombre d'objets = 4 à 6 fois le nombre d'enfants),
- * 2 bacs vides à l'autre bout du terrain.



Explications : Au départ du jeu, les attaquants se trouvent à côté des bacs avec objets, les défenseurs sont dispersés sur le terrain. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus d'objet dans la réserve.
Le but : rapporter le plus d'objets possible dans les bacs vides.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Moins de défenseurs pour plus d'attaquants.
 - Temps de jeu : 5 minutes.
 - Objets à transporter : balles ou petits ballons.
 - **Consignes :** «Pour être délivrée, la fourmi prisonnière doit passer sa balle à un camarade qui n'en a pas. Ce camarade peut être éloigné, il s'agira alors de faire une passe qui doit être correctement réceptionnée. Si la balle tombe au sol, elle est hors jeu et ne sera pas comptabilisée en fin de jeu.»
- Faire le jeu avec la raquette



LES LOUPS ET LES MOUTONS

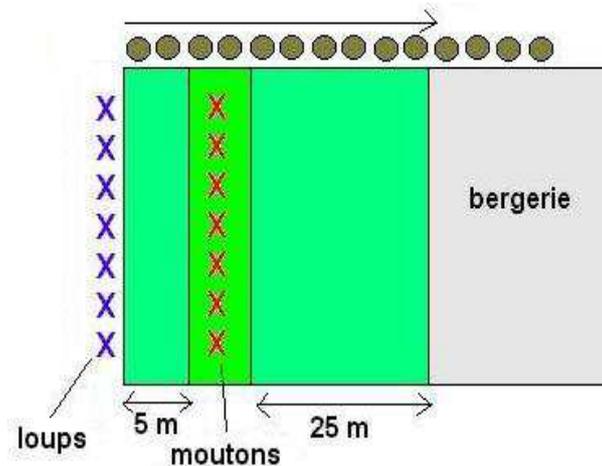


«Au signal de l'entraîneur, tout le monde court. Les loups doivent attraper les queues des moutons (les foulards). Il y aura 5 courses. Le mouton qui n'a plus son foulard est éliminé.»

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire :

1 foulard accroché dans le dos de chaque mouton

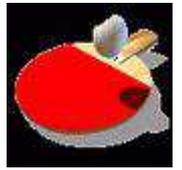


Explications:

- Au signal les 2 équipes démarrent.
- Les loups doivent **attraper les foulards (la queue)** des moutons.
- **5 courses par enfant** puis inversion des rôles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Proposer diverses positions de départ pour les moutons : assis, accroupi, dos à l'arrivée.
- Proposer diverses positions de départ pour les loups et les moutons
- Varier la distance entre les 2 groupes de coureurs.
- Placer des plots pour les moutons : **course en slalom.**
- Placer des plots pour les moutons et les loups : **course en slalom.**
- Disposer des objets bas à franchir dans la zone de course des poursuivis : **course avec franchissement d'obstacles.**



LE LUTIN ET LA SOURIS



Histoire: "Le lutin Petitou est prisonnier dans une grotte et ne peut en sortir.
Il y fait tout noir, il rencontre une petite souris qui le guide."
5 passages par enfant dans le rôle du lutin.
Inversion des rôles.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Prévoir des écharpes ou des foulards pour bander les yeux.

Prévoir plusieurs bassines ou cuvettes.

Délimiter le parcours (rangée de bancs, utiliser les murs de la salle, des plots, des cerceaux, des séparations...).

Explications: « la souris doit guider sur le parcours avec la voix le lutin qui a les yeux bandés ».

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a peur, ne bouge pas.	Le rassurer, le tenir par la main en faisant le parcours avec lui une fois et si nécessaire sans le foulard.
En cours d'acquisition	L'enfant a du mal à écouter les conseils pour se déplacer.	Faire un essai d'orientation en dehors du parcours, en dirigeant l'enfant, un pas en avant, deux pas en arrière ...
Acquis	L'enfant est à l'aise, n'a aucune difficulté à faire le parcours.	

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Imposer un temps limité pour la réalisation du parcours



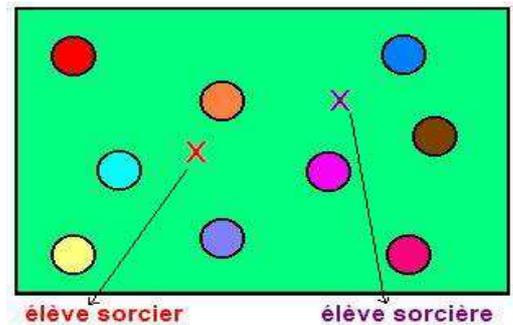
LES SORCIERS



Vous devez courir pour échapper au sorcier et à la sorcière. Vous pouvez vous réfugier dans les cerceaux-maisons. Lorsque vous êtes touchés, vous devenez "statue". Attention, vous ne pouvez pas vous réfugier dans une maison, si elle est déjà occupée.»

Public: 4 à 7 ans

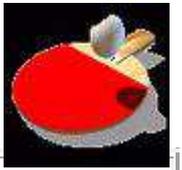
Matériel nécessaire:
Cerceaux



Explications: Courir sans se faire attraper.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- ▶ Augmenter le nombre de sorciers et de sorcières.
- ▶ Réduire le nombre de cerceaux.
- ▶ Augmenter le nombre de sorciers et de sorcières.
- ▶ Consignes : « dès que vous arrivez dans une maison, vous comptez dans votre tête jusqu'à 5 puis vous quittez cette maison.
- ▶ Le jeu s'arrête dès que tous les enfants sont touchés.



Fiche de résultats

Le jeu des sorciers

Le sorcier

Prénom :

La sorcière

Prénom :

Pour chaque enfant touché, je barre une statue.





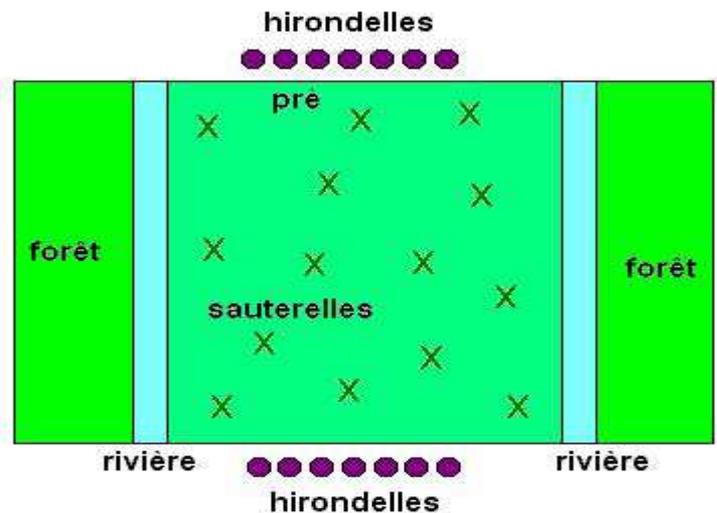
LES SAUTERELLES ET LES HIRONDELLES



«Les sauterelles courent dans tout le pré. Au signal les hirondelles entrent dans le pré pour attraper les sauterelles et les manger. Pour être sauvées, les sauterelles doivent sauter la rivière et se réfugier dans les forêts.»

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:
Cordes pour délimiter les rivières



Explications:
Sauter la rivière pour ne pas être attrapé.

EVOLUTIONS POSSIBLES

Les hirondelles sont positionnées dans les forêts et doivent sauter les rivières pour aller attraper les sauterelles (les sauterelles se réfugient toujours dans les forêts).

- **Jeu avec élimination, sauterelles mangées : 2 critères** à dissocier puis associer :

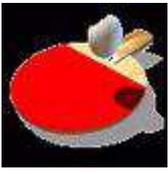
* **critère 1** : sauterelles touchées avant d'avoir sauté.

* **critère 2** : saut non réussi pour la sauterelle (pied(s) dans la rivière).

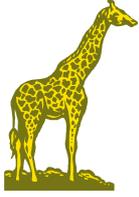
- **Augmenter la largeur des rivières.**

- **Activité sauter par-dessus** avec les rivières remplacées par les haies (de 20 cm, 30 cm ou 40 cm de hauteur).

- **Les hirondelles peuvent toucher les sauterelles en leur lançant la balle.**



JOUER A DIFFERENTS MOMENTS DE LA TRAJECTOIRE



LA GIRAFE LE KANGOUROU LE LEZARD



L'entraîneur lance des balles avec toujours la même trajectoire aux enfants qui doivent prendre les balles au niveau de la tête (la girafe) avec une bassine, au niveau du ventre dans leur tee-shirt (le kangourou) et au niveau des genoux avec une bassine (le lézard).

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Bassines

Explications: Bien expliquer aux enfants qu'ils doivent prendre les balles à différents moments : au niveau de la tête, du ventre, des genoux. Qu'il faut prendre la balle en l'air pour la tête puis la laisser descendre pour le ventre et les genoux.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant n'attrape pas la balle.	Le faire avec un ballon de baudruche pour qu'il ait le temps d'attraper le ballon, puis diminuer petit à petit le diamètre des balles.
En cours d'acquisition	L'enfant a des difficultés à prendre les balles aux différents moments de la trajectoire.	Travailler les trois niveaux séparément. Montrer à l'enfant comment prendre la balle. Pour la girafe : quand la balle est en l'air. Pour le kangourou : Attraper la balle dans son ventre quand la balle descend. Pour le lézard : juste avant que la balle tombe au sol.
Acquis	L'enfant arrive facilement à attraper les balles aux trois niveaux.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Le faire avec la raquette
- Faire cet exercice à la table

Comptage de points / duels / défis : L'entraîneur lance 10 balles à chaque enfant et comptabilise le nombre de balles attrapées au bon moment de la trajectoire. Celui qui a le meilleur score est le vainqueur.



JOUER A DIFFERENTS MOMENTS DE LA TRAJECTOIRE



MONTAGNE / MER



L'entraîneur lance des balles avec toujours la même trajectoire aux enfants qui doivent prendre les balles au sommet du rebond (à la montagne), reculer laisser faire un rebond au sol et prendre la balle (à la mer).

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Explications: Bien expliquer aux enfants qu'ils doivent prendre les balles à différents moments : au sommet de la montagne, il faut être près de la table et avoir la raquette au niveau de la tête. Pour le niveau de la mer, se reculer et avoir la raquette au niveau des pieds et plier les genoux en laissant un rebond au sol.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant ne touche pas les balles.	Faire l'exercice avec une bassine.
En cours d'acquisition	L'enfant a des difficultés à toucher les balles aux différents moments de la trajectoire.	Travailler les deux niveaux séparément. Montrer à l'enfant comment prendre la balle et mettre la raquette.
Acquis	L'enfant arrive facilement à taper les balles aux différents moments et même à renvoyer dans le camp adverse.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Rajouter des cibles
- Demander de prendre la balle sans faire de rebond au sol, mais sous la table.
- Les deux joueurs en même temps font des échanges en prenant les balles sous la table ou au sommet du rebond.

Comptage de points / duels / défis : L'entraîneur lance 10 balles à chaque enfant et comptabilise le nombre de balles touchées au bon moment de la trajectoire. Celui qui a le meilleur score est le vainqueur.

Si les joueurs maîtrisent, ils peuvent compter les points en prenant la balle soit après un rebond au sol, soit sans rebond mais sous la table, soit au sommet du rebond.



LE MARCHE



L'enfant doit viser 3 zones sur la demi-table adverse (coup droit/milieu/revers) où on placera des fruits et des légumes illustrés par des feuilles (exemple : les feuilles jaunes représentant des bananes, les feuilles roses des fraises, les feuilles vertes de la salade...).

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Feuilles de couleur / raquettes / balles

Explications: Diriger la raquette vers les fruits et les légumes choisis.

L'enfant doit faire son marché en faisant le service, il devra viser les feuilles pour pouvoir acheter les fruits et les légumes de son choix et, au final, être capable de dire le nombre de fruits et légumes achetés.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant ne dirige pas correctement sa raquette vers son choix.	L'entraîneur se met à l'endroit souhaité et l'enfant doit envoyer la balle à la main dans cette direction. En lui expliquant comment le bras et la main doivent finir. Sinon le faire avec lui.
En cours d'acquisition	L'enfant dirige la raquette correctement mais a des difficultés de dosage.	Bien lui expliquer la notion de taper doucement, fort.
Acquis	L'enfant est à l'aise et, à chaque essai, il achète un fruit ou un légume de son choix.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Faire le même exercice côté revers ➤ Faire tomber la balle dans son camp puis faire un coup droit / un revers ➤ Une personne envoie la balle dans le coup droit ou le revers ➤ Distribution sur toute la table, le joueur se déplace et vise les fruits et les légumes. ➤ Mettre en face une marchande qui relance les fruits et les légumes.

Comptage de points / duel / défis : Sur un panier de vingt balles, on compte combien de fruits et légumes ont été achetés. Par exemple, un adulte ou un enfant fait la marchande et comptabilise le nombre de bananes, de carottes et de fraises. L'enfant doit acheter le fruit ou le légume choisi par l'entraîneur sinon cela ne compte pas. Au final, l'entraîneur comptabilise et désigne le gagnant.



MONSIEUR PING



L'enfant doit brosser les cheveux de Monsieur Ping et lui taper sur le nez.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Feutres, on peut même faire un atelier de création de balles Monsieur Ping

Explications: Sur une table, on enlève le filet et l'enfant doit brosser les cheveux de Monsieur Ping et lui taper sur le nez. En faisant rouler les balles.

Bien expliquer que :

- ▶ pour taper, il serre la raquette, il bloque le poignet,
- ▶ pour frotter, il coiffe les cheveux très vite.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a du mal à toucher la balle dessus et devant.	Prendre une balle plus grosse, marquer au feutre l'endroit où l'enfant doit caresser la balle et la taper. Le faire avec lui ou lui montrer. Il peut également dans un premier temps le faire à la main.
En cours d'acquisition	L'enfant n'y arrive pas à tous les coups.	Lui demander de prendre son temps et à chaque essai il annonce ce qu'il fait : brosser ou taper.
Acquis	L'enfant est à l'aise et a bien saisi la notion de brosser et taper.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Mettre des cibles.
- Mettre un enfant l'un en face de l'autre et viser la cible à tour de rôle en brossant les cheveux et l'autre fois en tapant sur le nez.
- En faisant tomber la balle sur la table, puis brosser la balle et taper la balle.
- Le faire côté index.

Comptage de points / duel / défis : Deux enfants l'un en face de l'autre : chacun vise une cible à tour de rôle (10 balles) ; celui qui touche le plus de cibles est le gagnant.



LE CHEVAL QUI SAUTE

LES HAIES



L'enfant doit, dans un premier temps, faire tourner la balle pour la faire passer au dessus de la séparation.
 Dans un second temps, l'enfant passera à la table et fera tourner la balle de façon à ce qu'elle passe au-dessus des haies comme un cheval.

Public: 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

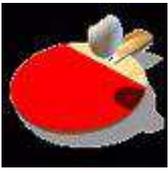
- Cerceau
- Balles de différentes couleurs et différents diamètres
- Raquette par enfant
- Séparations
- Plots + barres

Explications: L'enfant doit broser la balle dans son dos pour qu'elle passe au-dessus de la séparation.
 Ensuite, l'enfant se positionne à la table et effectue le même geste pour faire sauter le cheval (balle) au-dessus des haies.
 Donc pour les haies, on met 4 plots plus 2 barres, (pour faire deux haies).

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a des difficultés à froter la balle, il la prend en-dessous.	Dans un premier temps, l'enfant peut froter la balle avec sa main, afin qu'il sente l'action froter. Il peut prendre une balle plus grosse et l'entraîneur tient la balle en-dessous. Sinon mettre la balle sur un plot.
En cours d'acquisition	L'enfant n'envoie pas la balle dans la bonne direction.	Mettre un couloir de séparation sur la table perpendiculaire au filet pour que le bras de l'enfant se dirige vers les haies.
Acquis	L'enfant arrive à faire tourner la balle et à faire sauter la balle au-dessus des haies.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliser différents diamètres de balles. ➤ Quand le joueur est à l'aise, on lui envoie la balle et il effectue le même exercice.

Comptage de points / duel / défis : Deux enfants par table ont dix balles chacun et font un duel, celui qui fait passer le plus de balles au dessus des deux haies.



LE SERPENT



L'enfant doit faire le tour de la table (enlever le filet) en caressant la balle (le serpent) par-dessus et arriver à la ligne du milieu. Le serpent se concentre et sort sa langue (l'enfant brosse la balle en accélérant) et vise une cible.

Public : 4 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Cibles (verres, bassines, bonhommes ...)

Explications:

L'enfant frotte doucement la balle par-dessus en faisant le tour de la table. Il stoppe la balle, se concentre et accélère pour toucher la cible.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a du mal à toucher la balle par-dessus, il la touche plus derrière et fait tomber la balle.	Prendre une balle plus grosse, marquer au feutre l'endroit où l'enfant doit caresser la balle et mettre autour de la table un chemin illustré par des feuilles.
En cours d'acquisition	L'enfant arrive à faire le tour de la table mais a des difficultés à accélérer et viser en direction de la cible.	Faire un large couloir et prendre une cible plus grosse comme une bassine et lui expliquer qu'il doit aller vite avec sa main et son bras pour toucher la cible.
Acquis	L'enfant est à l'aise et a bien saisi la notion de caresser et brosser.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Mettre plusieurs cibles que le serpent vise de différents endroits.
- Mettre un enfant l'un en face de l'autre et viser la cible à tour de rôle.

Comptage de points / duel / défis : Deux enfants, l'un en face de l'autre, visent une cible à tour de rôle (10 balles). Celui qui touche le plus de cibles est le gagnant.



LE MAGICIEN



L'enfant (le magicien) doit tenir la balle en équilibre sur sa raquette qu'il présentera au public, et d'un coup de baguette magique, il fera tourner la balle et la fera même revenir vers lui.

Public : 3 à 7 ans

Matériel nécessaire:

Balles de différents diamètres

Explications:

L'enfant doit tenir la balle en équilibre. Le but est de faire tourner la balle le plus possible en la frottant en-dessous. Il devra accélérer, serrer les doigts.

	LES REPERES	LES REMEDIATIONS
Non acquis	L'enfant a du mal à tenir la balle en équilibre et à accélérer.	On peut prendre une balle plus grosse, ou l'entraîneur au début lui tiendra la balle.
En cours d'acquisition	L'enfant n'arrive pas à faire tourner la balle.	Lui expliquer qu'il faut aller très vite, qu'il faut qu'il utilise le poignet et qu'il serre les doigts.
Acquis	L'enfant est à l'aise et a bien saisi la notion de frotter.	Passer aux évolutions possibles.

EVOLUTIONS POSSIBLES

- Au lieu de tenir la balle en équilibre, la faire tomber sur la raquette et la frotter en dessous.
- L'enfant est dans un cerceau avec différentes cordes devant lui. Lui demander d'envoyer la balle dans les différentes zones en frottant la balle en-dessous.
- Le faire à la table, l'entraîneur fait tomber la balle et l'enfant touche les balles en dessous.
- Le faire côté index.

Comptage de points / duels / défis : Faire un duel pour élire le super magicien sur 10 balles : les enfants font tourner les balles et c'est l'entraîneur qui comptabilise uniquement les balles qui tournent.



Petitou le lutin



Il était une fois, un petit lutin, tellement petit, qu'on l'appelait Petitou. C'était le plus petit, mais c'était le plus malin. Sa tribu était la Tribu des Lutins Verts et ils habitaient un territoire appelé "La Prairie". Les Lutins Verts étaient jardiniers, menuisiers, boulangers, maçons, épiciers et il y avait un médecin, un maître d'école qu'on appelait Le Sage, et même un dentiste. Les Lutins Verts avaient un secret : ils inventaient et créaient des jouets, et leurs plus beaux trésors étaient tous ces jouets inventés. Tout le monde vivait heureux.

Les jours étaient paisibles et chaque nuit les Lutins Verts dormaient sous une pluie d'étoiles qui les protégeaient.

Mais une nuit, un orage se prépara et un épais nuage couvrit toutes les étoiles. Alors, la Tribu des Lutins Rouges qui habitait le territoire de la Montagne envahit La Prairie silencieusement, pour connaître enfin les trésors des Lutins Verts. Ils furent très surpris car ils croyaient trouver de l'or. Ils ne volèrent qu'un "petit tampon" d'école qu'ils ont appelé "l'image magique" car, quand ils appuyaient le tampon sur une feuille, ils obtenaient une jolie image de girafe.

Le matin, les Lutins Verts étaient inconsolables; ils n'avaient plus leur image magique. Aussi, le Sage de la Tribu décida d'envoyer Petitou, le plus malin, pour récupérer le trésor. Petitou partit en direction de la montagne. Il marcha 3 jours et 3 nuits et découvrit le repaire de La Tribu des Lutins Rouges : une grotte profonde et noire enfoncée dans la montagne. Il attendit patiemment que les Lutins Rouges partent à la chasse, et il rentra dans la grotte. Il avançait, il avançait, mais il ne voyait rien et ne savait plus où il était. Soudain il arriva dans une immense salle, et là, sur la table était posée dans une jolie boîte «l'image magique». Vite, il la mit dans sa poche et chercha la sortie. Mais catastrophe! il faisait tout noir, et la sortie était introuvable. Heureusement, une petite souris qui passait par là le secourut et le guida jusqu'à la sortie. Quel bonheur!

Il marcha à nouveau 3 jours et 3 nuits et fut accueilli comme un héros dans La Prairie.
Voici la fin de l'histoire de Petitou.
La Tribu des Lutins Verts vécut heureuse très très longtemps.



Fiche CLUB

LES SITUATIONS PÉDAGOGIQUES

LA TENUE de RAQUETTE	LE COUP DROIT et le REVERS	PRODUIRE des TRAJECTOIRES	LE DOSAGE	L'HABILITÉ	L'ENTRÉE dans L'ACTIVITÉ
<ul style="list-style-type: none"> . Lucky Luke . La cage aux oiseaux 	<ul style="list-style-type: none"> . Le gardien de but . Le pirate . La pêche aux balles . La voiture . Les voisins . L'essuie-glace 	<ul style="list-style-type: none"> . La girafe . Les oiseaux retrouvent leurs nids . Le pont 	<ul style="list-style-type: none"> . Les châteaux et les donjons . Les planètes . Le jardinier 	<ul style="list-style-type: none"> . Le lapin et le chasseur . Les tapis volants . Le garçon de café 	<ul style="list-style-type: none"> . Jeux d'opposition . Circuits ludiques . Le jeu des couleurs . Fourmis et abeilles . Les loups et les moutons . Le lutin et la souris . Les sorciers . Sauterelles et hirondelles
RÉAGIR aux TRAJECTOIRES	LE PLACEMENT	PORTER	TAPER	FROTTER	LA SORTIE de SÉANCE
<ul style="list-style-type: none"> . La girafe, le kangourou, le lézard . Montagne et mer 	<ul style="list-style-type: none"> . Le Marché . La tombola 	<ul style="list-style-type: none"> . Les sauterelles . Monsieur Ping 	<ul style="list-style-type: none"> . Les sauterelles . Monsieur Ping 	<ul style="list-style-type: none"> . Le cheval qui saute les haies . Monsieur Ping . Le serpent . Le magicien 	<ul style="list-style-type: none"> . Goûter . Coloriage . Vidéo de TT . Histoire de Petitou . Jeu de questions . Exercices à la maison



Fiche CLUB

Quelques conseils pour votre projet « Baby Ping » club :

Public visé : enfants de 4 à 7 ans

Pourquoi développer une séance « Baby Ping » :

- Pour augmenter votre nombre d'adhérents
- Pour augmenter vos chances de trouver un champion en détectant des bons sportifs
- Pour augmenter sensiblement le niveau général de votre club

Objectifs :

Faire découvrir le « monde » du Tennis de Table aux plus jeunes, de façon ludique, afin de les fidéliser
Amener les parents à assister et à découvrir l'activité

Fréquence et durée :

3 à 4 fois /semaine : mais séances courtes de 30 à 45min. A la sortie de l'école, le mercredi, juste avant les séances clubs 30 min plus tôt

Communication :

- Informer dans le bulletin municipal, sur la plaquette du club, le site Internet, dans les centres de loisirs, les écoles, dans les boîtes aux lettres, ...
- Proposer des essais gratuits de découverte
- Inciter les participants à venir avec leurs copains, copines

Dépenses :

Achat du matériel pédagogique
Coût de l'encadrement
Goûters
Animations

Critères de réussite :

Intérêt de l'activité régulière
Groupe de 8 enfants maximum

Matériel préconisé :

Cerceaux, plots, cordes, craies
Différents diamètres de balles
Raquettes adaptées
Tables évolutives
Cibles...

Moyens humains :

1 enseignant BE + ou des parents, des relanceurs du club, des jeunes entraîneurs...
Il faut au minimum 2 personnes pour 8
L'idéal c'est un adulte pour deux enfants

Quelques bonnes idées :

- Aménager un espace ou quelques tables pour que les parents puissent observer ou s'occuper durant la séance
- Régulièrement organiser, un goûter ou tout type d'animation
- Inviter les écoles pour des découvertes ponctuelles
- Offrir des raquettes, des tables à l'école
- Faire des démonstrations dans différents lieux de la ville (école, foyers, centres commerciaux...)

Pour aller plus loin :

- DVD « Baby Ping » édition DTN
- Le BA B@ du Tennis de Table édition DTN
- Module de formation spécifique Baby Ping
- Le cédérom « organiser une manifestation ponctuelle pour les Baby Ping »
- L'opération nationale 10 000 raquettes



Fiche CLUB

Le type de séance préconisée

- Durée de 30 à 45'
- Le matin ou en fin d'après-midi
- Créer un imaginaire adapté aux enfants
- Une entrée dans l'activité (environ 30 à 40 % du temps de la séance)
L'objectif est le développement physique (coordination, vitesse, motricité)
- Maîtrise des bases du jeu (environ 30% du temps de la séance)
Trajectoires, dosage, habileté,....
Utiliser au moins un des 3 éléments (balle, raquette ou table)
- Utiliser des situations duelles (environ 30% du temps de la séance)
Comptage, opposition, ...
- Retour au calme (5 à 10 % du temps de la séance)