

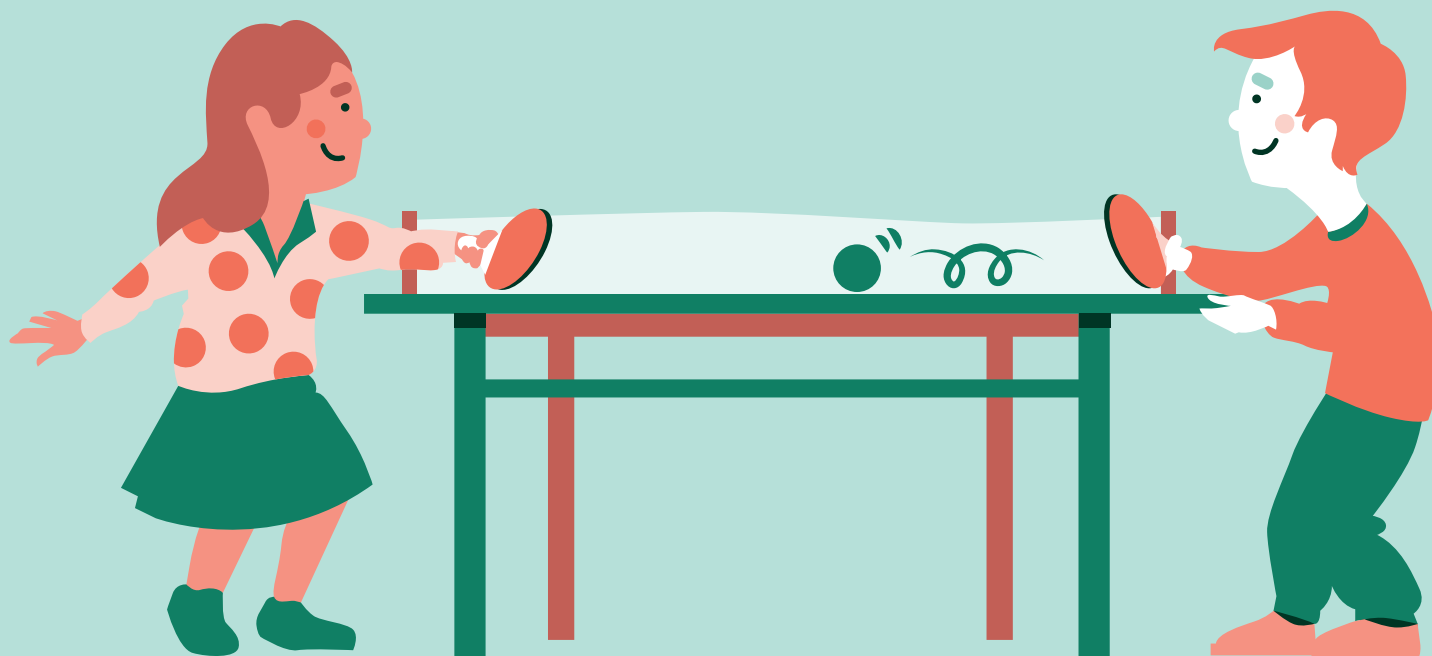


# Fichier de jeux pongistes

Opération « 1 école / 1 table »



# Roule ta balle



## Adaptations :

- Jouer en double
- Compter le nombre d'échanges pour défier d'autres binômes
- Sous forme de manège (voir fiche explicative du manège)

**De part et d'autre de la largeur de la table, face à face, s'envoyer la balle en la faisant rouler dessus.**

# Le mor'Pong

**2 joueurs serveurs sont du même côté de la table. Sur l'autre côté, matérialiser 9 cases comme au morpion.**

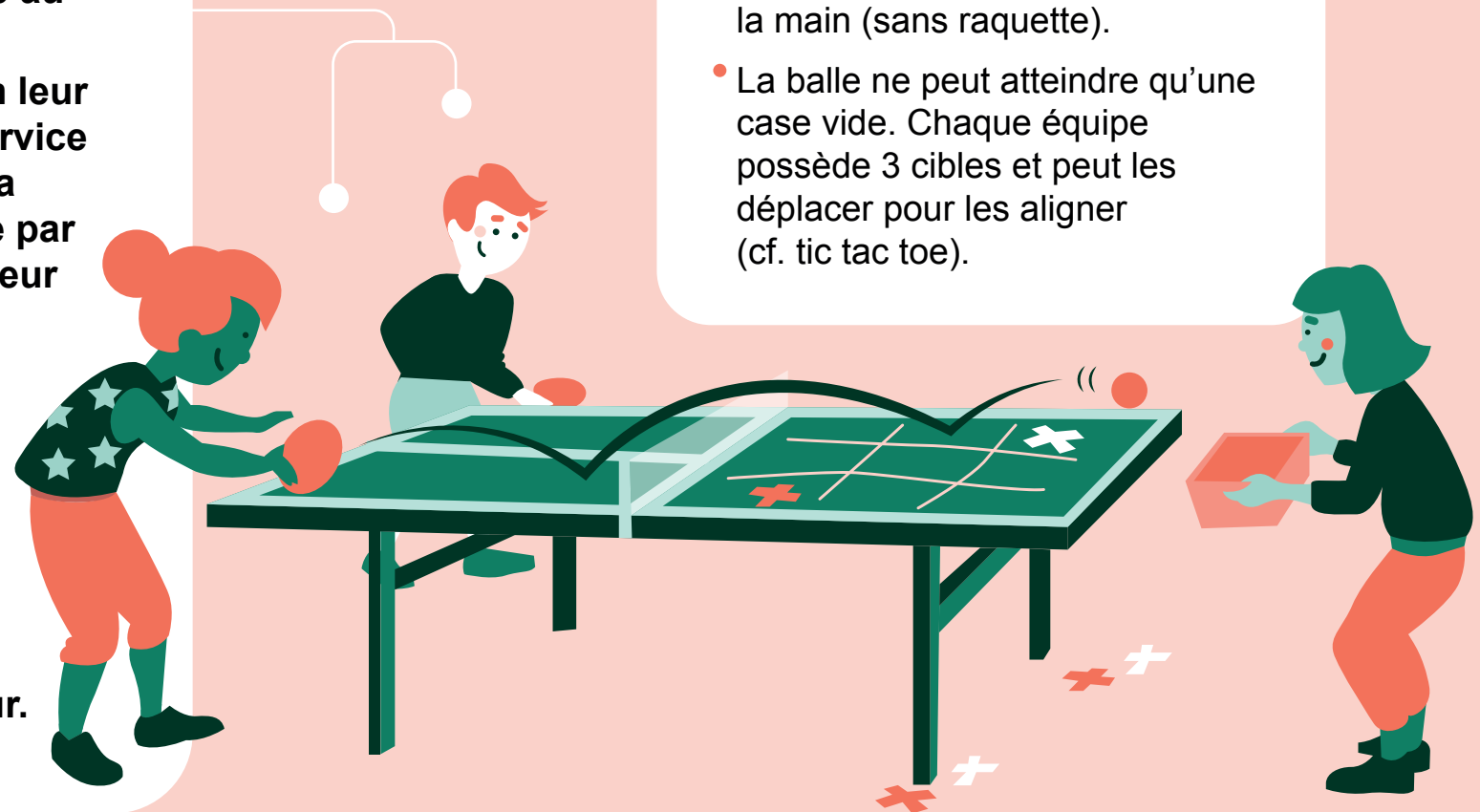
**Les serveurs jouent chacun leur tour. Le 1<sup>er</sup> joueur fait un service puis pose une marque de sa couleur sur la case touchée par la balle. Puis c'est au 2<sup>e</sup> joueur de faire de même et ainsi de suite.**

**Si le joueur atteint une case de la couleur de l'autre joueur, il change avec une cible de sa couleur.**

**Le gagnant est celui qui a aligné 3 cibles de sa couleur.**

## Adaptations :

- Envoyer directement la balle avec la raquette sans faire un service.
- Envoyer directement la balle avec la main (sans raquette).
- La balle ne peut atteindre qu'une case vide. Chaque équipe possède 3 cibles et peut les déplacer pour les aligner (cf. tic tac toe).



# Le record d'échanges

**Les 2 joueurs font des échanges à partir d'un service.**

**Ils comptent le nombre d'échanges pour établir un record.**

**Ils ont 3 essais pour faire un record.**

**C'est le serveur qui les cumule chaque fois qu'il touche la balle après son service.**

**Reprendre à 0 lorsque la balle n'est plus en jeu (filet ou hors de la table).**



## **Adaptations :**

- Modifier le nombre d'essais pour le record
- Jouer dans des zones de la table définies à l'avance (demi-table coup droit par exemple)
- Les 2 enfants, ou l'un des 2, jouent assis sur une chaise

# Le manège

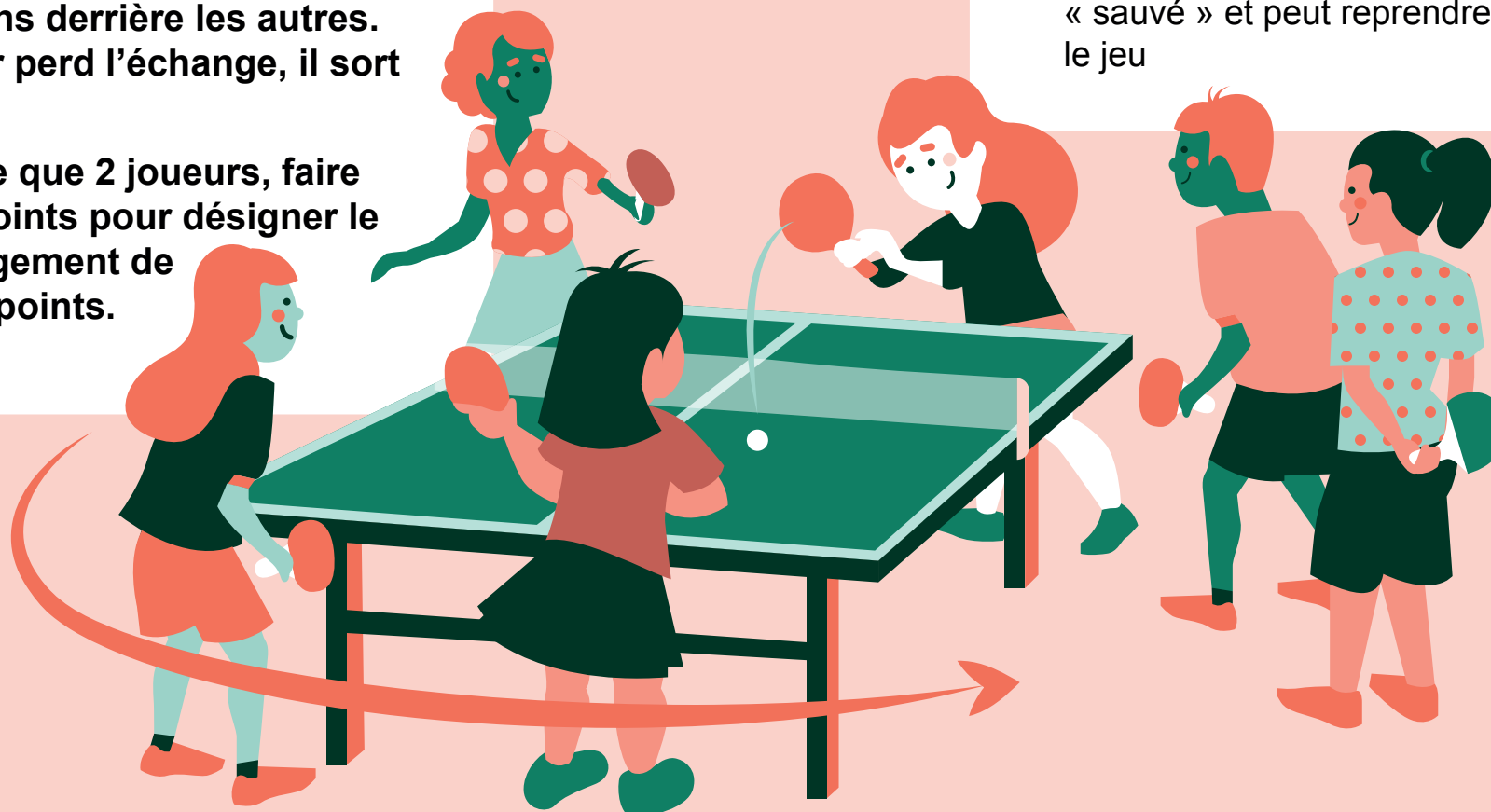
Les joueurs se placent équitablement d'un côté et de l'autre de la table, les uns à la suite les autres.

Il faut renvoyer la balle puis courir vers l'autre côté les uns derrière les autres. Lorsqu'un joueur perd l'échange, il sort du jeu.

Lorsqu'il ne reste que 2 joueurs, faire une finale en 3 points pour désigner le vainqueur. Changement de serveur tous les points.

## Adaptations :

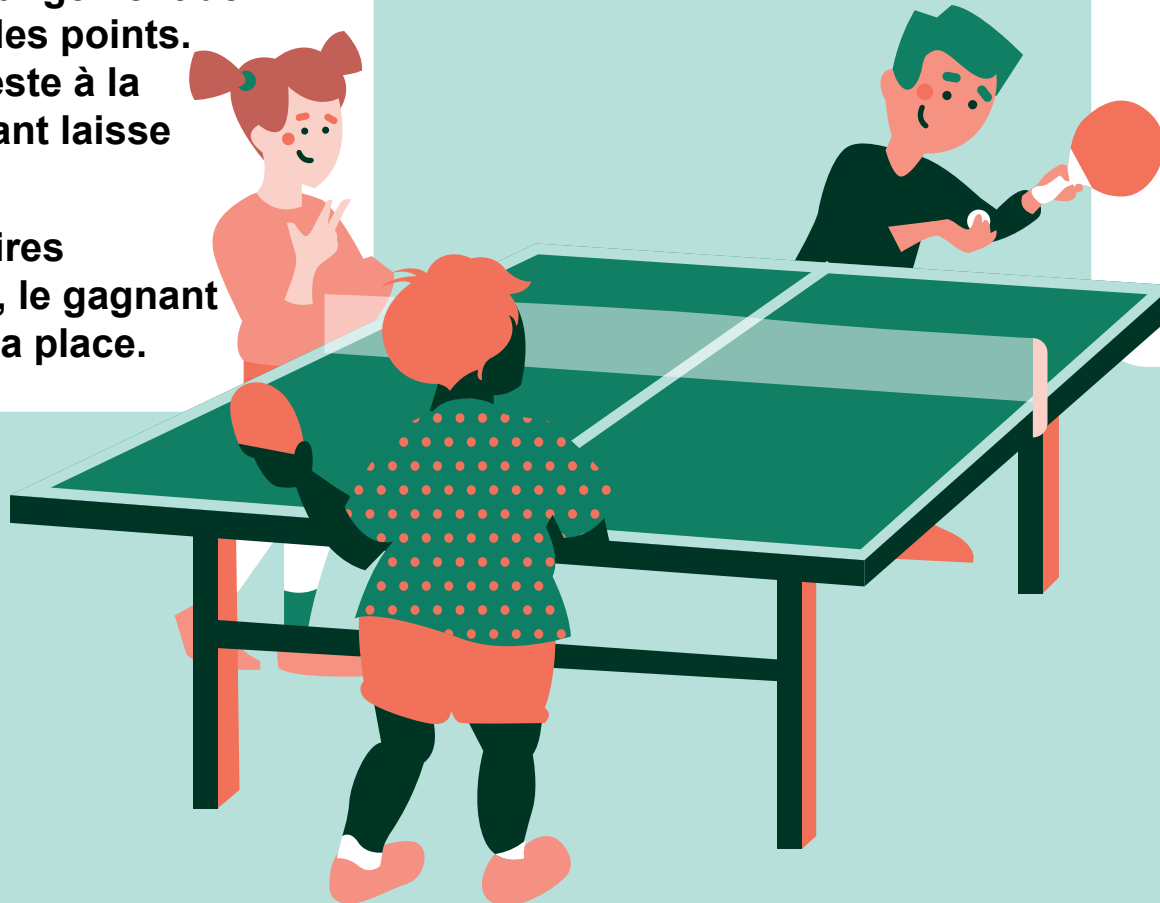
- Lorsqu'un joueur perd, il pose sa raquette sur la table (où il veut !). Lorsqu'un enfant fait rebondir la balle sur la raquette d'un joueur éliminé, son propriétaire est « sauvé » et peut reprendre le jeu



# La table du champion

**Faire un set en 5 points gagnants. Changement de serveur tous les points. Le gagnant reste à la table, le perdant laisse sa place.**

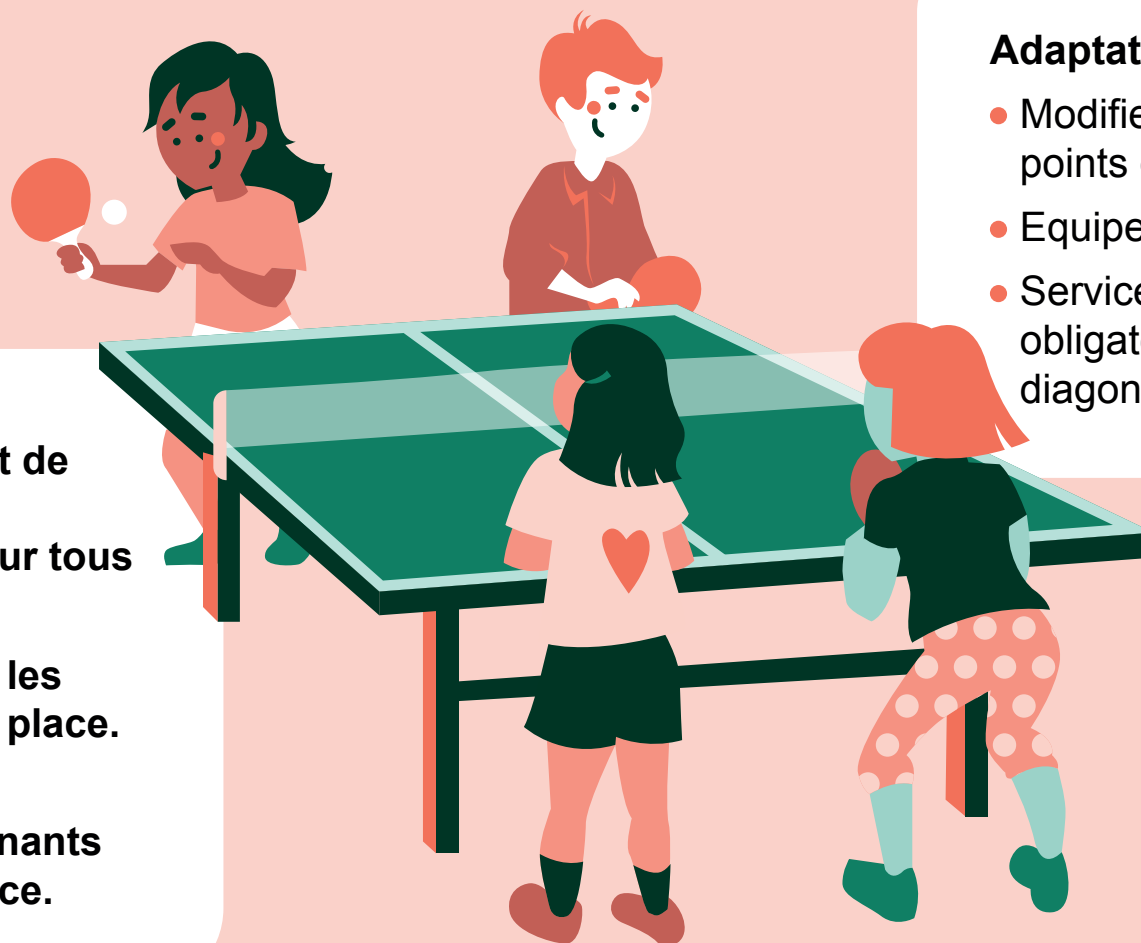
**Après 3 victoires consécutives, le gagnant laisse aussi sa place.**



## **Adaptations :**

- Modifier le nombre de points gagnants.
- Augmenter ou diminuer le nombre de victoires consécutives avant de laisser sa place, selon le nombre de joueurs.
- Les 2 enfants, ou l'un des 2, jouent assis sur une chaise

# La table des champions



**En double, faire un set de 5 points gagnants. Changement de serveur tous les points.**

**Les gagnants restent, les perdants laissent leur place.**

**Après 3 victoires consécutives, les gagnants laissent aussi leur place.**

## **Adaptations :**

- Modifier le nombre de points gagnants.
- Equipe de double mixte.
- Service réglementaire obligatoire : dans la diagonale coup droit.

# La zone qui marque

**Positionner une cible à atteindre de chaque coté de la table.**

**Faire un set en 5 points gagnants. Changer de serveur tous les points.**

**Une balle qui touche la cible vaut 2 points**

## **Adaptations :**

- Modifier le nombre de points gagnants par set.  
Jouer en double
- Nécessité de gagner le point sur la cible pour marquer 2 points.
- Modifier la taille de la cible.  
Choix du placement de la cible par l'autre joueur.





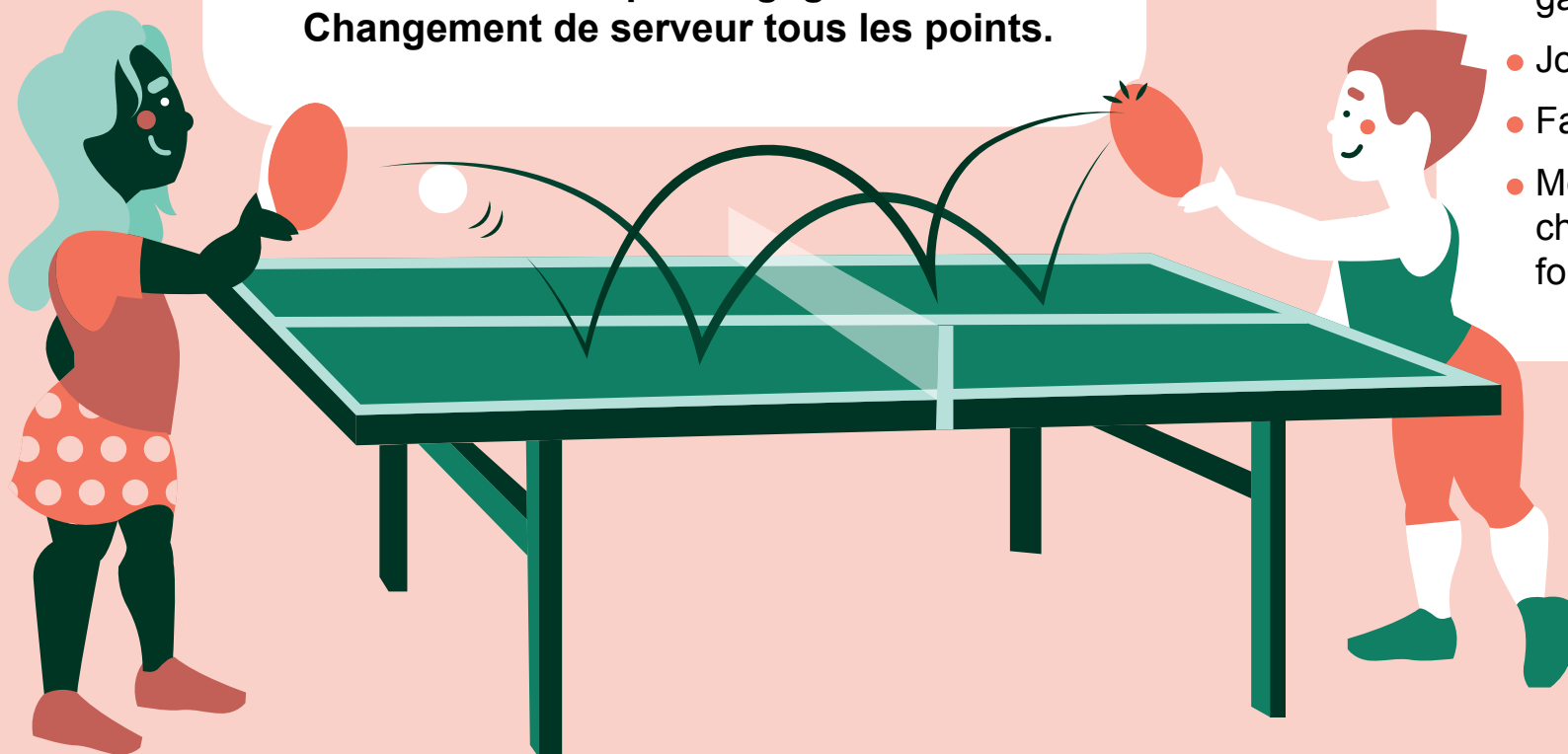
# Le ping-pong américain

Faire des échanges en faisant rebondir la balle de mon côté puis du côté de l'adversaire.

Faire un set en 5 points gagnants.  
Changement de serveur tous les points.

## Adaptations :

- Modifier le nombre de points gagnants
- Jouer en double
- Faire un record d'échanges
- Mettre 1 cible à éviter de chaque côté de la table (en format match ou record)



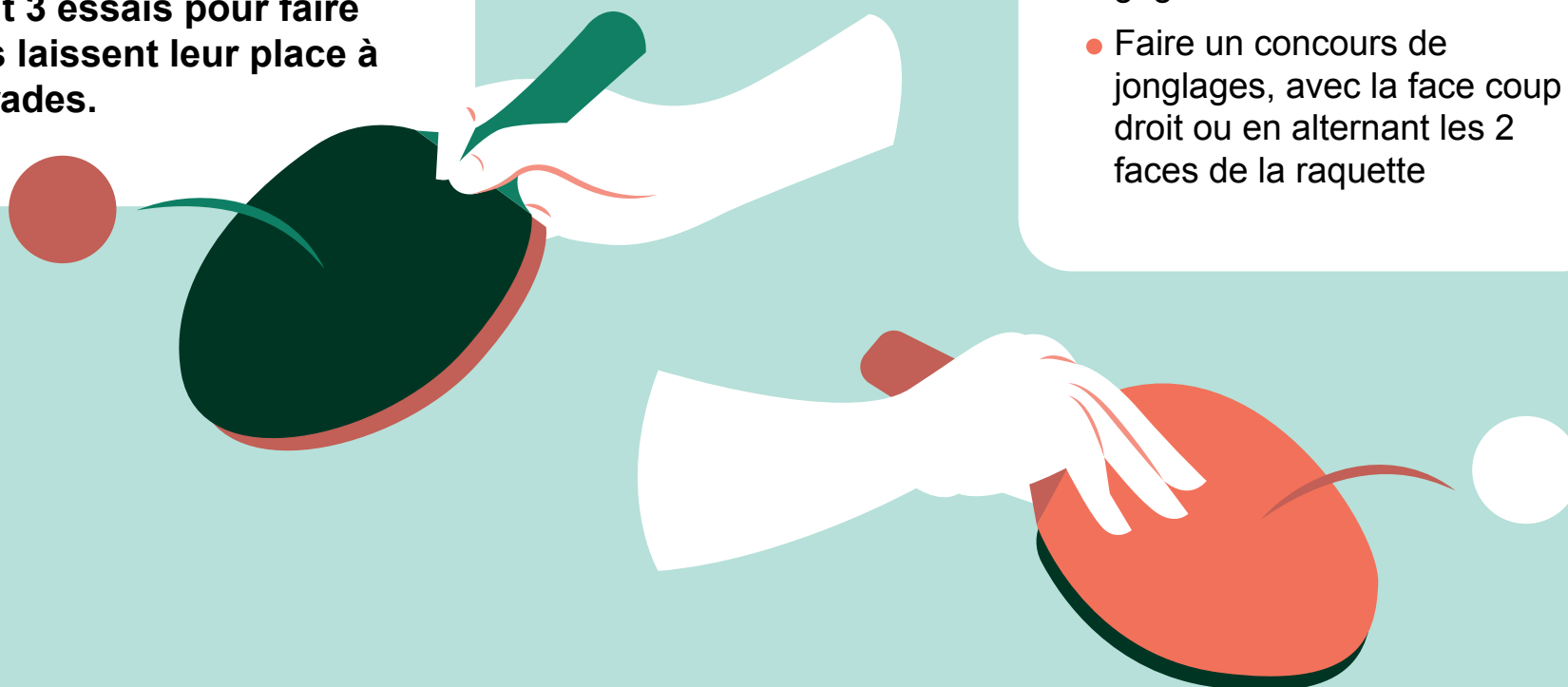
# Le défi "prise porte-plume"

En tenant la raquette en prise porte plume (comme un crayon, entre le pouce et l'index, manche en l'air), faire un record d'échanges.

Les joueurs ont 3 essais pour faire un record, puis laissent leur place à 2 autres camarades.

## Adaptations :

- Faire un match en 5 points gagnants
- Faire un concours de jonglages, avec la face coup droit ou en alternant les 2 faces de la raquette



# Résister, c'est gagner !

**Un résistant a 5 vies et joue contre plusieurs attaquants. A tour de rôle, chaque attaquant joue 1 point.**

**Le but des attaquants est de faire perdre au résistant ses 5 vies.**

**Dès qu'un attaquant gagne un point, le résistant perd une vie.**



## **Adaptations :**

- Le nombre de vies du résistant
- Limiter le nombre de tentatives possibles par attaquant
- Chronométrer le temps tenu par le résistant
- Les enfants jouent assis sur une chaise

# La coupe Davis

**Faire 2 équipes de 2 joueurs.**

**Chaque joueur d'une équipe fait un set de 3 points gagnants contre chaque joueur de l'autre équipe.**

**Puis les 2 équipes s'affrontent en double en faisant un set de 3 points gagnants.**

**Changement de serveur tous les points.**



## Adaptations :

- Modifier le nombre de points gagnants.

Equipe A	Equipe B	Score
Léa	Inès	3-2
Lou	Pierre	1-3
Lou / Léa	Inès - Pierre	