



Fichier de jeux pongistes

Opération « 1 école / 1 table »



Le mor'Pong

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

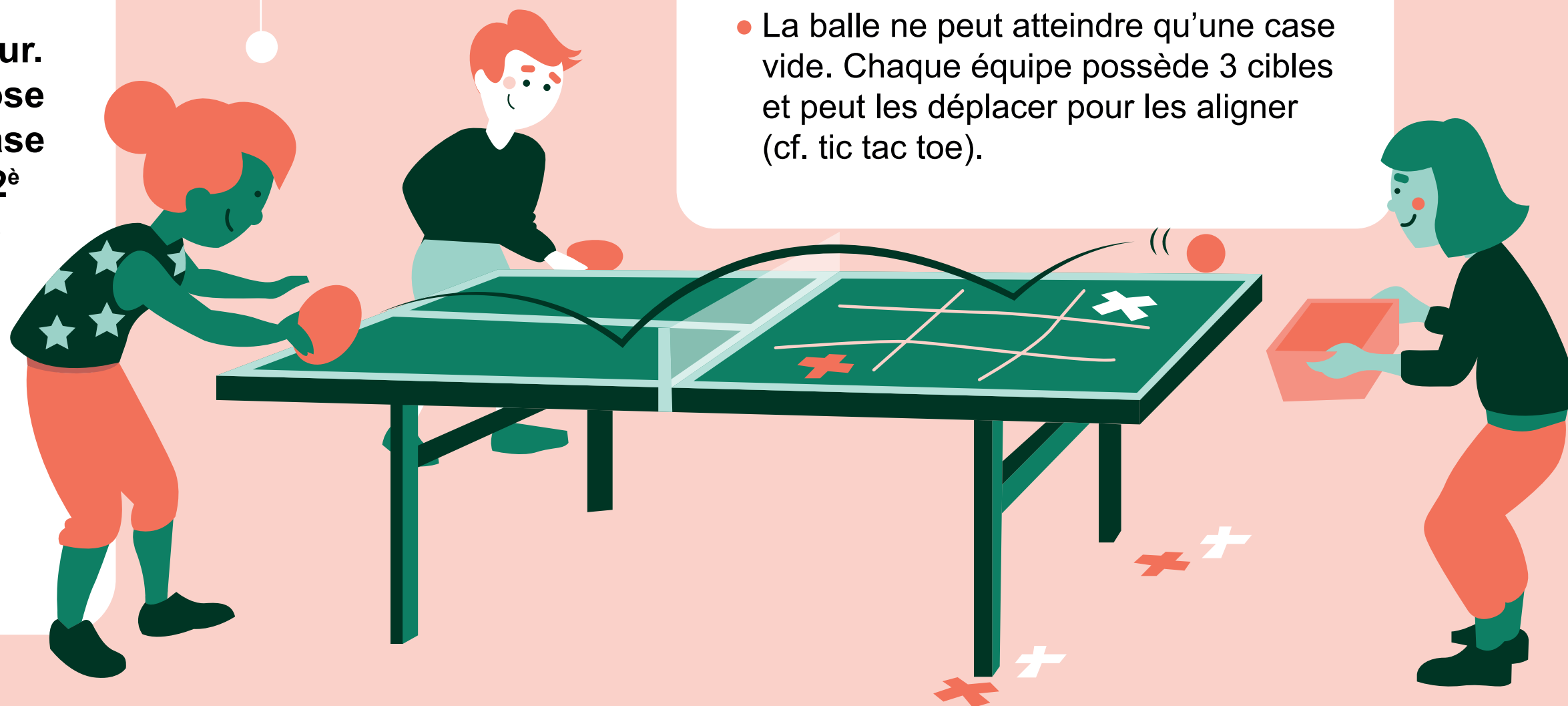
Les serveurs jouent chacun leur tour. Le 1^{er} joueur fait un service puis pose une marque de sa couleur sur la case touchée par la balle. Puis c'est au 2^e joueur de faire de même et ainsi de suite.

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

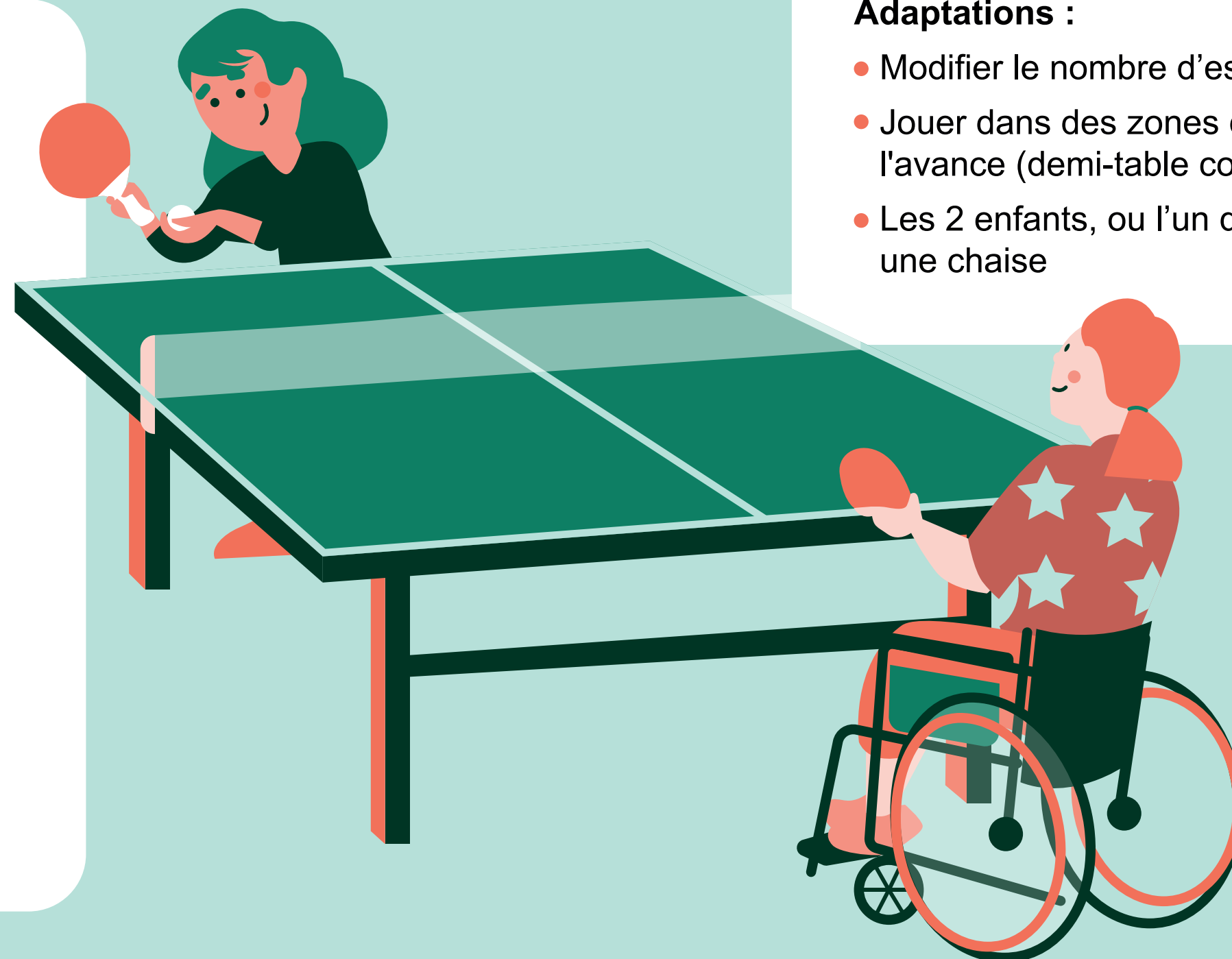
Les 2 joueurs font des échanges à partir d'un service.

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

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 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 côté 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.

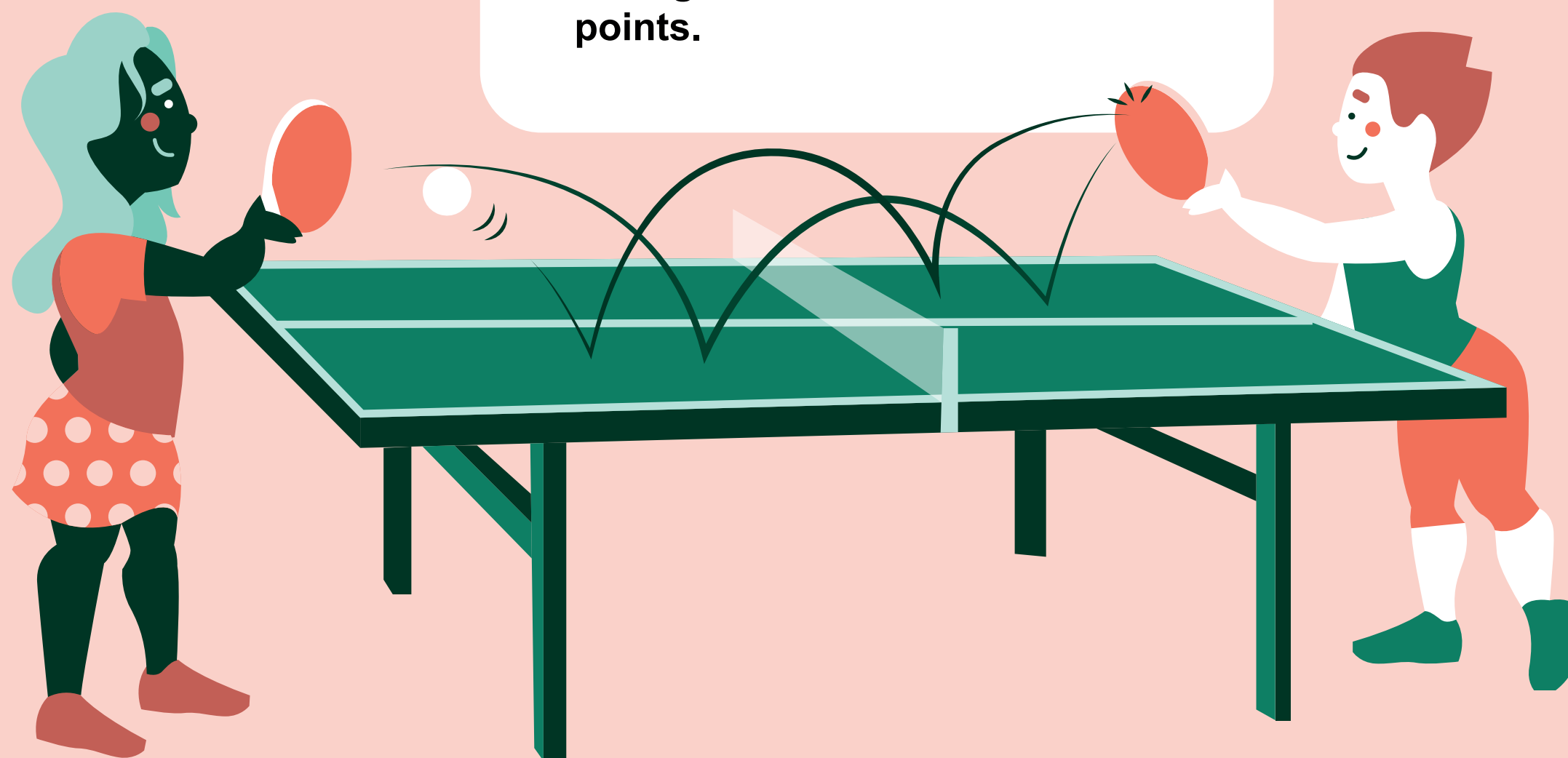
Le ping-pong américain

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)



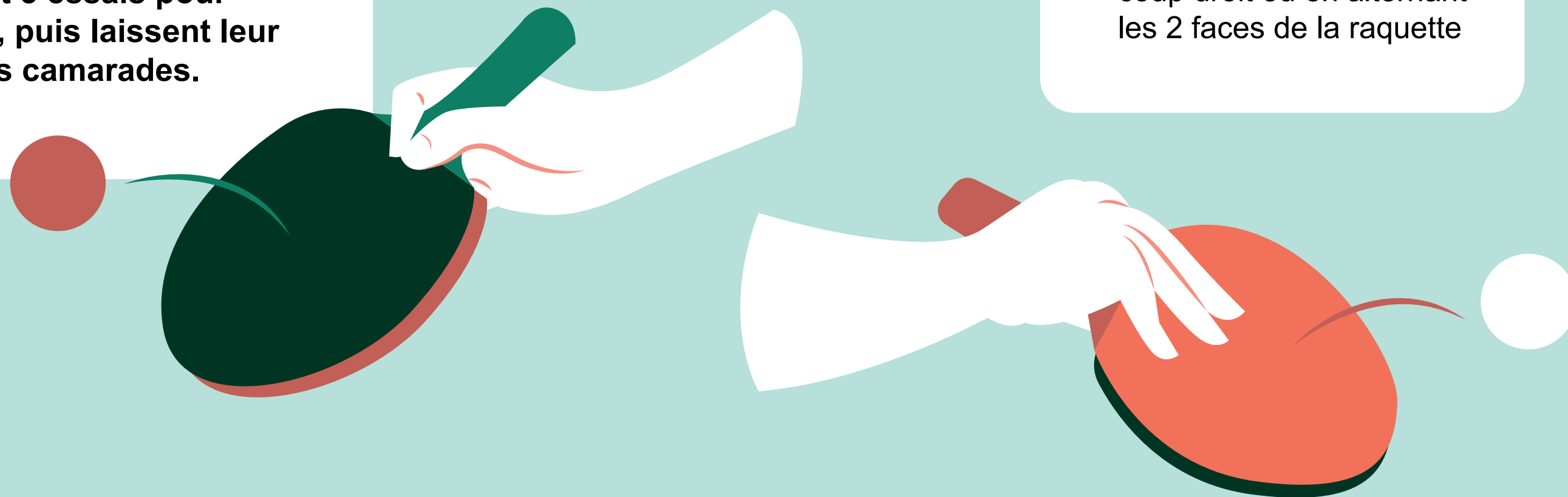
Le défi "prise porte-plume"

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	