

L'horloge ballon paille

Compétence « Je frappe pour faire rouler le ballon paille »

Objectifs	<ul style="list-style-type: none">- Améliorer la frappe par une conduite du ballon paille avec la raquette- Lancer précis- Recevoir
Dispositif, règles, but	<p>1 équipe se place en cercle (chaque joueur derrière une coupelle). Ce sont les joueurs-lanceurs. L'autre équipe est en file indienne entre deux coupelles : le premier joueur-frappeur a en main une raquette et le ballon paille à ses pieds.</p> <p>Au signal :</p> <ul style="list-style-type: none">- le premier joueur-coureur fait le plus rapidement possible le tour à l'extérieur du cercle en conduisant le ballon paille par frappes successives, puis passe au suivant qui fait de même. Quand le dernier joueur-coureur ramène le ballon paille dans son camp, il crie « stop » ; les joueurs-lanceurs arrêtent alors de faire circuler la balle et on annonce le nombre de passes effectuées (ou tours si même nombre de joueurs dans chaque équipe).- les joueurs-lanceurs se passent le ballon paille par une frappe-rouler avec la raquette. On compte les tours. <p>On fait une deuxième partie en changeant de rôle. On compare après cette deuxième partie le nombre de tours effectués (s'assurer qu'il y a le même nombre de joueurs dans chaque équipe).</p>
Consignes	<p><i>« Pour les joueurs lanceurs, vous devez faire le maximum de passes en frappant pour le faire rouler le ballon paille avec votre raquette, pendant que les joueurs coureurs font leur relais.</i></p> <p><i>Pour les joueurs coureurs, c'est un relais. Vous devez conduire le ballon paille en le frappant avec la raquette autour de l'horloge le plus vite possible, puis passer le ballon paille à votre camarade qui en fera de même, jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés.</i></p> <p><i>On fera une deuxième partie en changeant de rôles, puis on comparera le nombre de tours effectués par chaque horloge. L'équipe qui aura fait le plus de passe aura gagné.»</i></p>
Critères de réussite	Avoir fait plus de tours (ou de passes) dans l'horloge que l'équipe adverse.
Matériel	Une raquette pour chaque joueur de l'horloge, un ballon paille. Une raquette pour le relais et un ballon paille pour les joueurs-lanceurs du relais. Plots.
Variable	Avec une balle de tennis.