

# SITUATIONS

# PÉDAGOGIQUES

**pour jouer à 3 ou plus par table**



# Baseball-ping

## OBJECTIF

- Frapper plus fort et courir plus vite que l'équipe adverse

## L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en deux équipes de 4, 6 ou 8 joueurs.
- 5 cerceaux sont placés au sol, à environ 4 mètres les uns des autres et formant un grand cercle. Ils représentent les bases.
- une équipe est en défense, avec un joueur « lanceur », une équipe est en attaque, avec un joueur « receveur ».
- les joueurs de l'équipe en défense sont répartis dans l'espace délimité par les cerceaux, les joueurs en attaque sont placés en file indienne.
- le lanceur envoie la balle avec sa raquette vers le receveur qui vient frapper celle-ci le plus loin et le plus fort possible. Il court autour des cerceaux et s'arrête, soit après avoir fait un tour complet, soit dans un cerceau et avant que l'équipe en défense n'ait rendu la balle au lanceur.
- si le receveur n'atteint pas de cerceau ou n'a pas réalisé un tour complet avant que la balle n'arrive au lanceur, il est éliminé.
- tous les attaquants de l'équipe passent à tour de rôle et le lanceur de l'équipe en défense change à chaque tour.
- les rôles sont inversés quand tous les attaquants ont frappé la balle.
- l'équipe gagnante est celle ayant réalisé le plus de tours.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o l'espace entre les cerceaux est rétréci.
  - o les joueurs frappent la balle avec une balle en mousse/balle rose.
  - o le lanceur envoie la balle à la main.
- COMPLEXIFICATION :
  - o l'espace entre les cerceaux est agrandi.
  - o les équipes n'inversent pas les rôles tant que tous les attaquants ne sont pas éliminés.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- cerceaux • balles (de ping, en mousse, rose) • raquettes

# Le Morpong (hors table)

## OBJECTIF

- Se déplacer et réagir vite

## ▶ L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en deux équipes de 4, 6, 8 joueurs.
- au sol, sont placés 9 cerceaux, représentant neuf cases.
- chaque équipe a à sa disposition des coupelles de couleur (une couleur par équipe).
- au top, un joueur de chaque équipe, muni d'une coupelle, court vers la grille de «morpong» et vient placer sa coupelle dans une des cases.
- chaque joueur revient en courant et donne le relais à son partenaire qui vient réaliser la même chose et ainsi de suite.
- l'équipe gagnante est celle ayant aligné en premier une rangée de trois coupelles.

## LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**
  - o la zone de course est rétrécie.
  - o les joueurs réalisent l'atelier en marchant.
- **COMPLEXIFICATION :**
  - o les joueurs réalisent l'atelier avec une raquette et une balle posée sur celle-ci.
  - o une séparation est placée devant la grille de «morpong» afin de cacher celle-ci aux coéquipiers.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 18 cerceaux • 2 séparations
- ou • 9 cerceaux par équipe ou • 1 séparation par équipe
- 7 coupelles par équipe (deux couleurs différentes)

# Le PPP : Ping-Pong-Pétanque

## OBJECTIF

- Doser et être précis

## ► L'ATELIER

- les joueurs sont répartis en doublette ou triplète.
- au sol, est délimité une zone de jeu d'environ 6 mètres de long et 2 mètres de large.
- une coupelle est placée au sol, dans la zone de jeu.
- les doublettes/triplettes s'affrontent à deux équipes par terrain.
- chaque joueur a à sa disposition deux ou trois balles (trois en doublette et deux en triplète) de couleurs différentes en fonction des équipes.
- à tour de rôle, un joueur de chaque doublette/triplète frappe une de ses balles en essayant de la placer au plus près de la coupelle.
- l'équipe étant la plus loin de la coupelle continue à jouer ses balles jusqu'à épuisement de celles-ci ou jusqu'au moment de reprendre la main en étant le plus proche de la coupelle.
- lorsque tous les joueurs ont joué leurs balles, l'équipe ayant sa/ses balles le(s) plus proche(s) de la coupelle compte ses points et une nouvelle manche est engagée.
- la partie continue jusqu'à ce qu'une doublette/triplète arrive à 11 points.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o le terrain est rétréci.
  - o les joueurs jouent avec des balles en mousse/balles roses.
  - o la coupelle est remplacée par un cerceau.
- COMPLEXIFICATION :
  - o la coupelle est remplacée par une balle de ping.
  - o la coupelle change de position à chaque manche.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 1 coupelle par terrain • raquettes
- 2 à 3 balles par joueur (de ping, en mousse ou rose)

# Les balles brûlantes

## OBJECTIF

- Améliorer son endurance et la répétition

## ▶ L'ATELIER

- deux camps mitoyens sont construits à l'aide de séparation.
- dans chacun des deux camps, sont disposées une vingtaine de balles.
- les joueurs sont répartis en deux équipes (3,4, 5 ou 6 joueurs).
- chaque équipe vient se débarrasser le plus rapidement possible de toutes les balles situées dans son camp, en les frappant.
- l'atelier s'arrête lorsqu'un camp est complètement vide ou au bout d'1 minute 30 (les balles restantes dans chaque camp sont comptées).
- l'équipe victorieuse est celle avec le moins de balles dans son camp.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o le terrain est rétréci.
  - o les joueurs jouent avec des balles en mousse/balles roses.
- COMPLEXIFICATION :
  - o le terrain est agrandi.
  - o le nombre de balles est augmenté.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 10 séparations • balles (de ping, en mousse ou roses)
- raquettes

# La passe à 10

## OBJECTIF

- Améliorer la coordination œil/main

## ▶ L'ATELIER

- les joueurs sont placés en cercle (jusqu'à 10 joueurs, sinon faire 2 cercles de 10 joueurs).
- l'un des joueurs a une balle posée sur sa raquette.
- en se déplaçant, le joueur vient déposer la balle sur la raquette du joueur situé à sa gauche, qui vient faire de même avec le joueur placé à sa gauche et ainsi de suite jusqu'à ce que dix passes aient été réalisées (1 point marqué).
- si la balle tombe au sol, le comptage reprend à zéro.
- s'il y a plusieurs équipes, celle ayant marqué le plus de points durant le temps imparti est la gagnante.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o le nombre de passes à réaliser est diminué.
  - o le comptage n'est pas remis à zéro lorsque la balle tombe au sol.
- COMPLEXIFICATION :
  - o les joueurs réalisent les passes en frappant la balle (sans la déposer).
  - o les passes entre les joueurs sont réalisées de manière aléatoire.
  - o le nombre de passes à réaliser est augmenté.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 10 séparations • balles (de ping, en mousse ou roses) • raquettes

# Touché - coulé

## OBJECTIF

- Viser et toucher des cibles au service plus vite que son adversaire

## ▶ L'ATELIER

- les joueurs sont répartis par deux ou quatre par table.
- chaque joueur ou binôme se place de son côté de la table.
- 3 cibles de tailles différentes sont placées sur chaque demi-table.
- chaque joueur réalise un service en évitant de toucher les cibles de son côté de table. mais en visant la cible de l'autre côté du filet.
- les cibles touchées sont retournées ou enlevées.
- le joueur ou le binôme qui remporte la partie est celui qui touche trois fois les cibles avec son adversaire/binôme adverse.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o les cibles sont agrandies.
  - o les cibles sont réalisées avec des feuilles de papier pour ne pas gêner le rebond de la balle dans son camp.
- COMPLEXIFICATION :
  - o les cibles sont plus petites.
  - o les cibles sont plus nombreuses.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- 6 à 12 cibles par table
- 1 bassine de 20 balles par joueur ou binôme • raquettes

# Le solitaire

## OBJECTIF

- Marquer les points plus vite que l'adversaire

## ▶ L'ATELIER

**Avantages :** permet de jouer contre de nombreux joueurs différents.

**Inconvénients :** temps d'attente long pour les joueurs.

- les joueurs sont placés à la table. Un joueur est seul sur une demi-table et les trois ou quatre autres joueurs sont placés derrière la seconde demi-table.
- le joueur seul affronte, sur un point, un des joueurs du groupe.
- le joueur seul a toujours le service.
- s'il gagne le point, il affronte le second joueur du groupe et ainsi de suite jusqu'au troisième/quatrième joueur tant qu'il reste invaincu.
- lorsque le joueur seul a battu à la suite tous les joueurs du groupe d'en face, il marque 1 point et un des joueurs du groupe prend sa place.
- si le joueur seul perd contre l'un des joueurs du groupe, celui-ci prend sa place et commence sa série.
- le vainqueur est le joueur ayant le plus de points à la fin de l'atelier.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o le joueur seul marque 1 point après deux adversaires battus
- COMPLEXIFICATION :
  - o le joueur doit marquer le point grâce au coup-droit
  - o le joueur doit marquer le point grâce au revers.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

# A deux, c'est mieux

## OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

## ▶ L'ATELIER

**Avantages :** permet de jouer à quatre par table tout en travaillant le déplacement.

**Inconvénients :** besoin d'un niveau assez homogène des doublettes.

- les joueurs sont répartis en binôme.
- derrière chaque demi-table est placé un plot, à 1 mètre de la table.
- chaque binôme se place sur une demi-table.
- les joueurs viennent réaliser le maximum d'échanges en venant toucher la balle à tour de rôle au sein du binôme.
- entre chaque touche de balle, le joueur se déplace pour aller faire le tour du plot avant de revenir vers la table.
- les binômes peuvent changer de partenaires toutes les minutes.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

o les joueurs réalisent l'atelier sans tourner autour du plot.

o les joueurs ne jouent pas une balle sur deux mais jouent la balle quand elle arrive dans leur zone de table.

### • COMPLEXIFICATION :

o les joueurs viennent réaliser une liaison coup-droit/revers avant de tourner autour de son partenaire et de lui laisser la place (2 balles jouées).

o les joueurs jouent « à l'américaine » (avec un rebond dans leur demi-table avant de renvoyer la balle).

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • plots

# A «deux balles»

## OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

## ► L'ATELIER

**Avantages :** permet de jouer à quatre par table tout en travaillant la régularité et le placement de balle.

**Inconvénients :** passage du jeu en simple au jeu en double à appréhender.

- les joueurs sont placés en binôme. chaque membre du binôme est placé d'un côté de la table.
- chaque binôme joue avec une couleur de balle différente (blanche, orange, balle rose ou balle bicolore) en cherchant à réaliser la plus grande série d'échanges en ligne.
- lorsque l'éducateur annonce «blanche», «orange», «rose» ou «bicolore», le jeu en simple se transforme en jeu en double avec la balle de la couleur annoncée.
- lorsque la balle est perdue, les joueurs recommencent l'atelier de tenue de balle.
- les binômes peuvent changer de partenaires toutes les minutes.

## LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION :**

- o les joueurs réalisent l'atelier sans passer du jeu en simple au jeu en double.
- o les joueurs réalisent l'atelier en jouant en diagonale.

- **COMPLEXIFICATION :**

- o les joueurs viennent réaliser une liaison revers/pivot avec leur binôme.
- o les joueurs comptent les points au moment du jeu en double.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping (blanche, orange, rose, bicolore) • raquettes

# Le volley-ping

## OBJECTIF

- Mieux se déplacer latéralement et en profondeur

## L'ATELIER

**Avantages :** permet de jouer à quatre par table tout en travaillant le contrôle de balle et la direction.

**Inconvénients :** besoin d'un peu d'espace entre les différentes tables de jeu.

- les joueurs sont répartis en binôme.
- chaque binôme se place sur une demi-table.
- un des binômes lance l'échange. Un des deux joueurs de l'équipe adverse vient contrôler la balle sur sa raquette, avant de la passer à son partenaire, qui vient ensuite la renvoyer vers la demi-table adverse.
- si le joueur ne fait pas au moins une passe à son coéquipier avant de renvoyer la balle, le point est perdu.
- le binôme qui marque 11 points en premier gagne la rencontre.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

- o les joueurs réalisent l'atelier en contrôlant mais sans obligation de faire une passe à son partenaire.
- o les joueurs réalisent l'atelier avec une balle plus grosse (balle rose ou balle en mousse).

### • COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs viennent réaliser directement la passe à leur partenaire sans contrôler la balle sur la raquette.
- o les binômes réalisent plusieurs passes entre eux avant de renvoyer la balle.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping, en mousse ou rose • raquettes

# Le relais

## OBJECTIF

- Apprendre à marquer le point

## L'ATELIER

**Avantages** : permet de jouer à quatre ou six par table et d'intégrer les règles du tennis de table.

**Inconvénients** : temps d'attente long.

- les joueurs sont répartis en binôme ou trinôme.
- chaque équipe désigne un ordre de passage de jeu (1/2/3) pour les joueurs.
- les premiers joueurs de chaque équipe viennent s'affronter jusqu'à ce que l'un des deux joueurs arrive à 7 points (deux services chacun).
- ils passent le relais au deuxième joueur de leur équipe qui commence sa manche avec le score obtenu lors de la précédente (exemple : 4 à 7), en gardant l'ordre des services. Les joueurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 14 points.
- si l'équipe est composée de trois joueurs, le troisième joueur de chaque équipe prend le relais avec le score obtenu lors de la manche précédente (exemple : 11/14), en gardant l'ordre des services. Les joueurs s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'eux arrive à 21 points.
- si l'équipe est composée de deux joueurs, ceux-ci s'affrontent en double avec le score obtenu lors de la manche précédente (exemple : 11/14), en gardant l'ordre des services.
- les joueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'une équipe arrive à 21 points.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

- o les deux joueurs les moins forts de l'équipe se rencontrent puis les deux joueurs de l'équipe les plus forts se rencontrent.
- o le nombre de points de chaque manche est diminué (4 ou 5 points).

### • COMPLEXIFICATION :

- o le nombre de manches est augmenté (5 ou plus) afin que chaque joueur rencontre l'ensemble des joueurs adverses.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

# (Silence) ça tourne !

## OBJECTIF

- Être endurant et combatif

## ▶ L'ATELIER

**Avantages :** permet de faire jouer beaucoup de personnes en même temps sur peu d'espace.

**Inconvénients :** peu de balles jouées, temps d'attente long pour les personnes éliminées.

- les joueurs sont répartis par groupe de 4, 5 ou 6 de chaque côté de la table (soit 8 à 12 joueurs).
- un joueur engage en diagonale vers la demi-table adverse, puis vient tourner autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- chaque joueur vient renvoyer la balle sur la demi-table adverse, en la plaçant où il le souhaite, puis vient tourner autour de la table.
- si un joueur perd le point (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et vient se placer sur le côté de la table.
- les deux derniers joueurs en lice s'affrontent lors d'un match en simple en trois points gagnants (un service chacun).

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

- o l'atelier est réalisé sans élimination et chaque joueur compte le nombre de balles renvoyées sur la table (le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à la fin du temps imparti).
- o les joueurs ne tournent que sur leur demi-table (gain de place).

### • COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs réalisent l'atelier en jouant uniquement en coup-droit
- o lorsqu'un joueur est éliminé, il pose sa raquette où il le souhaite sur la table. Si un joueur encore en lice, lors du renvoi de la balle, touche une raquette, il est éliminé ou requalifie le joueur de la raquette touchée.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

# Les Mousquetaires (un pour tous, tous CONTRE un !)

## OBJECTIF

- Être endurant et combatif

## ► L'ATELIER

**Avantages :** permet de faire jouer beaucoup de personnes en même temps sur peu d'espace.

**Inconvénients :** temps d'attente long pour les personnes éliminées, demande de l'espace si plusieurs ateliers sont mis en place.

- un joueur se place sur une demi-table, les autres joueurs (jusqu'à 10), se placent sur l'autre demi-table, en file indienne.
- un parcours de course est délimité par des coupelles à l'arrière de la demi-table du joueur seul.
- le joueur seul engage où il le souhaite sur la table. Les autres joueurs viennent renvoyer la balle à tour de rôle, puis viennent réaliser le parcours de course avant de revenir se placer en file indienne.
- si un joueur perd le point (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et vient se placer sur le côté de la table.
- si un joueur marque le point contre le joueur seul, il marque un point, prend sa place et tous les joueurs qui étaient éliminés reprennent leur place dans la file indienne.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

- o l'atelier est réalisé sans élimination et chaque joueur compte le nombre de balles renvoyées sur la table (le vainqueur sera celui qui aura le plus de points à la fin du temps imparti).
- o l'atelier est réalisé sans le parcours de course.
- o le joueur seul n'est pas éliminé même s'il perd un point (changement de joueur quand il n'en reste plus qu'un face au joueur seul).

### • COMPLEXIFICATION :

- o les joueurs réalisent une liaison revers/coup-droit avant de tourner (deux balles jouées à chaque fois).
- o lorsqu'un joueur est éliminé, il pose sa raquette où il le souhaite sur la table.  
Si un joueur encore en lice, lors du renvoi de la balle, touche une raquette, il est éliminé.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • coupelles

# Le puissance 4

## OBJECTIF

- Travailler le placement et le dosage au service

## ► L'ATELIER

**Avantages :** demande peu d'espace et est accessible à tous les niveaux.

**Inconvénients :** pas d'échanges.

- une demi-table est séparée en seize cases de taille identique.
- les joueurs sont répartis en binômes ou en trinômes et se placent sur l'autre demi-table.
- chaque binôme/trinôme a à sa disposition 7 coupelles (une couleur différente par équipe).
- chaque joueur de chaque équipe vient réaliser, à tour de rôle, un service en venant viser une des cases.
- le binôme/trinôme gagnant est celui ayant aligné (horizontalement, verticalement ou en diagonale) quatre coupelles.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

o l'atelier est réalisé avec des cases plus grandes et en alignant trois coupelles.

o les joueurs envoient directement la balle sur la demi-table sans réaliser de service.

### • COMPLEXIFICATION :

o les joueurs ont la possibilité de remplacer par leur coupelle celles de leurs adversaires s'ils placent la balle dans une zone occupée.

o l'atelier est réalisé au panier de balles (un distributeur est placé sur la demi-table où sont situées les cases).

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • coupelles
- scotch de peintre (pour délimiter les cases) • bassines

# Le précieux

## OBJECTIF

- Travailler ses réflexes et la coopération

## ▶ L'ATELIER

**Avantages** : très peu de règles, facile à mettre en place.

**Inconvénients** : atelier difficile d'accès aux débutants.

- les joueurs sont répartis en binômes.
- chaque binôme se place sur une demi-table et ne dispose que d'une seule raquette pour deux.
- les joueurs réalisent un match en respectant les règles du double (une touche de balle en alternance) en se passant la raquette entre chaque renvoi.
- la première équipe qui atteint 11 points remporte la manche/le match.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o l'atelier est réalisé avec deux raquettes posées sur la table.
- COMPLEXIFICATION :
  - o les joueurs posent la raquette après le point afin que son partenaire s'en saisisse.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

# La guerre des clans

## OBJECTIF

- Défendre le point

## ▶ L'ATELIER

**Avantages :** atelier proche du match «classique» et peu de règles.

**Inconvénients :** nécessite quatre joueurs d'un niveau homogène.

- quatre joueurs sont placés aux quatre coins de la table, chacun ayant un rectangle (camp) à défendre.
- l'un des joueurs engage où il le souhaite puis chaque joueur vient renvoyer la balle quand elle arrive dans son camp.
- lorsqu'un joueur rate la balle (balle dans le filet, balle en dehors de la table, balle non touchée, deux rebonds sur la table), il est éliminé et son camp devient une zone interdite. Si les deux derniers joueurs en lice sont du même côté de la table, ils viennent s'affronter sans filet.
- le vainqueur marque un point et la partie recommence.

## LES ADAPTATIONS

### • SIMPLIFICATION :

o l'atelier est réalisé sans filet.

o l'atelier est réalisé sans élimination et avec un comptage de points simple (le joueur qui marque le point a un point).

### • COMPLEXIFICATION :

o l'atelier est réalisé avec deux balles.

o l'atelier est réalisé en jouant seulement en coup-droit ou revers.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes

# La panier

## OBJECTIF

- Apprendre à distribuer au panier de balles

## ► L'ATELIER

**Avantages** : atelier permettant l'apprentissage d'une méthode d'entraînement.

**Inconvénients** : nécessite beaucoup de balles, pas d'échanges.

- quatre joueurs sont placés au quatre coins de la table, avec un panier contenant une vingtaine de balles.
- sur chaque demi-table est placé un cerceau au centre de la table.
- chaque joueur prend une balle dans son panier, la fait rebondir sur la table puis vient la frapper en coup-droit ou en revers en cherchant à la placer dans le cerceau et ainsi de suite jusque la vingtième balle.

## LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION** :
  - o l'atelier est réalisé sans cible à viser (sans cerceau).
- **COMPLEXIFICATION** :
  - o l'atelier est réalisé avec deux cibles à viser (une proche du filet, une sur la ligne de fond).
  - o l'atelier est réalisé en comptant le nombre de balles placées dans le cerceau.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • bassines • cerceaux

# Au suivant

## OBJECTIF

- Apprendre à s'entraîner grâce au panier de balles

## L'ATELIER

**Avantages** : permet de s'initier à l'entraînement au panier de balles, de jouer beaucoup de balles à la suite.

**Inconvénients** : nécessite beaucoup de balles, temps d'attente entre les différents rôles assez long.

- utilisation du panier de balles pour s'entraîner de 3 à 5 joueurs par table :
- à trois joueurs : un joueur qui distribue, un joueur qui réalise l'exercice (exemple : tout jouer en coup-droit, liaison coup-droit/revers etc.) et un joueur qui ramasse les balles.
- à quatre joueurs : un joueur qui distribue, deux joueurs qui réalisent l'exercice (exemple : les joueurs réalisent chacun leur tour une liaison, puis se replacent derrière leur partenaire) et un joueur qui ramasse les balles.
- à cinq joueurs : un joueur qui distribue, trois joueurs qui réalisent l'exercice (exemple : les joueurs réalisent chacun leur tour une liaison, puis se replacent derrière leurs partenaires) et un joueur qui ramasse les balles.

## LES ADAPTATIONS

- **SIMPLIFICATION** :
  - o l'atelier est réalisé à seulement trois joueurs.
- **COMPLEXIFICATION** :
  - o l'atelier est réalisé avec deux distributeurs au panier.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- en fonction des ateliers

# A l'atelier

## OBJECTIF

- Varier les situations de jeu et d'entraînement

## L'ATELIER

**Avantages** : permet de varier les ateliers, de rendre la séance plus dynamique.

**Inconvénients** : nécessite de la préparation et plusieurs encadrants, difficile à mettre en place avec un public de néo-pratiquants sur les premières séances.

- aménager une séance avec quatre ateliers différents sur quatre tables :
  - exemple :
    - table 1 : le Volley-Ping
    - table 2 : le puissance 4
    - table 3 : à deux balles
    - table 4 : la guerre des clans
- les joueurs changent d'atelier toutes les 10 à 15 minutes.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :
  - o les ateliers sont doublés.
- COMPLEXIFICATION :
  - o le nombre d'ateliers est augmenté.

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes • bassines

# Ça match !

## OBJECTIF

- Se mettre en situation de match et compter les points

## L'ATELIER

**Avantages :** facile à mettre en place, de nombreuses situations possibles.

**Inconvénients :** s'adresse à un public connaissant les règles et sachant renvoyer la balle.

- Aménager une séance sous forme de tournois :

- exemples :

- tournoi en 1 point : chaque match se déroule en un seul point => permet de faire tourner les joueurs et de limiter le temps d'attente s'il y a plus de joueurs que de tables.

- tournoi de doubles => permet de faire jouer quatre joueurs sur chaque table.

- tournoi «bassines» : chaque joueur part dans la bassine à 0 victoire, joue un adversaire pioché aléatoirement puis monte dans la bassine 1 victoire s'il gagne etc. => permet aux joueurs de rencontrer des adversaires de leur niveau.

- tournoi par équipes de 3, 4 ou 6 joueurs : deux joueurs jouent à chaque tour et les autres arbitrent et conseillent => permet de se familiariser avec le championnat par équipes et de découvrir les rôles d'arbitre et de conseiller.

## LES ADAPTATIONS

- SIMPLIFICATION :

o néant

- COMPLEXIFICATION :

o néant

## LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- balles de ping • raquettes