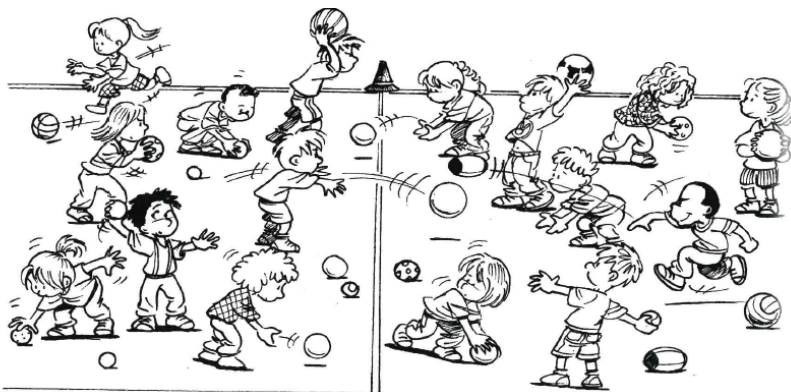


**DISPOSITIF :**



**But du jeu :**

- Lancer/relancer rapidement les balles dans le camp adverse pour avoir le moins de balles dans son camp à la fin du jeu.
- Durée du jeu : 1 minute

**L'organisation du groupe :**

- 1/2 terrain de handball (10 m x 20 m) ou terrain de tennis (≈ 24 m x 11 m) partagé en deux.
- 2 équipes de part et d'autre du terrain.

**Matériel :**

- 1 balle (de tennis par exemple) par élève.
- 1 chronomètre.
- 1 sifflet.

**CONSIGNES :**

Au signal, je lance ma balle dans le camp adverse.

Je récupère une balle lancée par l'autre équipe et je la renvoie (à la main).

Je ne peux prendre et renvoyer qu'une seule balle à la fois.

Je peux me rapprocher du milieu du terrain pour lancer/relancer une balle.

Au deuxième signal, le jeu s'arrête, je ne peux plus renvoyer de balle.

L'équipe qui a gagné est celle qui a le moins de balles dans son camp.

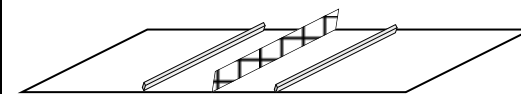
**REGULATION**

**Pour faciliter**

- Réduire l'espace.
- Accepter tous les lancers et renvois (au pied par exemple).

**Pour complexifier**

- Disposer des bancs sur la ligne médiane incitant à lancer vers le haut pour franchir un obstacle. (puis un filet ou bloc mousse de gymnastique pour augmenter le hauteur)
- Varier les balles (formes, grosseurs).
- GS : interdire de se déplacer avec la balle dans les mains (lancer fort).
- Augmenter la durée du jeu (2 à 3 min).
- C2 : augmenter la longueur du terrain et déplacement avec la balle en main interdit.
- C2 : zone neutre médiane plus ou moins large et haute de manière adapter son lancer ( bancs /blocs mousse plus filet)



**CE QUI EST A APPRENDRE**

- Réagir à un signal.
- Lancer en direction d'une cible (terrain adverse)
- Adapter son lancer à l'objet proposé.
- Adapter son lancer à l'obstacle
- Jouer avec un partenaire mieux placé.

**CRITERES DE REUSSITE**

Gagner au moins une partie sur l'ensemble de la séance.

Avoir moins de 5 balles dans la zone neutre adverse sur une partie.