

n°5

Cycle 2
Cycle 3

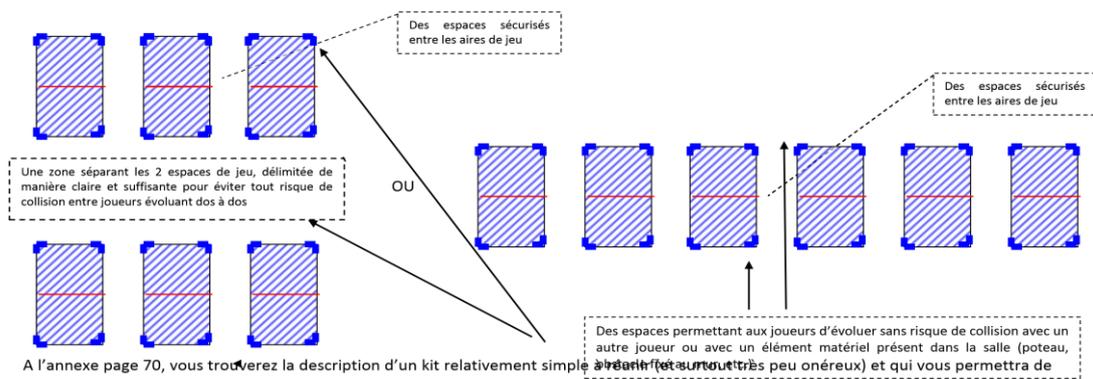
Le défi ping-pong coopératif

Conditions matérielles

Au minimum 12 raquettes et 6 balles.

Avoir un espace, de préférence un gymnase où le nombre de tables soit suffisant (6 tables pour 24 élèves).

Matériel ping pong coopératif : un cache œil



Organisation humaine

Dispositif pour 4 joueurs :

4 élèves par table

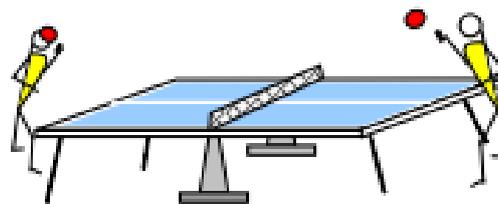
1 contre 1

1 raquette par joueur

1 balle pour deux

2 joueurs 1 arbitre

(Changement à la fin d'un set)



Objectif

Se situer dans l'activité, se mettre en projet, tenir des rôles

But

Le but est de remporter le match, les parties se jouent en 2 sets gagnants de 11 points.

Durée

8 à 10 minutes

Déroulement

Au début de la partie, chaque joueur joue au tennis de table selon les règles habituelles.

Lorsqu'un des joueurs marque 2 points l'un derrière l'autre il choisit alors une carte Tikoud'pouss pour donner un avantage à son adversaire ou une carte Tikoud'éclat pour se lancer un défi.

L'arbitre récupère alors la carte, la dispose près du filet face visible sur la table (afin de ne pas gêner la partie et que les deux joueurs puissent la voir) et annonce les effets de la carte et sa durée.

Lorsqu'une carte n'a plus d'effet (délai expiré) on la retourne plaçant ainsi sa face contre la table.

Les cartes

Elles sont regroupées en 2 familles :

- Les cartes ROUGES imposent une contrainte particulière à l'adversaire (Tikoud'éclat)
- Les cartes VERTES augmentent les possibilités de leur possesseur. (Tikoud'pouss)

Chaque carte a un nom, un effet particulier, et agit pendant une durée déterminée.

Sur chaque carte est indiqué :

- L'effet de la carte : « **quoi** »
- A qui elle s'adresse : « **qui** »
- Pour combien de temps : « **quand** »

Suite de la partie

Le jeu se déroule selon ce principe, en alternant périodes de jeu et choix de cartes Tikoud'pouss ou Tikoud'éclat à chaque fois qu'un joueur marque 2 points consécutifs.

LES CARTES

Tikoud'éclat = Défi pour celui qui mène

- ✓ Carte « Bas les pattes » : Obligation de poser sa raquette sur la table tant que le serveur n'a pas lancé la balle.
- ✓ Carte « Service à distance » : Obligation de se mettre à 2 m de la table pour servir.
- ✓ Carte « Dans les étoiles » : Obligation de lancer la balle à 2 mètres de haut (« dans les étoiles ») pour servir
- ✓ Carte « Dans la poche » : Obligation de mettre sa main libre dans sa poche même pour servir
- ✓ Carte « Ping pirate » : Obligation de mettre le cache œil pour jouer
- ✓ Carte « Mets-toi là » : Obligation de se placer où le serveur l'a décidé (dans un rayon de 2m derrière la table) pour recevoir le service.

Tikoud'pouss = Avantage pour celui qui perd

- ✓ Carte « A la rue » : Les points où l'échange est gagné sans que l'adversaire ne touche la balle compte triple.
- ✓ Carte « Coup de pouce » : Possibilité de se faire remplacer par un autre joueur lors du prochain service.
- ✓ Carte « Revers de feu » : Tous les points marqués sur une attaque revers comptent double.
- ✓ Carte « Service en or » : Tout service gagnant compte double
- ✓ Carte « Dévastator » : Tous les points marqués sur une attaque du coup droit comptent double
- ✓ Carte « La grande cible » : Toute balle tombant dans la cible rapporte un point

BAS LES PATTES !!!



QUOI ?

Obligation de poser sa raquette sur la table tant que le serveur n'a pas lancé la balle.

QUI ?

L'adversaire

QUAND ?

Pendant les 4 prochaines remises de service.

CESSEZ LE FEU !



QUOI ?

Interdiction d'attaquer.

QUI ?

L'adversaire

QUAND ?

Pendant les 4 prochains points.

DANS LA POCHE



QUOI ?

Obligation de mettre sa main libre dans sa poche même pour servir.

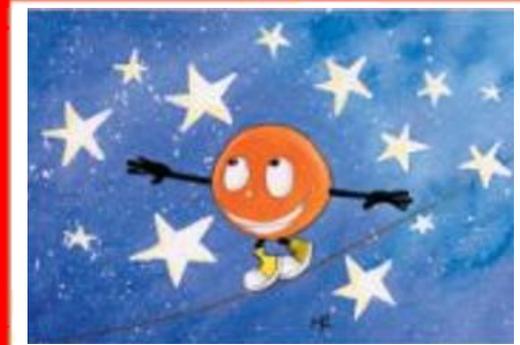
QUI ?

L'adversaire

QUAND ?

Pendant les 4 prochains points.

DANS LES ETOILES



QUOI ?

Obligation de lancer la balle à 2 mètres de haut (dans les étoiles) pour servir.

QUI ?

L'adversaire

QUAND ?

Pendant les 4 prochains services.

PING PIRATE



QUOI??? Obligation de mettre le cache œil pour jouer.

QUI??? L'adversaire

QUAND?? Pendant les 4 prochains points.

SERVICE A DISTANCE



QUOI??? Obligation de se mettre à 2m de la table pour servir.

QUI??? L'adversaire

QUAND?? Pendant les 4 prochains services.

A LA RUE



QUOI ? Le point où l'échange est gagné sans que l'adversaire ne touche la balle comptent triple.

QUI ? Le possesseur de la carte.

QUAND ? Pendant tout le set.

COUP DE POUCE



QUOI ? Possibilité de se faire remplacer par un autre joueur.

QUI ? Le possesseur de la carte.

QUAND ? Pendant 2 points.

DEVASTATOR



QUOI ?

Tous les points marqués sur une attaque du coup droit comptent double.

QUI ?

Le possesseur de la carte.

QUAND ?

Pendant tout le set.

LA GRANDE CIBLE



QUOI ?

Toute balle tombant dans la cible rapporte le point.

QUI ?

Le possesseur de la carte place librement la cible sur la demi-table adverse.

QUAND ?

Jusqu'à la fin du set.

REVERS DE FEU



QUOI ?

Tous les points marqués sur une attaque revers comptent double.

QUI ?

Le possesseur de la carte.

QUAND ?

Pendant tout le set.

SERVICE EN OR



QUOI ?

Tout service gagnant compte double.

QUI ?

Le possesseur de la carte.

QUAND ?

Pendant tout le set.