

Je gagne

BUT

Joueurs : Gagner le match

Arbitres, observateurs : Remplir une feuille de match.

DISPOSITIF

Groupement des élèves par 4 sur un terrain.
2 joueurs, 2 observateurs, un pour chaque joueur.

CONSIGNES

Aux joueurs : pour gagner un point, annoncer à voix haute « je gagne » ou « gagne » avant ou pendant la frappe du volant.
Remporter l'échange sur cette frappe.
Pas de « je gagne » possible au service.

Aux arbitres, observateurs : remplir à chaque point la feuille de match puis autoriser la reprise du jeu en annonçant le score.

REGLES DU JEU

Match en 21 « points normaux ».

→ ✕

1 « je gagne » rapporte 3 points au score.

→ ✕ ● ●

1	2	3	4	5	...	21
✕	✕	●	●	✕	...	✕

• Pour un match, chaque élève apporte sa feuille individuelle.

la feuille de match est individuelle.
L'observateur note mon score et mes « je gagne » ici:

A la fin du match, l'observateur note les résultats de mon adversaire sur ma fiche pour garder une mémoire de toutes mes rencontres.
(Agrafer les feuilles de match)

Match n° 1

Déroulement:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Score Points marqués Nombre de « je gagne »

Adversaire:

Score	Points marqués	Nombre de « je gagne »
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

A la fin du match, je fais un bilan avec mon observateur

Le Petit Nicolas

BUT

Gagner le plus d'oppositions possible.

DISPOSITIF

Jeu individuel en auto arbitrage.

Parties en 1 contre 1.

1 joueur a réalisé un tour quand il a joué sur les 8 terrains.

1^{er} tour :

- Parties en 1 échange.
- Le gagnant passe sur le terrain suivant.
- Le perdant reste sur le terrain

2^e tour :

Le joueur qui débute son 2^e tour doit gagner 2 échanges pour passer sur le terrain suivant.

Le joueur qui en est toujours à son 1^{er} tour doit gagner 1 échange.

3^e tour :

Le joueur qui débute son 3^e tour doit gagner 3 échanges pour passer sur le terrain suivant.

Le joueur qui en est toujours à son 1^{er} tour doit gagner 1 échange.

Le joueur qui en est toujours à son 2^e tour doit gagner 2 échanges.

Retour au terrain 1 pour le tour suivant

