

LE MAIN MAIN

Objectif :

Pour les receveurs : s'organiser rapidement pour réceptionner et se transmettre le ballon

Pour les lanceurs : effectuer le plus de tours possible après avoir lancer 2 ballons

Organisation :

Les élèves sont répartis en 3 équipes de 6 ou 7 joueurs : une équipe de lanceurs, deux équipes de receveurs. Les 2 équipes de receveurs se différencient avec des chasubles de couleur.

Les lanceurs effectuent leur course sur un anneau de 8 mètres de diamètre environ (à adapter suivant le niveau des élèves).

Déroulement : Chaque lanceur dispose de 2 balles de tennis. Il les lance l'une après l'autre dans l'espace des receveurs puis court faire le tour de l'anneau un maximum de fois jusqu'à ce que les 2 équipes de receveurs aient crié STOP.

Pour qu'une équipe puisse dire STOP, il faut qu'un de ses joueurs ramasse la balle, s'immobilise, que ses partenaires se placent derrière lui et qu'ils se passent la balle par dessus la tête. C'est le dernier joueur de la colonne qui crie STOP lorsqu'il a la balle dans la main.

On compte le nombre de tours complets effectués par le lanceur jusqu'au STOP de la 2ème équipe.

Le jeu se termine lorsque chaque lanceur de chaque équipe est passée au lancer.

Critère de réussite : L'équipe qui a effectué le plus de tours complets gagne.

Simplification :

- 1) Faire une équipe de lanceurs et une équipe de receveurs
- 2) Faire 2 équipes de receveurs, 1 équipe de coureurs : c'est l'enseignant qui lance les 2 balles avec la possibilité d'attribuer la 1ère balle à une équipe et la 2ème balle à l'autre équipe
- 3) Idem mais ce n'est plus l'enseignant qui lance mais les élèves

