

1. MISE EN TRAIN AVEC CANNE ET BALLE

- **Loup glacé** : Une canne, une balle par personne, conduite de balle en essayant de toucher quelqu'un. Le joueur touché s'arrête, forme un petit tunnel avec ses jambes et se fait libérer quand un élève passe sa balle sous le tunnel.
- **Le pont de la Garonne** : Deux équipes. Deux joueurs de la même équipe debout face à face canne contre canne avec les bras tendus. Ils reculent un peu les pieds pour former un pont. L'autre équipe fait de la conduite de balle en passant sous les ponts (balle ET joueur). But : gainage et conduite de balle.

2. CONDUITE DE BALLE

- **Der Simplon, mein schönster Alpenpass**. Par deux face à face. Un élève fait une petite conduite de balle immobile coup droit/back hand. Le prof annonce au deuxième élève de laisser faire la conduite environ 10 fois avant de montrer un chiffre avec ses mains. Quand le second élève montre le chiffre, si l'élève en conduite de balle parvient à voir le chiffre, il l'annonce et peut éventuellement tirer sur une petite cible. But : quitter la balle des yeux
- **Shalom**. Petit parcours slalom (normal, rapide, mini-golf sous caisson, etc). En marche avant marche arrière, au temps, avec tir au but à la fin, etc.

3. LA PASSE

- **Kriss Kross**. A trois, progression dans la salle en passant et courant derrière le coéquipier.
- **Balle brûlée**. Deux équipes. L'équipe A répartit ses joueurs tout autour de la salle et se passe une balle. Robin (prénom d'emprunt) donne deux balles en même temps pour marquer le début : une balle « extérieure » à l'équipe répartie tout autour de la salle et une balle « intérieure » pour l'équipe du centre. L'équipe B, au centre de la salle, doit se faire un nombre donné de passes avant de rendre à Robin. Quand Robin bloque la balle « intérieure », c'est « brûlé ». Si la balle « extérieure » n'est pas à l'arrêt à ce moment, pas de point donné. Si la balle « extérieure » a fait le tour de la salle, elle rapporte un point. Déterminer un nombre de balles que reçoit chaque équipe et une fois le nombre joué, on change le rôle des équipes. Difficile avec des classes nombreuses...

Variantes : - Décaler d'un poste à chaque balle pour les élèves qui jouent à l'extérieur.
- Mettre un goal pour la fin du tour extérieur (permet également de mieux compter le nombre de points remportés)
- Selon le niveau des élèves, mettre un sautoir dans la balle

4. TIR

- **Rollmops**. Deux équipes, derrière ligne (de volley p.ex.). Chaque joueur a une balle et une canne. Au milieu, ballons de volley à faire rouler en tirant dessus. Le but est d'éviter qu'un ballon ne roule du côté de mon équipe et ne franchisse la ligne de fond (du terrain de volley).
- **Shoot au séant**. Faire une série de postes (un par équipe) avec des cônes posés par terre et sur des éléments de caissons. Même nombre de cônes pour chaque équipe. Les équipes tirent depuis une distance donnée sur les cônes. Ensuite, chaque joueur qui touche un cône peut l'amener chez une autre équipe. L'équipe vainqueur est celle qui a le moins de cônes au signal du prof.

Remarques : - Mettre un tapis derrière les cibles permet d'éviter les rebonds pourris
- Attention quand on amène un cône chez adversaire, dire aux élèves de ne pas allumer celui qui amène un cône...

5. FORMES JOUEES

- **La porte d'Ishtar.** Placer des portes sur le terrain. Une balle et essayer de se faire des passes entre les portes. Possible à trois équipes. Deux équipes contre une (jouer au temps) et ensuite on change l'équipe qui doit se faire des passes entre les goals.
- **La forme brésilienne.** Sur un terrain, former 3 équipes. Deux équipes s'affrontent et l'équipe qui marque reste sur le terrain. On joue sans gardien, avec de petits goals. Possibilité de mettre quatre goals, si petits.