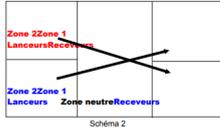


La comète peut être utilisée dans tous les jeux de balles. Grâce à sa queue, les enfants peuvent très facilement visualiser sa trajectoire, ce qui augmente le taux de réussite lors de la réception. La comète devient donc un outil de réussite dans des sports tels que le Base-ball, le tennis...

Tous les jeux de lancers de balle comète peuvent être organisés à l'extérieur, sur cour ou sur herbe, ou en salle.

#1 RECEVEUR / LANCEUR

🌀 2 jeux de comètes de couleurs différentes, Un élastique ou un filet de volleyball



Organisation

- Former deux équipes (*voir schéma 1*).
- Diviser le terrain en quatre zones
- Les receveurs se trouvent dans les zones 1, les lanceurs dans les zones 2.

Consignes

- Au signal, les élèves envoient les comètes dans le camp adverse, en les lançant par dessus l'élastique.
- Les receveurs protègent leur zone en attrapant les comètes avant qu'elles ne touchent le sol. Ils les transmettent à leurs lanceurs qui doivent obligatoirement rester dans la zone 2.
- Si la comète touche le sol, elle ne peut pas être récupérée.
- Après 8 minutes de jeu, on inverse les rôles, les lanceurs deviennent receveurs et inversement.
- A la fin du temps imparti, l'équipe qui possède le moins de comètes dans sa partie de terrain a gagné.
- Afin de diversifier le jeu ou d'en augmenter la difficulté, on peut placer les zones de lanceurs et de receveurs comme sur le dessin ci-dessous (*schéma 2*).

Variantes

- Permettre aux plus jeunes de reprendre une comète qui a touché le sol.
- Expliquer aux receveurs qu'ils sont, en fait, les protecteurs du monde et qu'ils doivent empêcher les comètes de venir heurter la surface de la terre.
- Remplacer le filet par une zone neutre ou un obstacle afin de rendre la tâche du lanceur plus difficile.

#2 VOL DE COMÈTE

🌀 Un élastique ou un filet + poteaux, Une comète par groupe, Cônes ou plots

Organisation

Répartir les enfants par groupes de 2 ou de 4 joueurs.

Consignes

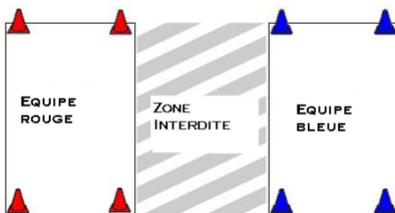
- La comète doit être lancée par au-dessus de la tête et au-dessus de l'élastique, vers le camp adverse.
- L'équipe adverse doit l'attraper avant qu'elle ne tombe au sol.
- Le gagnant est l'équipe qui totalise en premier 11 points. Le point est marqué lorsque la comète tombe au sol dans les limites du terrain. Règles identiques à celles du Volley-ball.

Variantes

- Obligation de rattraper la comète par la balle ou par la queue.
- Cette variante peut être appliquée pour une seule équipe, notamment si, lors d'un match, une équipe s'avère être beaucoup plus forte que l'autre. Dans ce cas, autoriser l'équipe la plus faible à attraper la comète comme elle le veut et obliger l'autre équipe à la rattraper uniquement par la queue ou par la balle.

#3 LA ZONE INTERDITE

🌀 Comètes de 2 couleurs différentes, Une comète par enfant



Organisation

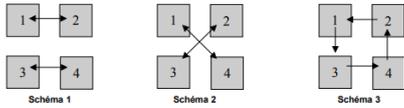
Deux équipes, une rouge et une bleue. Plots ou cônes pour délimiter la zone interdite.

Consignes

- La comète doit franchir la zone interdite et tomber dans le camp adverse.
- Personne ne peut pénétrer dans cette zone.
- Adapter le jeu en fonction de vos joueurs : interdire la récupération des balles tombées sur le sol, rattraper la comète uniquement par la queue ou la balle, relancer d'une manière bien précise (par le haut, par en bas ...) et bien d'autres adaptations...
- La durée du jeu est de 8 minutes.
- Compter le nombre de balles de chaque côté de la zone interdite, l'équipe qui possède le moins de comètes adverses a gagné.

#4 COMÈTES BRULANTES

Des cônes pour délimiter les terrains, Une comète par joueur



Organisation

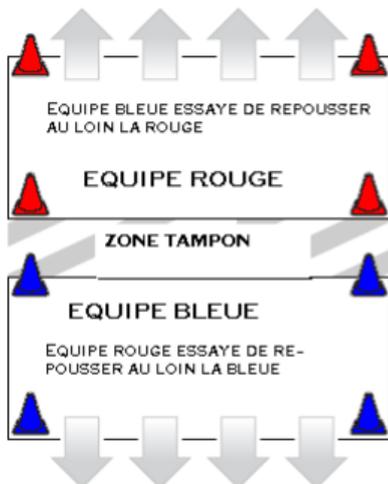
Former 4 équipes de 1 à 4 joueurs. Les surfaces de jeu peuvent être délimitées par un élastique; mais il est préférable de prévoir une zone tampon entre les équipes.

Consignes

- Chaque joueur a sa comète en main; au signal tout le monde lance vers les camps adverses, par dessus le fil ou autre obstacle...
- Les joueurs doivent attraper aussi vite que possible, les comètes qui arrivent dans leur camp et les renvoyer vers un autre camp.
- Il est important de souligner que les balles doivent être lancées dans les limites des camps adverses.
- La durée du jeu est de 8 minutes.
- A la fin du temps imparti, chaque équipe compte les comètes qui se trouvent dans son camp, celle qui en a le moins a gagné.
- Les équipes peuvent s'affronter en 1 contre 1, en parallèle (*schéma 1*) ou en diagonale (*schéma 2*).
- Elles peuvent aussi s'affronter toutes les quatre simultanément, tout le monde joue contre tout le monde. Après une durée de jeu déterminée, on change de terrain. (*schéma 3*).
- Dans le jeu 4 contre 4, on peut déterminer le gagnant par élimination. L'équipe possédant le plus de comètes dans son camp est éliminée, les 3 autres équipes continuent la partie et ainsi de suite.

#5 GAGNE TERRAIN

1 comète, Poteaux, Cônes, élastique(s)



Organisation

Répartir les élèves en groupes de 2 joueurs minimum. Etablir un ordre de passage et attribuer une lettre à chaque enfant (A1, A2, A3,...) ; l'ordre doit être toujours respecté. Les équipes sont désignées par les lettres A, B, C, D... et jouent l'une contre l'autre.

Consignes

- On tire au sort pour déterminer l'équipe qui débute le jeu.
- Le premier joueur de l'équipe A (joueur A1), lance la comète, au-dessus du fil.
- Le premier joueur de l'équipe B (joueur B1) doit l'attraper et la relancer à partir de l'endroit où il l'a réceptionnée, un pas est autorisé.
- Le deuxième joueur de l'équipe A (joueur A2) réceptionne à son tour la comète et la relance de l'endroit de réception ; le joueur B2 réceptionne et ainsi de suite... tous les joueurs reçoivent et relancent à leur tour.
- L'équipe gagnante est celle qui repousse l'équipe adverse, de telle sorte que celle-ci ne puisse plus renvoyer la balle au-dessus de la zone tampon (ou filet), dans le camp adverse.

#6 JEU DE LA COMÈTE

Une comète par groupe, Cônes / Plots / Marques au sol pour délimiter les zones

Organisation

On peut jouer en individuel (1/1) ou équipe (max. 4 contre 4). Le terrain est divisé en différentes zones, qui valent chacune un certain nombre de points.

Consignes

- Depuis sa zone, chaque équipe lance la comète au-dessus du fil et essaye d'atteindre une zone de points.
- Chaque fois qu'une comète tombe au sol, on comptabilise les points.
- L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus de points en un temps déterminé ou celle qui atteint en premier un nombre de points déterminé.

Variantes

- On peut autoriser les enfants à rattraper la comète, dans n'importe quelle zone, avant qu'elle ne touche le sol. Ces enfants deviennent donc des défenseurs, il doivent donner la balle à leurs lanceurs.
- On peut autoriser les enfants à attraper la comète mais tout en restant dans leur propre zone de lancer. Il relancent alors directement la balle attrapée.