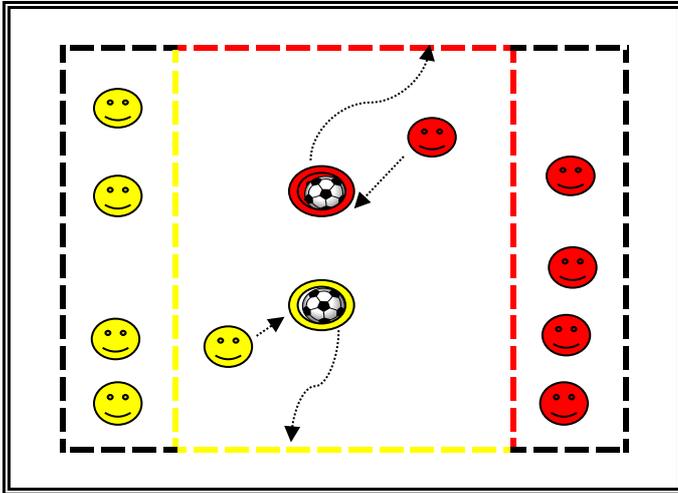


LES JEUX SCOLAIRES

Ces jeux permettent la découverte des notions de partenaire, adversaire, attaquer, défendre. Ils représentent d'excellentes situations problèmes afin de mieux appréhender les sports collectifs.

"LE BERET"

" LE BERET 1 "



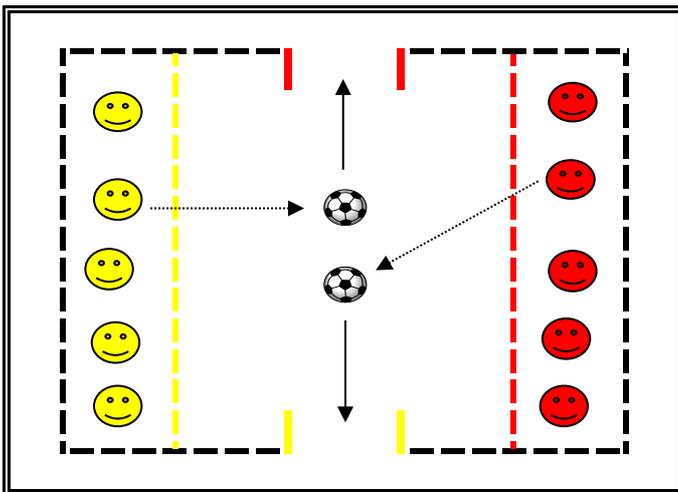
* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés viennent chacun récupérer le ballon de sa couleur le 1er qui ramène le ballon dans son camp gagne.

 **Variante :** **Ballon à la main**
Ballon au pied
Changer le numéro des joueurs
Porter le ballon dans le camp adverse



"LE BERET 2 "



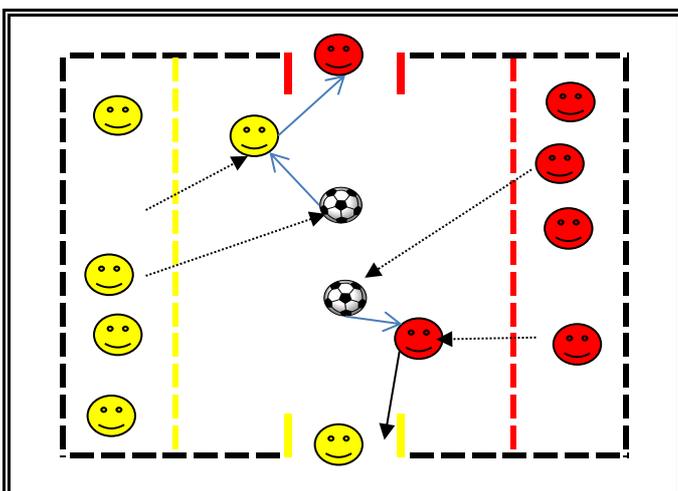
* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

A l'appel de leur numéro, les joueurs concernés amènent leur ballon le + vite possible vers le but adverse, le 1er qui arrive marque 1 point.

 **Variante :** **Mettre un gardien + Tir**
Changer le numéro des joueurs



" LE BERET 3 "



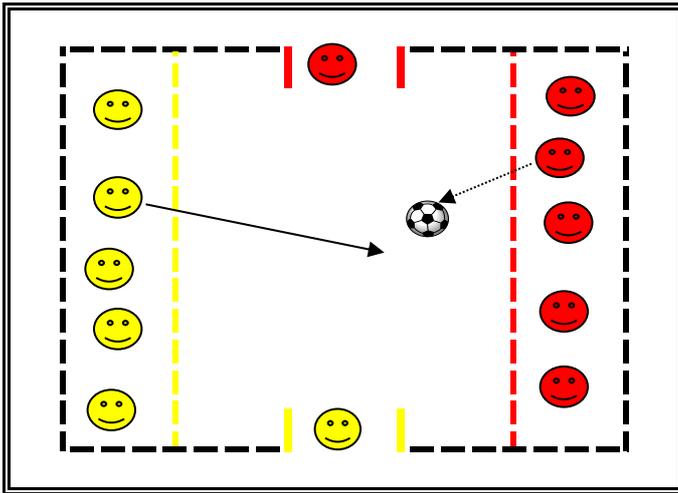
* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro, une couleur, ou le nom de personnage de bande dessinée.

Appeler 2 numéros, le 1er nommé fait la passe au second qui tire au but de l'adversaire.

 **Variante :** **Changer le numéro des joueurs**



" LE BERET 4 "



* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro , une couleur , ou le nom de personnage de bande dessinée.

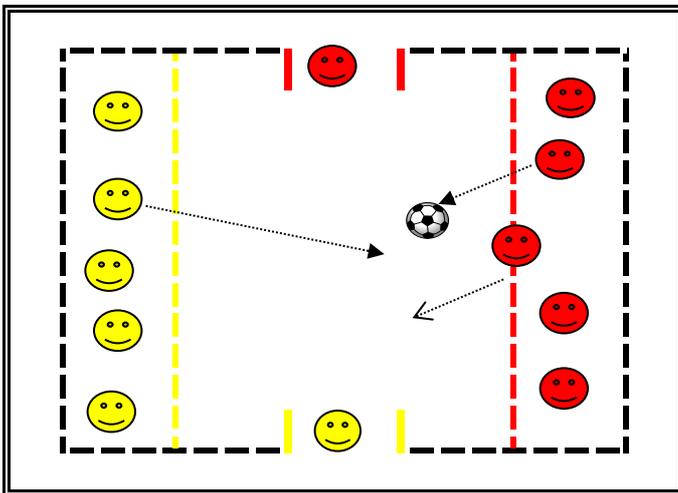
A l'appel de leur numéro , les joueurs concernés viennent se livrer un duel pour tirer dans le but de l'adversaire.

Favoriser une équipe au départ

Variante : Changer le numéro des joueurs



" LE BERET 5 "



* Dans chaque équipe les joueurs s'attribuent un numéro , une couleur , ou le nom de personnage de bande dessinée.

A l'appel de leur numéro , les joueurs concernés viennent jouer un 2c1 pour tirer dans le but de l'adversaire.

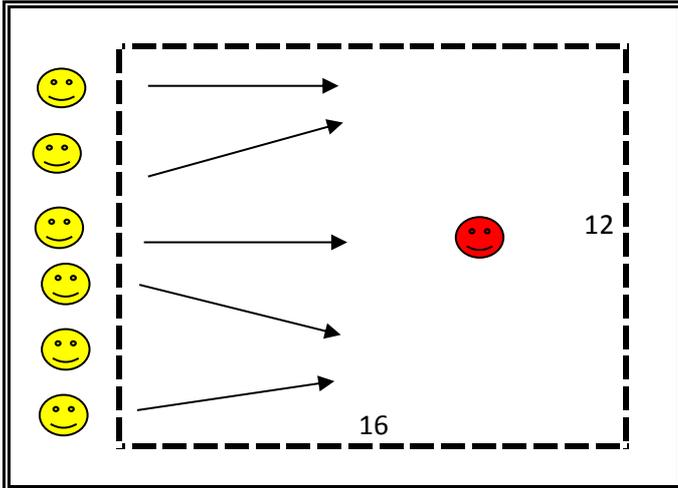
Favoriser une équipe au départ

Variante : Changer le numéro des joueurs
Si récupération du défenseur, il va marquer dans l'autre but
Changer la position des défenseurs



"L'EPERVIER"

" L'EPERVIER 1 "



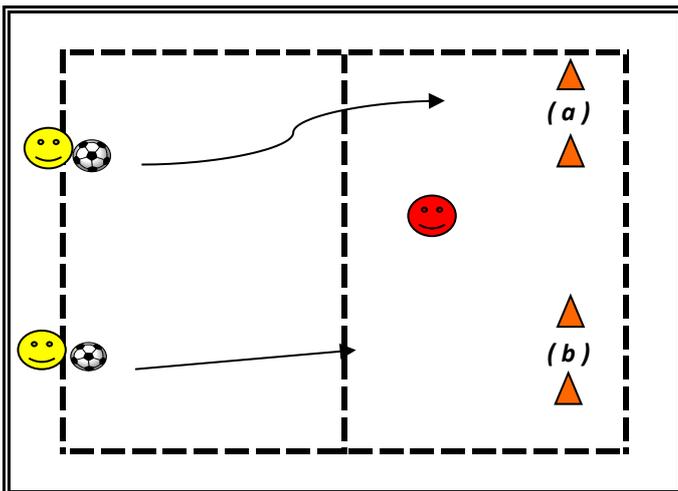
* Les éperviers 😊 doivent se rendre dans le camp opposé sans se faire attraper par le chasseur 😞

* Tous les éperviers attrapés deviennent des chasseurs et doivent se tenir la main par 2, 3 ..., mais seul le 1er chasseur à le droit de toucher les joueurs 😊

☀️ **Variante :** Les 😊 partent avec un ballon Le 😞 doit se saisir à la main ou au pied les ballons des éperviers. Changer souvent de chasseur Possibilité de mettre 2 chasseurs



" L'EPERVIER 2 "



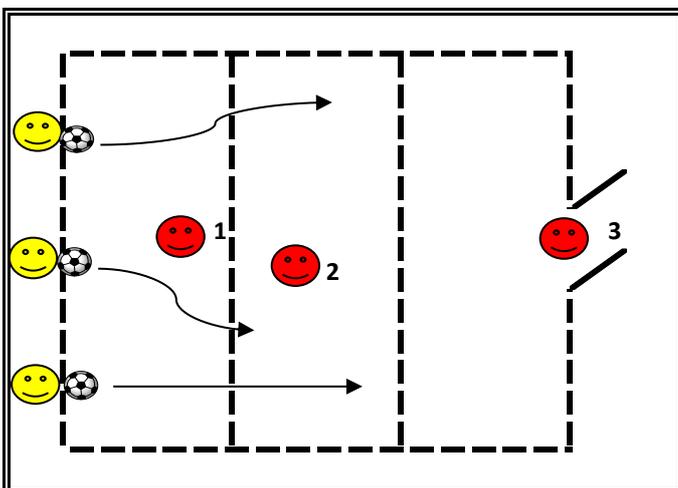
* Les joueurs 😊 partent 2 par 2 (1 ⚽ chacun) et doivent conduire leur ballon , en évitant le 😞 dans les portes (a) ou (b).

* Le chasseur 😞 essaie de faire sortir le ballon de l'espace du jeu.

☀️ **Variante :** Idem avec 2 chasseurs 😞 in par zone. Changer souvent de chasseurs



" L'EPERVIER 3 "



* Les joueurs 😊 partent 3 par 3 (1 ⚽ chacun) en évitant les deux chasseurs 😞 qui chassent chacun dans leur zone.

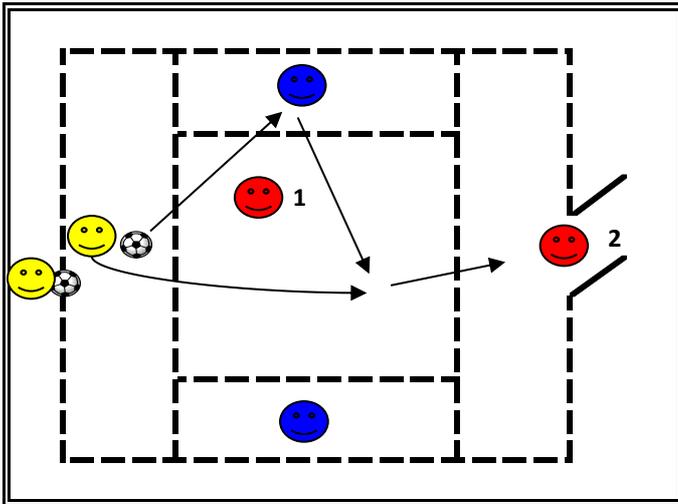
* Ils essayent ensuite de marquer un but à un 3ème 😞 qui garde le but.

* Les chasseurs 😞 essayent de faire sortir les ballons de l'espace du jeu.

☀️ **Variante :** Inverser les rôles.



" L'EPERVIER 4 "



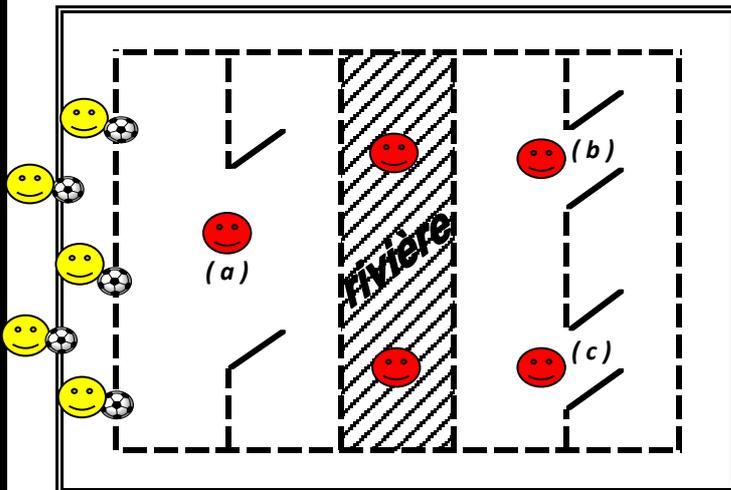
* Le joueur ☺ peut s'aider d'un joueur - appui ☺ placé dans une zone (à droite ou à gauche), pour éliminer le chasseur ☹ en une-deux) et aller marquer un but au chasseur ☹

* Le chasseur ☹ essaie de faire sortir le ☺ de l'espace de sa zone.

☀ Variante : Faire partir les ☺ par 2 avec 1
Inverser les rôles des équipes.



" L'EPERVIER 5 "



* Les joueurs ☺ partent 3 par 3 (ou suivant le nombre de joueurs 3 et 2 avec 1 ☺acun). doivent passer dans la porte (a) puis traverser la rivière puis passer dans la porte (b ou c).

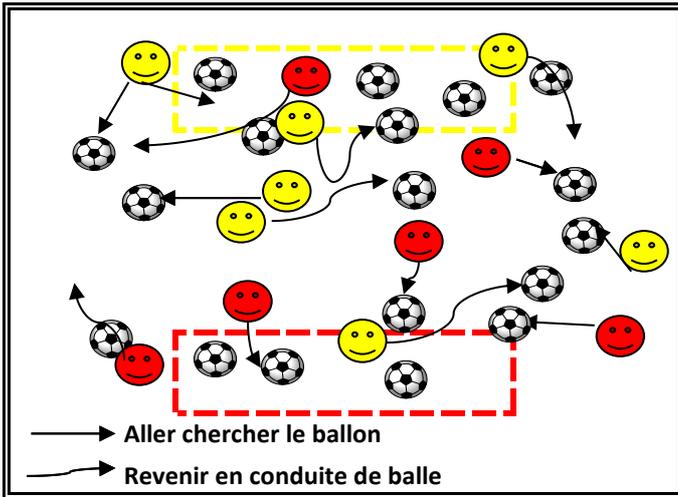
* Comptabiliser les ballons par équipes, après les passages des portes (b ou c).

☀ Variante : Inverser les rôles des équipes.



"LES DEMENAGEURS"

" LES DEMENAGEURS 1"



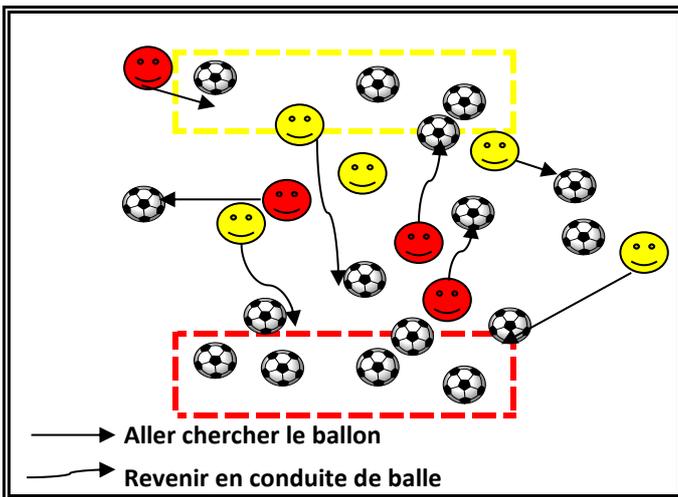
" JE REMPLIS MA MAISON, JE VIDE L'AUTRE MAISON"

* Dans un temps donné (30"), aller chercher des ballons dans le camp adverse et revenir pour remplir sa maison.
Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque maisons. L'équipe qui en a le plus a gagné.

- ☀ **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied
Revenir en conduite de balle
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)
Imposer le pied droit et le pied gauche



" LES DEMENAGEURS 2"



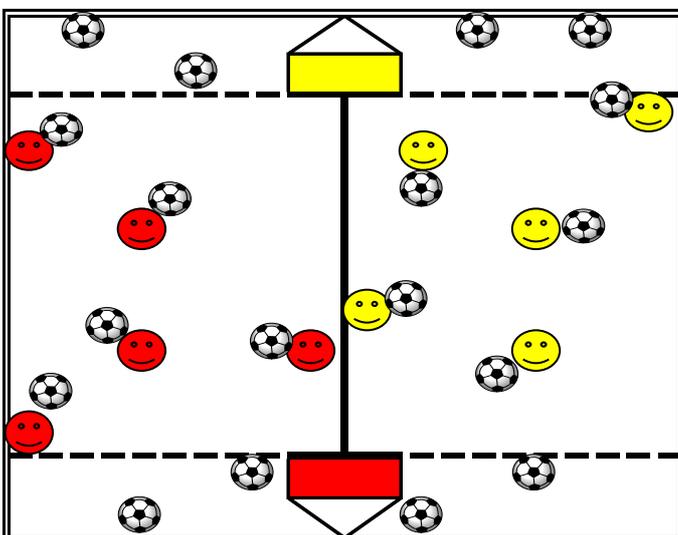
" JE VIDE MA MAISON, JE REMPLIS L'AUTRE MAISON"

* Dans un temps donné (30"), aller chercher des ballons dans le camp adverse et revenir pour remplir sa maison.
Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque maisons. L'équipe qui en a le plus a gagné.

- ☀ **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied
Revenir en conduite de balle
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)
Imposer le pied droit et le pied gauche



" LES DEMENAGEURS 3"



" JE VIDE MA MAISON, JE REMPLIS L'AUTRE MAISON"

EN PRENANT UNE ROUTE, PUIS EN ALLANT

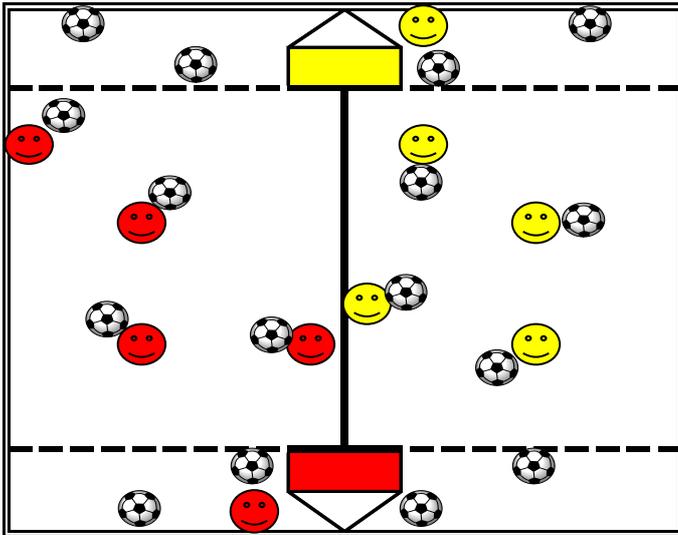
à DROITE OU à GAUCHE

* Dans un temps donné (30"), aller chercher des ballons dans mon camp et aller remplir la maison adverse.
Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque maisons. L'équipe qui en a le moins a gagné.

- ☀ **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied
Revenir en conduite de balle
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)
Imposer le pied droit et le pied gauche



" LES DEMENAGEURS 4"



Idem "Les déménageurs 3"

UN COPAIN AU DEPART

* Dans un temps donné (30"), aller chercher des ballons dans mon camp et aller remplir la maison adverse.

Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque maisons. L'équipe qui en a le moins a gagné.

 **Variante :** *Ballon à la main*

Ballon au pied

Revenir en conduite de balle

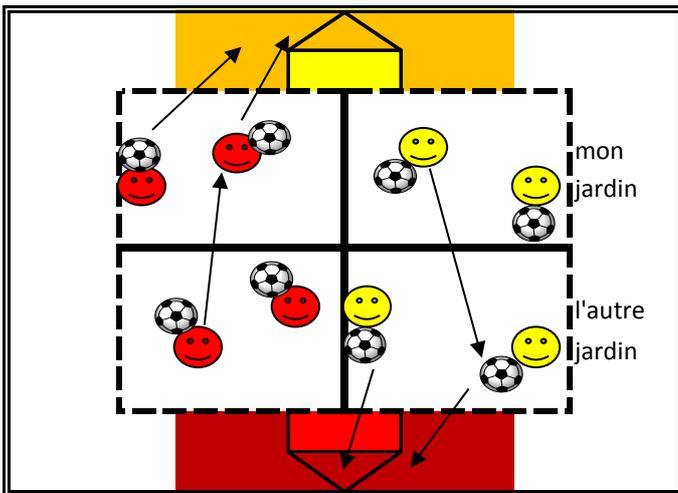
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)

Imposer le pied droit et le pied gauche



2

" LES DEMENAGEURS 5"



" JE VIDE MA MAISON, JE REMPLIS L'AUTRE JARDIN"

"UN COPAIN REMPLIT L'AUTRE MAISON"

Nous passons a D ou à G.

* Dans un temps donné (30"), aller chercher des ballons dans mon camp, mettre le ballon dans le camp adverse, mon copain remplit la maison adverse.

Au signal , on compte le nombre de ballons dans chaque maisons. L'équipe qui en a le moins a gagné.

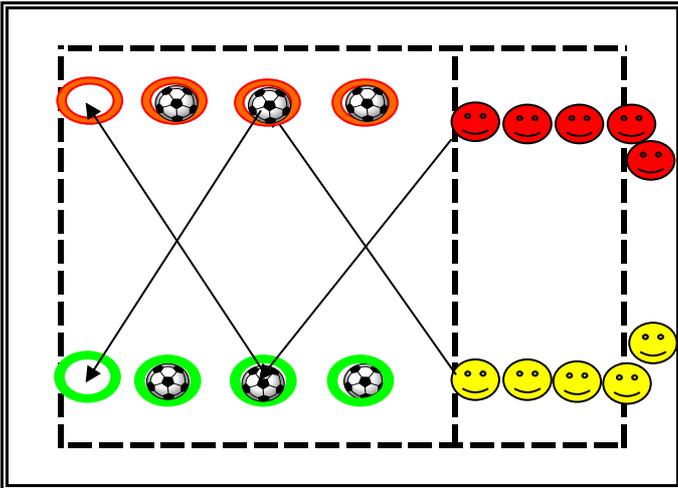
 **Variante :** *"Déménageurs 4"*



2

"PUISSANCE 4"

" PUISSANCE 4 (1) "



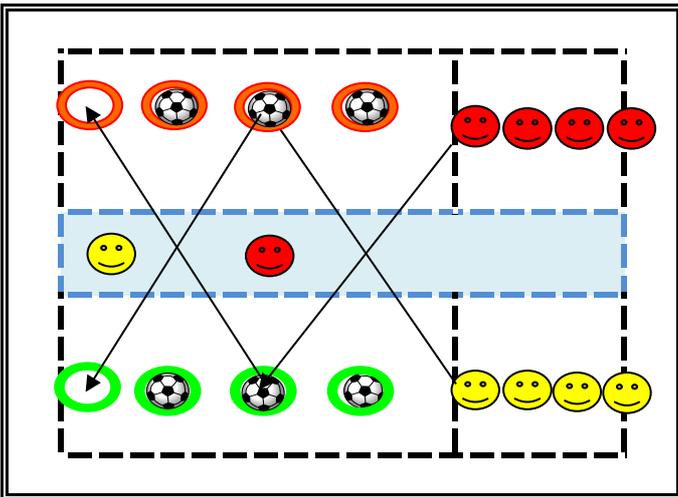
* 2 groupes de 5 joueurs.
 Un joueur et partent de leur camp pour aller chercher un le camp adverse et le ramener dans l'un des cerceaux vide.
 Ils tapent ensuite dans la main d'un partenaire qui s'élance à son tour.
 * L'équipe qui aligne 4 ballons a gagné.

Variante :

Ballon au pied



" PUISSANCE 4 (2) "



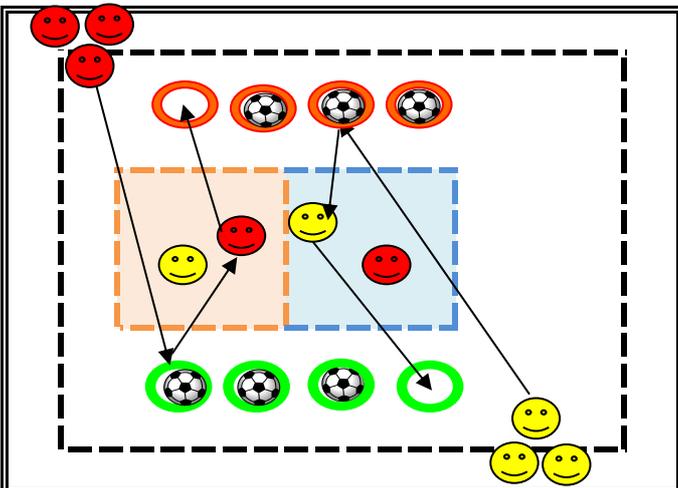
* 2 groupes de 5 joueurs.
 Idem Jeu n° 1 " PUISSANCE 4 "

* Attention aux crocodiles qui mangent les ballons
 * On ne peut pas traverser la rivière avec le ballon sinon on coule!

Variante : **Ballon sous le bras**
Ballon au pied



" PUISSANCE 4 (3) "



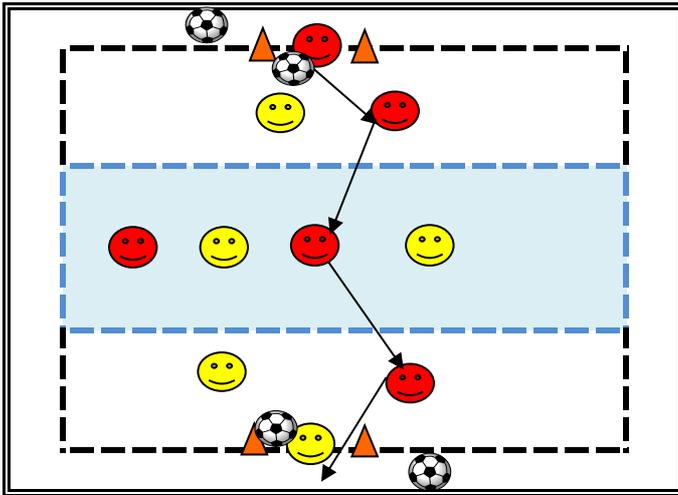
* 2 groupes de 5 joueurs.
 Idem "PUISSANCE 4 (2)"

* Attention aux crocodiles qui mangent les ballons
 * l'un des crocodiles de ma couleur peut m'aider à faire passer le ballon de l'autre côté tandis que l'autre doit intercepter le ballon de l'équipe adverse.

Variante : **Ballon à la main**
Ballon au pied



" PUISSANCE 4 (4) "



* 2 groupes de 5 joueurs.

Emmener le ballon de l'autre côté de la rivière et marquer des buts

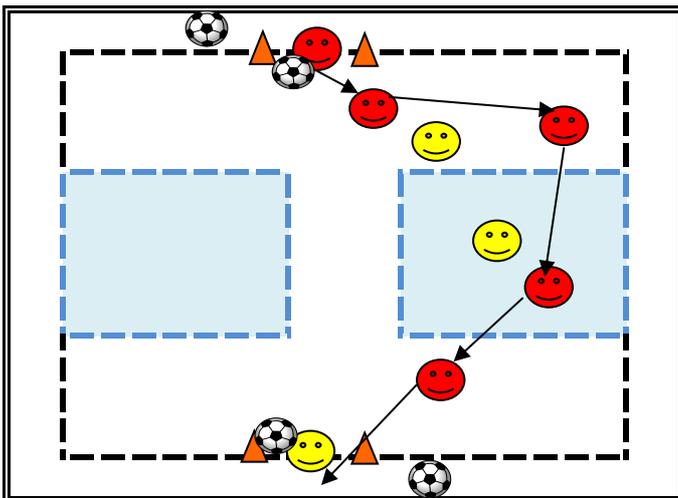
* Le crocodile de ma couleur peut m'aider à faire passer le ballon de l'autre côté

* **L'autre crocodile doit essayer d'intercepter le ballon**

☀ Variante : **Ballon à la main**
Ballon au pied



"PUISSANCE 4 (5) "



* 2 groupes de 5 joueurs.

idem Puissance 4 (4)

* Le crocodile de ma couleur doit m'aider à faire passer le ballon de l'autre côté

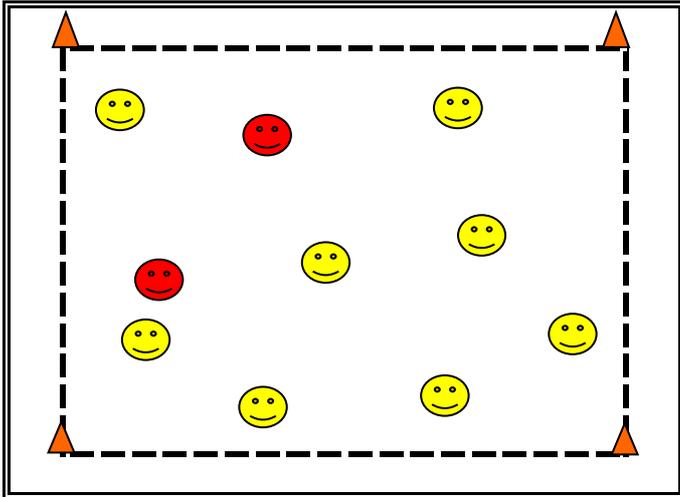
* **L'autre crocodile doit essayer d'intercepter le ballon**

☀ Variante : **Ballon à la main**
Ballon au pied



"JEU DES SORCIERS"

" JEU DES SORCIERS (1) "



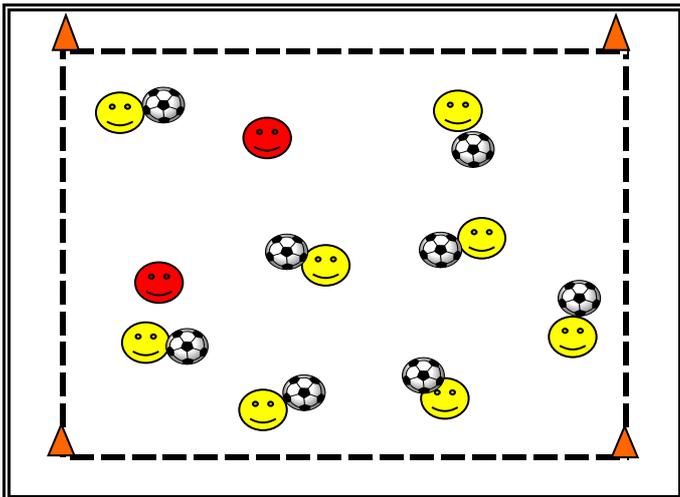
* Les sorciers  doivent toucher les joueurs  , dès qu'ils sont touchés , ils doivent rester sur place en écartant les jambes.

* Pour les délivrer , leurs partenaires doivent leur passer entre les jambes.

 **Variante :** Sans Ballon
Ballon à la main



" JEU DES SORCIERS (2) "

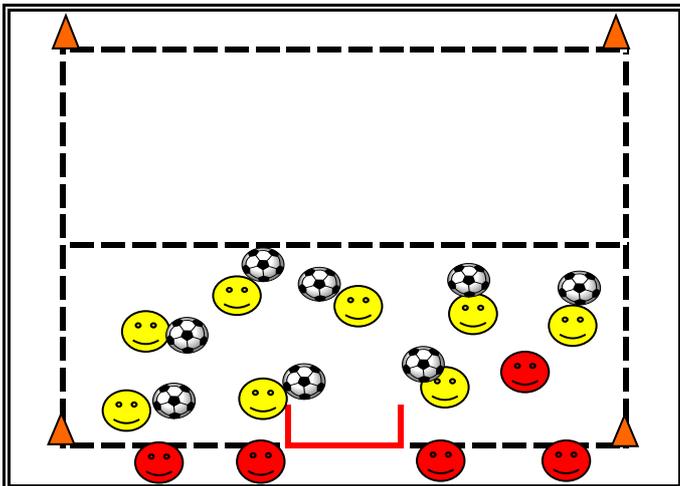


* Les sorciers  doivent sortir les ballons  , Si leur ballon est sorti, ils doivent rester sur place en écartant les jambes.

* Pour les délivrer , leurs partenaires doivent passer leur ballon entre les jambes.



" JEU DES SORCIERS (3) "



* Les  conduisent leur ballon dans le camp adverse. Un sorcier  pénètre dans le terrain et essaie d'éliminer un  en lui prenant le  . Dès qu'il y parvient , il sort du terrain accompagné du  éliminé.

* Un autre sorcier  prend le relais.

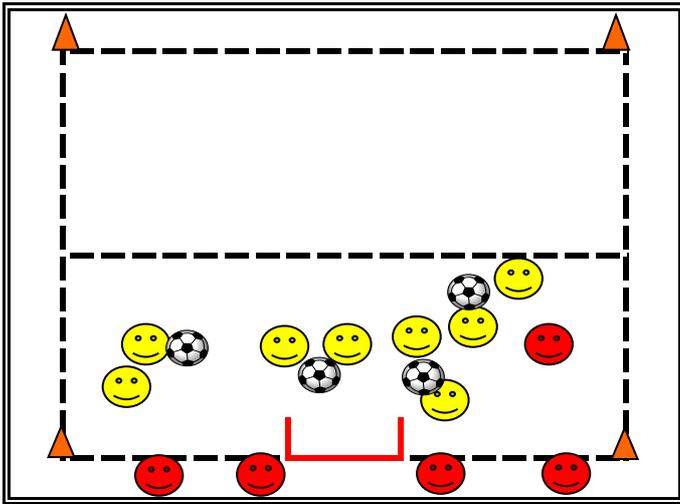
* Quand le dernier sorcier a éliminé le dernier  , les rôles sont inversés.

* L'équipe qui met le moins de temps a gagné.

 **Variante :** Ajouter un but pour se réfugier



" JEU DES SORCIERS (4) "



* Idem jeu des sorciers 3

Mais 1 ballon pour 2

Si le sorcier récupère le ballon, deux 😊 partent du terrain



4

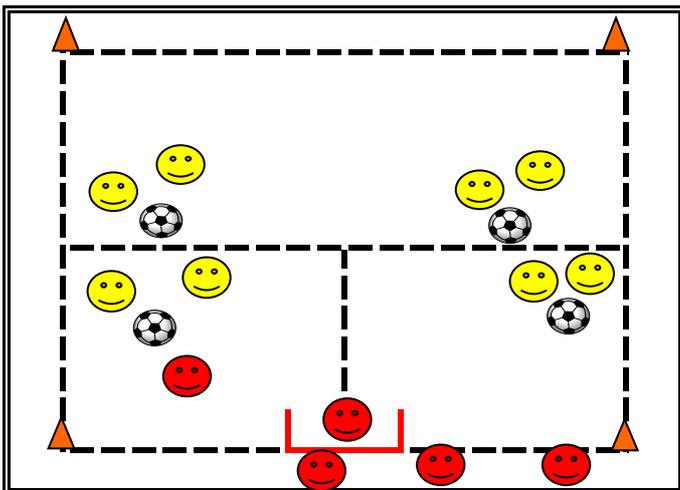


X



2 à 3

" JEU DES SORCIERS (5) "



* Idem jeu des sorciers 4

Départs échelonnés

Si le sorcier récupère le ballon, deux 😊 partent du terrain

Le sorcier choisit un côté d'intervention

Si le groupe de 2 atteint la cible, il peut recommencer à attaquer

Si le groupe marque, il gagne une vie



4



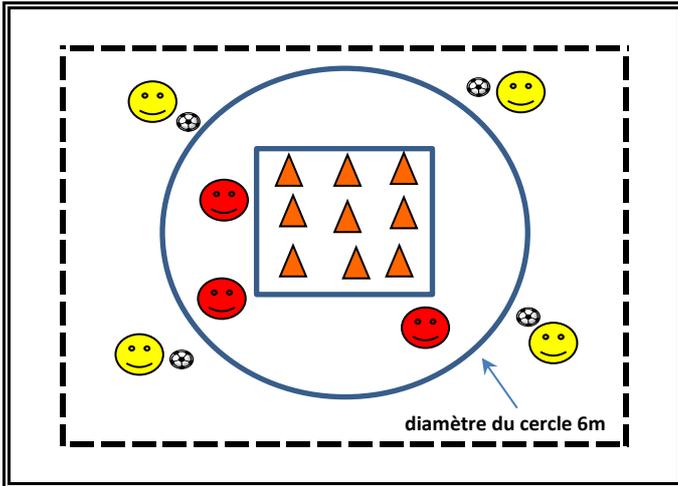
X



2 à 3

"DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU"

" DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU 1 "



- * 3 joueurs protègent les pôles dans le cercle
- * 4 joueurs à l'extérieur du cercle disposent d'un ballon

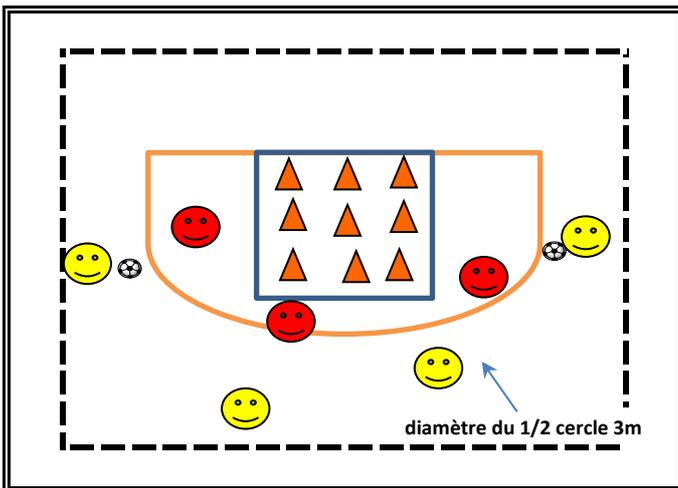
L'équipe qui défend doit empêcher le ballon de toucher les plots. Ils doivent rester dans leur zone et renvoyer le ballon à l'extérieur.

L'équipe qui attaque doit toucher les plots.

 Variante : Enlever 1 puis 2 ballons



" DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU 2 "



- * 2 joueurs protègent les pôles dans le 1/2 cercle
- * 4 joueurs à l'extérieur du 1/2 cercle disposent de 2 ballons

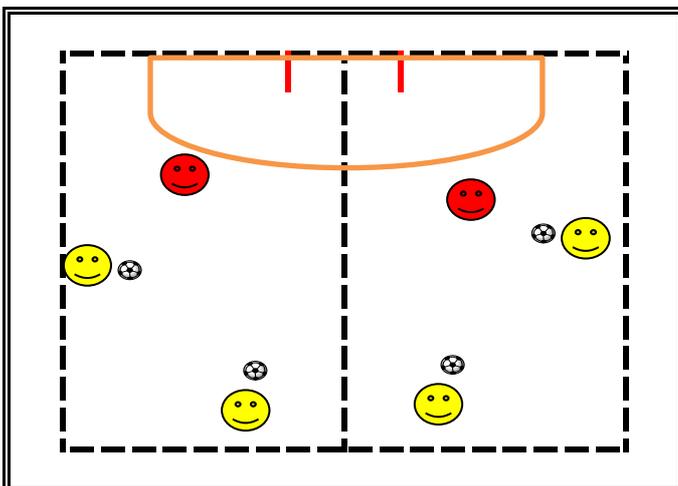
L'équipe qui défend doit empêcher le ballon de toucher les plots. Ils doivent rester dans leur zone et renvoyer le ballon à l'extérieur.

L'équipe qui attaque doit toucher les plots.

 Variante : Enlever 1 ballons



" DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU 3 "



- * 2 joueurs protègent le but à l'extérieur de la zone
- * 2 joueurs à l'extérieur du 1/2 cercle disposent d'un ballon

Départ par 2 pour les attaquants = 1c1

L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs de pénétrer dans la zone avec le ballon

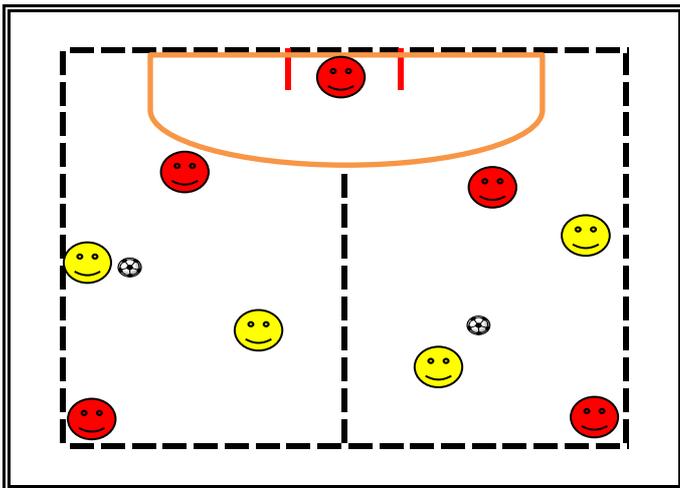
Interdit de défendre dans la zone

L'équipe qui attaque doit tirer dans le but une fois dans la zone avec le ballon

 Variante : Faire varier le nombre de d'attaquants (+1, +2)



" DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU 4 "

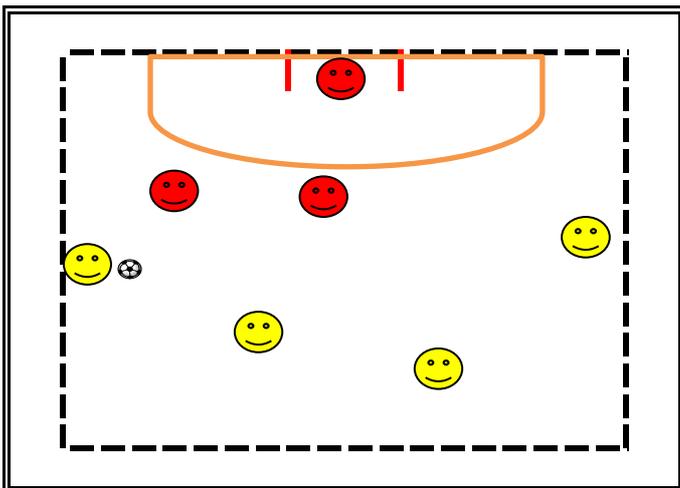


- * 2 joueurs protègent le but à l'extérieur de la zone
 - * 2 joueurs à l'extérieur du 1/2 cercle disposent d'un ballon
- 1c2 au plan défensif
L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs de pénétrer dans la zone avec le ballon
Interdit de défendre dans la zone
L'équipe qui attaque doit toucher les plots.

 Variante : Ajouter un défenseur qui part de derrière et vient aider son partenaire



" DEFENDONS NOTRE CHÂTEAU 5 "



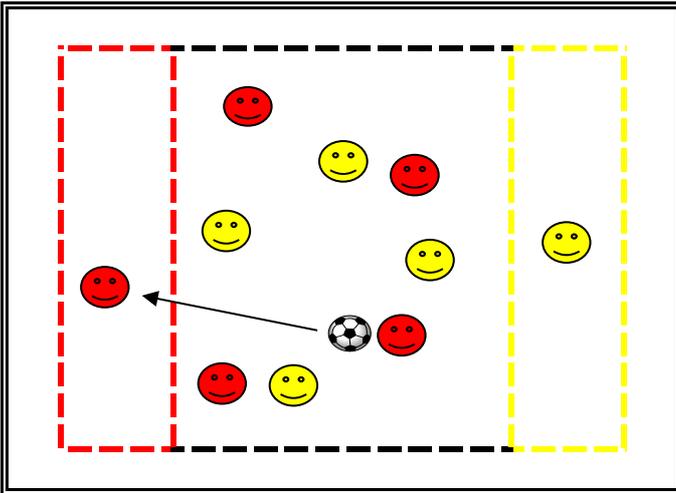
- * 2 joueurs protègent le but à l'extérieur de la zone
 - * 4 joueurs à l'extérieur du 1/2 cercle disposent d'un ballon
- 2c4 au plan défensif
L'équipe qui défend doit empêcher les joueurs de pénétrer dans la zone avec le ballon
Interdit de défendre dans la zone
L'équipe qui attaque doit tirer à l'intérieur de la zone

 Variante : Ajouter un défenseur



"BALLE AU CAPITAINE"

" BALLE AU CAPITAINE 1 "

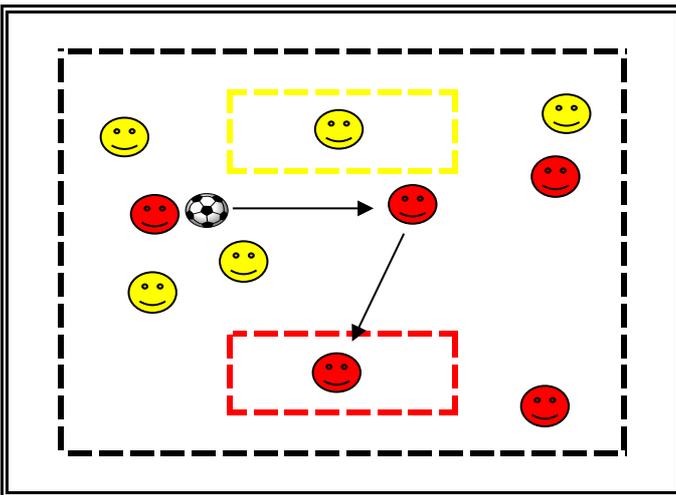


* Le capitaine de chaque équipe est isolé dans une zone où personne ne peut entrer. Il ne peut sortir de cette zone. L'équipe en possession du ballon marque 1 point lorsqu'un de ses joueurs effectue une passe à son capitaine.

 **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied



" BALLE AU CAPITAINE 2 "

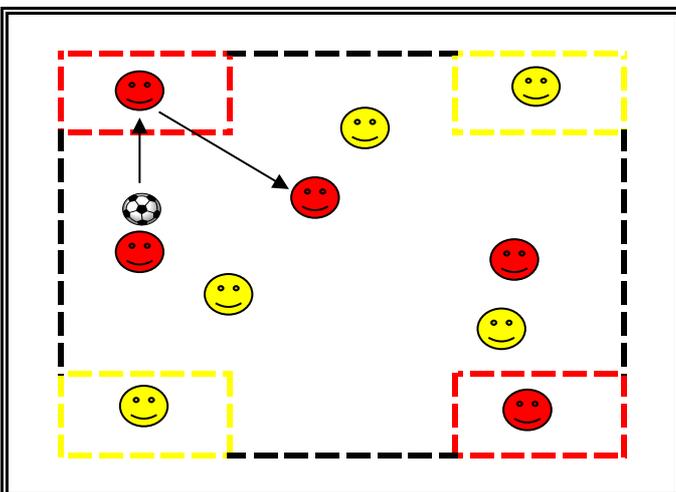


* Le capitaine de chaque équipe est isolé dans une zone où personne ne peut entrer. Il ne peut en sortir de cette zone. L'équipe en possession du ballon marque 1 point lorsqu'un de ses joueurs effectue une passe à son capitaine.

 **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied



" BALLE AU CAPITAINE 3 "

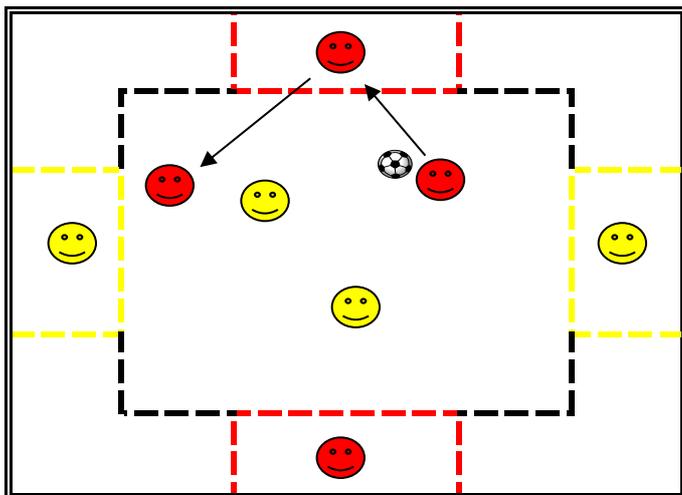


* Chaque équipe peut joindre au choix, l'un de ses 2 capitaines. 1 point est marqué lorsqu'un des capitaines d'une équipe reçoit le ballon d'un partenaire et effectue une passe à un troisième joueur de son équipe.

 **Variante :** *Ballon à la main*
Ballon au pied



" BALLE AU CAPITAINE 4 "



* Chaque équipe peut joindre au choix , l'un de ses 2 capitaines. 1 point est marqué lorsqu'un des capitaines d'une équipe reçoit le ballon d'un partenaire et effectue une passe à un troisième joueur de son équipe.

 Variante : *Ballon à la main*
Ballon au pied



1



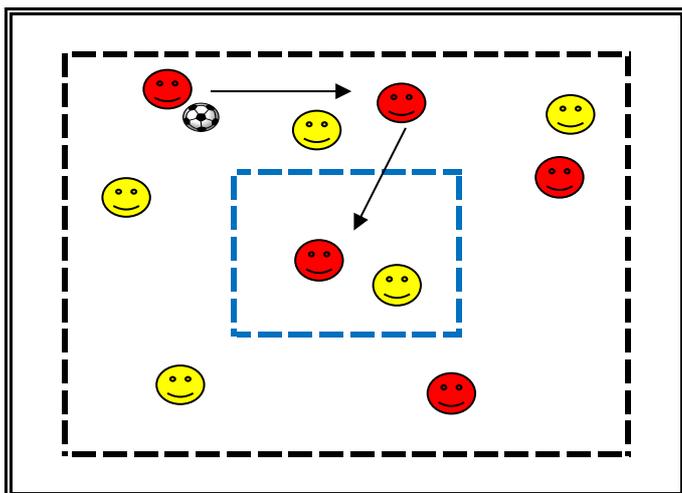
3



5

5

" BALLE AU CAPITAINE 5 "



* Le capitaine de chaque équipe est isolé dans une zone où personne ne peut entrer. Il ne peut en sortir de cette zone. L'équipe en possession du ballon marque 1 point lorsqu'un de ses joueurs effectue une passe à son capitaine.

 Variante : *Ballon à la main*
Ballon au pied



1



3

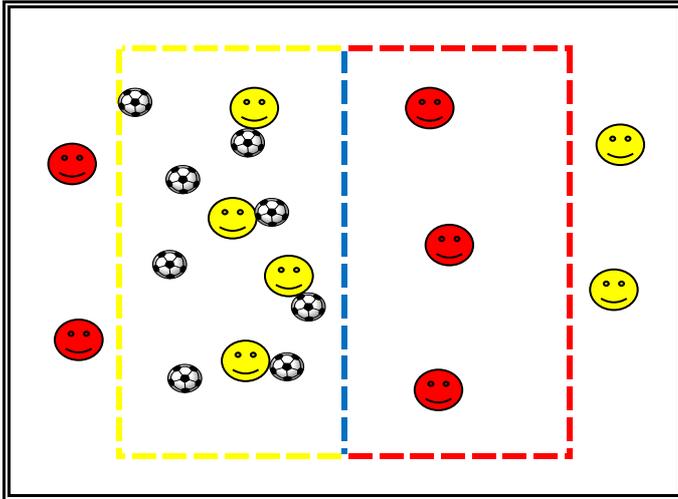


5

5

"LE VOLEUR DE TRESOR"

" LE VOLEUR DE TRESOR 1 "



2 équipes dans 2 camps séparés par une ligne médiane
Il s'agit pour les jaunes d'envoyer le ballon à leurs camarades situés en face d'eux.

Les rouges doivent voler les ballons et en faire de même.

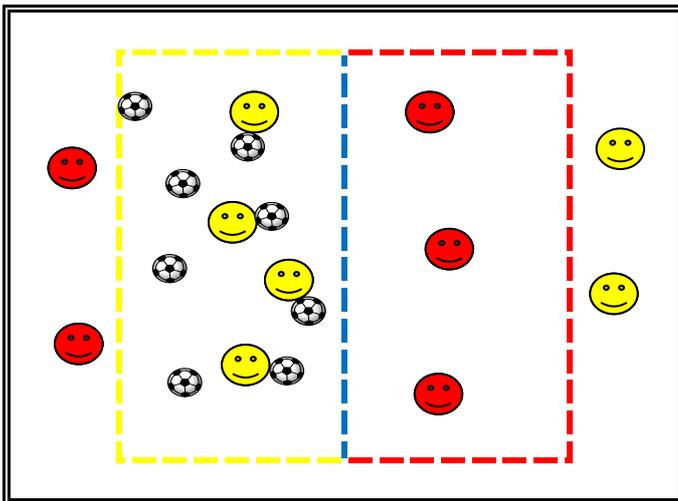
Les joueurs se retrouvent alternativement voleurs ou passeurs

Au départ, disposer de 10 ballons

Jeu à la main



" LE VOLEUR DE TRESOR 2 "



2 équipes dans 2 camps séparés par une ligne médiane
Il s'agit pour les jaunes d'envoyer le ballon à leurs camarades situés en face d'eux.

Les rouges doivent voler les ballons et en faire de même.

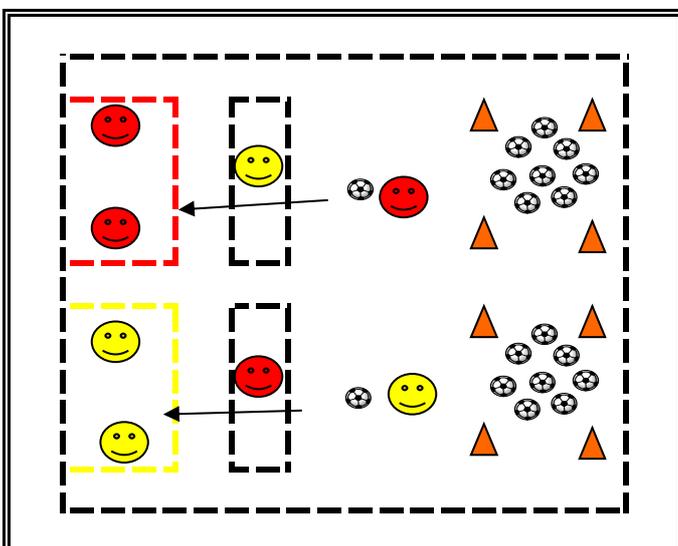
Les joueurs se retrouvent alternativement voleurs ou passeurs

Au départ, disposer de 10 ballons

Jeu au pied



" LE VOLEUR DE TRESOR 3 "



Les joueurs de chaque équipe dans leur maison
et un voleur de trésor devant la maison adverse

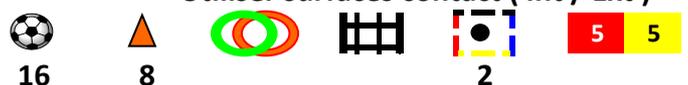
Au signal, les joueurs de chaque équipe viennent chercher à tour de rôle un ballon (le trésor) pour le ramener dans leur maison en faisant une passe au **partenaire**.

Le voleur de trésor, situé devant la maison, doit intercepter le ballon.

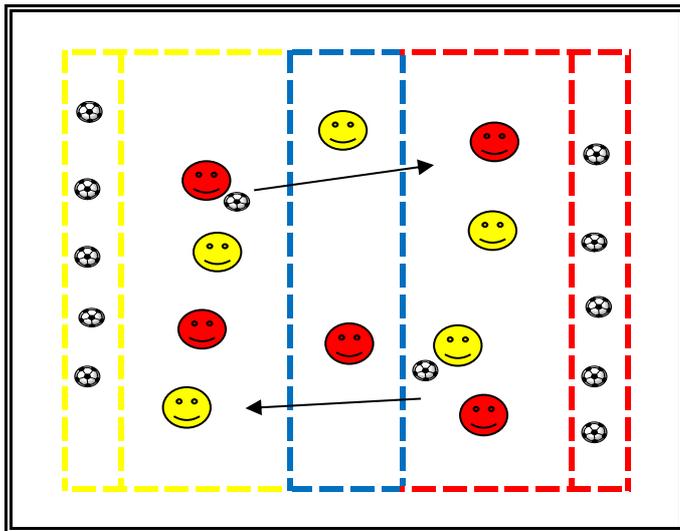
L'équipe qui ramène le plus de trésors a gagné.

☀ **Variante : *Ballon à la main / au pied.***

**Imposer le pied droit et le pied gauche
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)**



" LE VOLEUR DE TRESOR 4 "



Deux joueurs de chaque équipe dans chaque camp et un voleur de trésor par équipe dans la zone centrale.

Au signal, les 2 joueurs situés dans le camp adverse doivent prendre un trésor et le transmettre par une passe à l'un des 2 joueurs restés dans son camp tout en évitant le voleur de trésor adverse chargé d'intercepter le ballon.

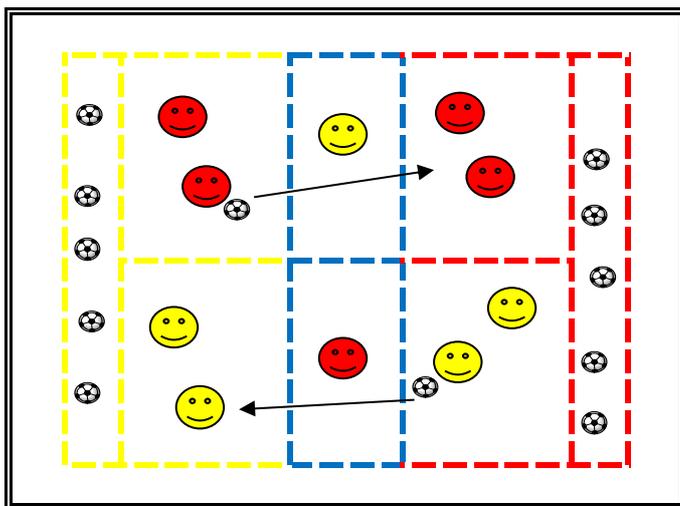
A la fin du temps de jeu (1 min.), l'équipe qui a ramenée le plus de trésors a gagnée.

 Variante : **Ballon à la main / au pied.**

Imposer le pied droit et le pied gauche
Utiliser surfaces contact (Int / Ext)



" LE VOLEUR DE TRESOR 5 "



Idem voleur de trésor 2 mais avec couloir

Au signal, les 2 joueurs situés dans le camp adverse doivent prendre un trésor et le transmettre par une passe à l'un des 2 joueurs restés dans son camp, tout en évitant le voleur de trésor adverse chargé d'intercepter.

A la fin du temps de jeu (1 min.), l'équipe qui a ramenée le plus de trésors a gagnée.

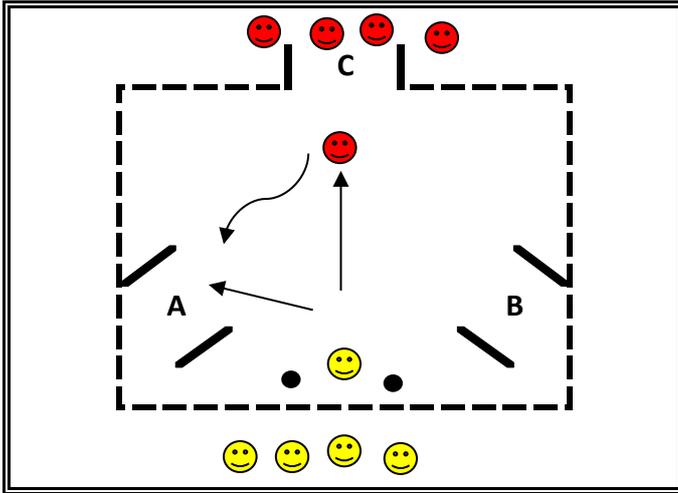
 **Imposer le pied droit et le pied gauche**

Utiliser surfaces contact (Int / Ext)



"BATEAU PIRATE"

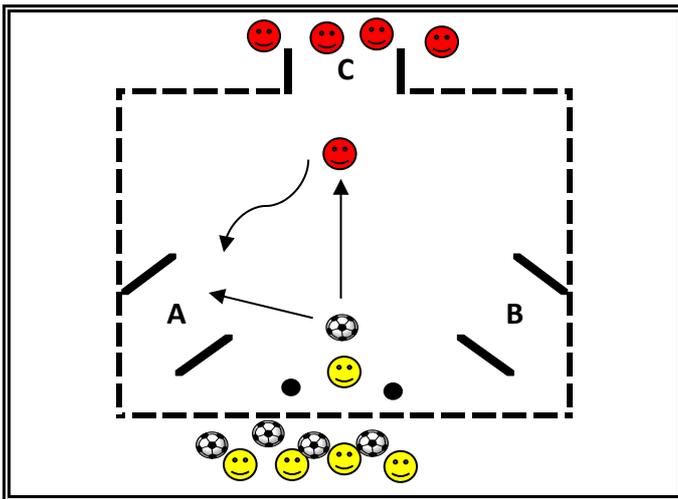
" BATEAU PIRATE 1 "



Au signal de l'éducateur, le joueur doit essayer de passer dans la porte A ou B sans se faire toucher par le joueur . S'il se fait toucher, le joueur a la possibilité de passer dans la porte C.



" BATEAU PIRATE 2 "

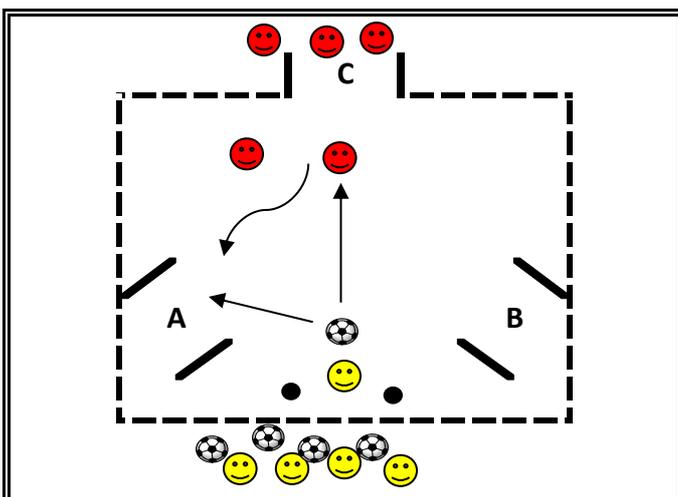


* Le joueur passe le ballon au joueur qui doit contrôler et essayer de marquer dans le but A ou B, si le joueur prend le ballon, il peut aller marquer dans le but C.

Variante : *Inverser les rôles en gardant la même opposition.*
Changer les oppositions (du même niveau)
(Une manche attaquant , Une manche défenseur)



" BATEAU PIRATE 3 "

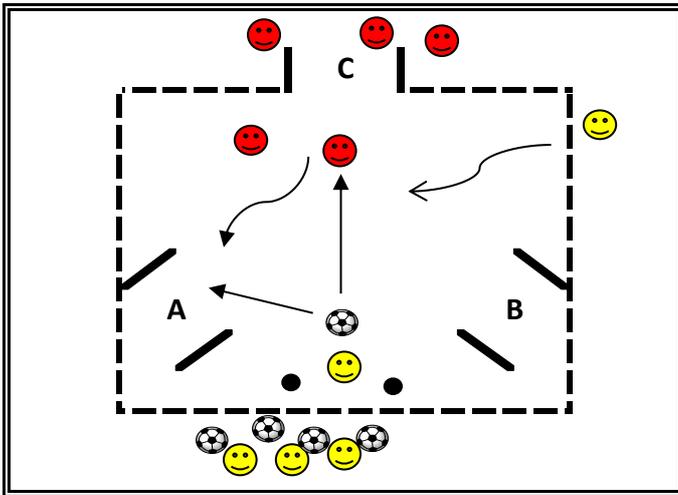


* Le joueur passe le ballon aux joueurs qui doit contrôler et essayer de marquer dans le but A ou B, en situation de 2 contre 1. Si le joueur récupère le ballon il marque 1 point.

Variante : *Inverser les rôles en gardant la même opposition.*
Changer les oppositions (du même niveau)
(Une manche attaquant , Une manche défenseur)



" BATEAU PIRATE 4 "



* Le joueur 😊 passe le ballon aux joueurs ☹️ qui doit contrôler et essayer de marquer dans le but A ou B , en situation de 2 contre 2

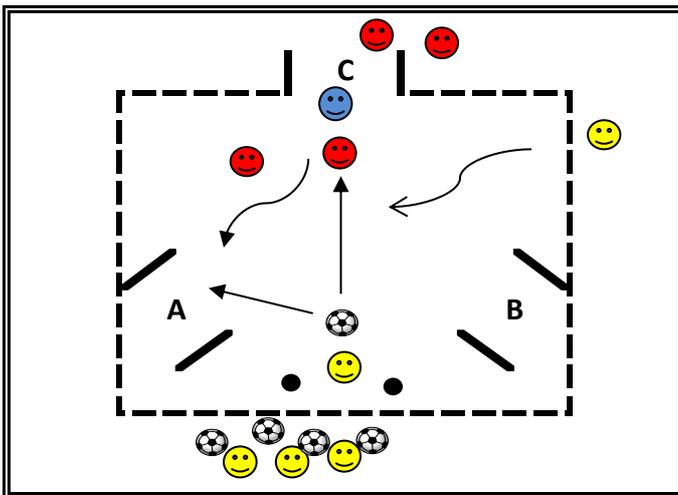
Si les joueurs 😊 récupère le ballon ils peuvent marquer dans le but C. Le deuxième joueur 😊 arrive de derrière.

🌟 **Variante :** Inverser les rôles en gardant la même opposition.

Changer les oppositions (du même niveau)
(Une manche attaquant , Une manche défenseur)



" BATEAU PIRATE 5 "



* Le joueur 😊 passe le ballon aux joueurs ☹️ qui doit contrôler et essayer de marquer dans le but A ou B , en situation de 3 contre 2

Si les joueurs 😊 récupère le ballon ils peuvent marquer dans le but C. Le deuxième joueur 😊 arrive de derrière. Les ☹️ ont un gardien avec lequel ils peuvent jouer.

🌟 **Variante :** Inverser les rôles en gardant la même opposition.

Changer les oppositions (du même niveau)
(Une manche attaquant , Une manche défenseur)



