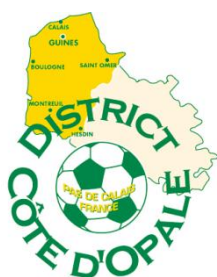
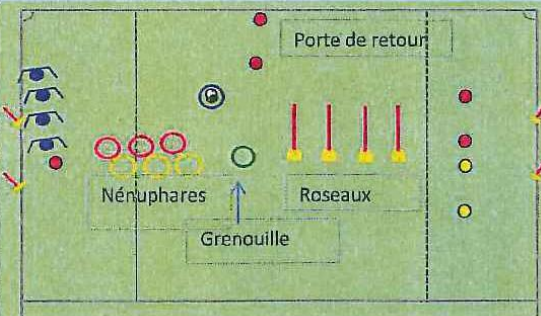
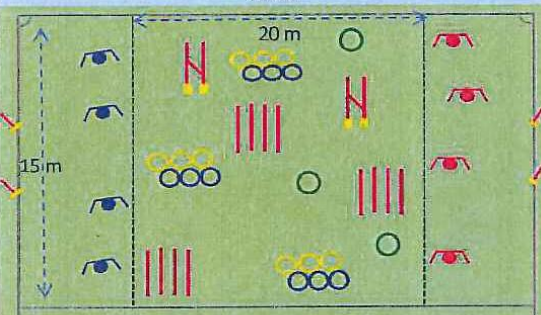


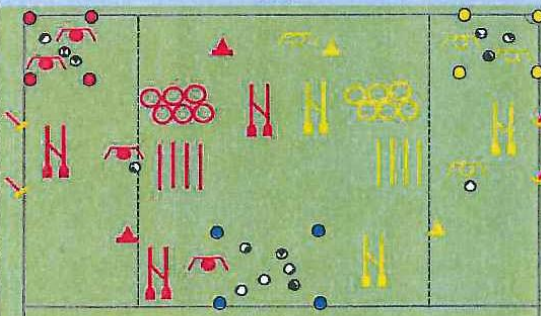
CATALOGUE JEUX SCOLAIRES

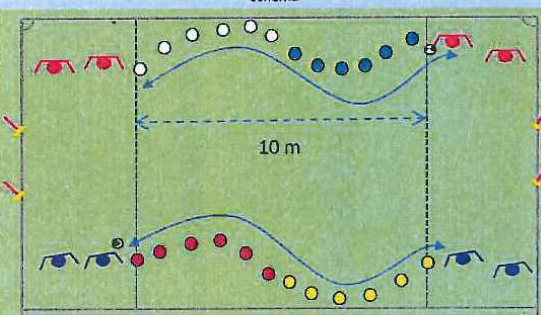


Les Jeux d'expression Corporelle

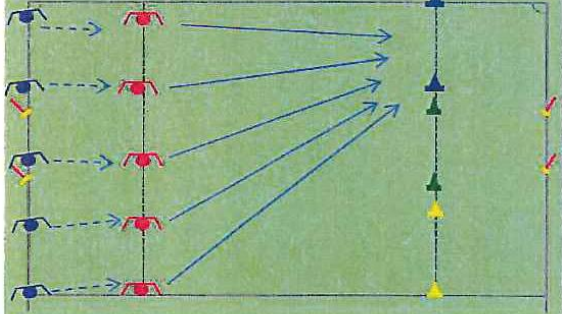
Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
schéma	déroulement	critères de réussite
	Traversée du Marais : - Sans ballon puis avec ballon - Ballon sur la tête, dans le cou, dans le dos Quand le joueur qui est devant tourne autour du cerceau vert, le suivant peut partir (ne pas attendre qu'un enfant ait terminé le parcours pour en envoyer un autre). Lors des passages avec ballon, les joueurs prennent le ballon en sortant des nénuphars, puis réalisent le parcours en conduite de balle, une fois la porte de retour franchie, le joueur remet son ballon dans le cerceau.	Un appui dans chaque cerceau (nénuphare) Tourner autour du cerceau vert (Grenouille) Slalom entre les piquets (Roseaux) Passer dans les portes et revenir en marche arrière
		conseils - interventions
		Réaliser plusieurs passages sans faire de courses, ensuite en fin d'exercice, réaliser des petits relais entre les équipes. 6 joueurs maximum par parcours, au-delà, installer autant de parcours identique que nécessaire.

Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
schéma	déroulement	critères de réussite
	Changer de camp : - 2 équipes - Traverser un terrain rempli d'objets - La première équipe qui traverse le terrain a gagné. - Sans ballon puis avec ballon Variantes : - Obligation de réaliser un des ateliers : Tourner autour  Un appui entre chaque latte  Passer en dessous  Un appui dans chaque cerceau 	Etre capable de réaliser les parcours d'obstacles le plus vite possible sans se tromper et traverser le terrain le plus vite possible.
		conseils - interventions
		On peut demander de réaliser d'abord un obstacle, puis deux. On peut également varier les types de départ (assis, allongés, etc...)

Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
schéma	déroulement	critères de réussite
	Les Déménageurs : - 2 équipes, 6 joueurs par équipe - Un maison par équipe (Jaune et Rouge) + une maison source (Bleue) - 3 joueurs par équipe ramènent les ballons de la maison bleue vers leur propre maison - Les 3 autres joueurs prennent les ballons dans la maison de l'adversaire pour les ramener dans la maison bleue. - A chaque trajet les joueurs sont obligés de réaliser un des ateliers mis en place soit à l'aller, soit au retour. - L'équipe ayant le plus de ballons dans sa maison à la fin de la manche marque un point.	1 appui dans chaque cerceau 1 ou 2 appui(s) entre chaque latte Plots = faire un tour complet Haies = passer en dessous
		conseils - interventions
		Chaque manche ne doit pas durer plus d'1 minute, au TOP, tout le monde doit s'arrêter, seuls les ballons dans les maisons des équipes seront comptabilisés. Alternier les rôles à chaque manche afin que tous les enfants fassent les deux sortes de déménageurs.

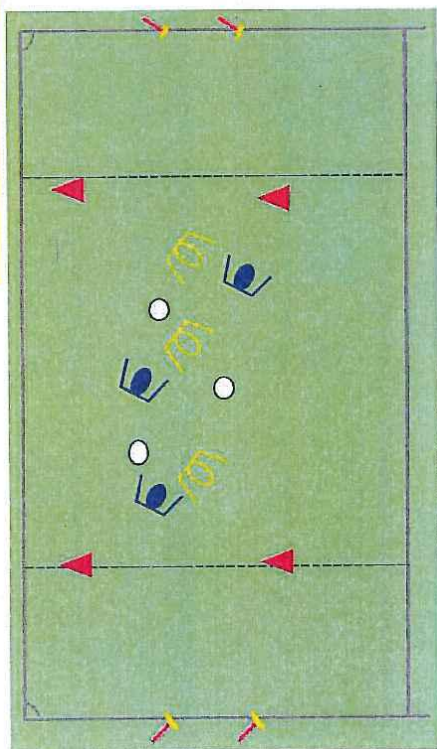
Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
schéma	déroulement	critères de réussite
	Le Serpent : 2 ateliers, 2 équipes Relais sans ballon, puis avec ballon (sur la tête, dans le cou, dans le dos...), puis en conduite de balle. Variantes : On peut réaliser le même relais avec différents types de balles ou de ballons (Balle de tennis, ballon de rugby, Swiss Ball,...)	Etre capable de réaliser le parcours le plus vite possible, sous forme de relais en aller-retour.
		conseils - interventions
		On peut jouer sur la courbe du serpent, plus les enfants se débrouilleront, plus on pourra accentuer la courbe.

Les Jeux d'expression Corporelle

Partie 2 10 min	jeu d'expression corporelle	
schéma	déroulement	critères de réussite
	Les Castors : - Les Castors doivent au signal rentrer dans leur tanière sans se faire rattrapper par les trappeurs. - 3 couleurs de tanière, le signal est donné par l'éducateur soit en levant une coupelle de couleur, soit en annonçant la couleur. - Les Trappeurs doivent au signal rattraper les Castors et leur attrapper la queue (Chasuble placée dans le short des Castors). - Sans ballon, puis avec ballon (augmenter la distance de départ entre les Trappeurs et les Castors)	1 point par Castor ayant réussi à franchir la porte indiquée avec sa queue dans le dos. L'équipe qui marquera le plus de point aura gagné. conseils - interventions Tout le monde reprend sa place à chaque passage, on additionne les points avant d'inverser les rôles au bout de 4 ou 5 passages.

Les Jeux d'expression Corporelle

LE TOUCHER GLACER OU CHAT PERCHE

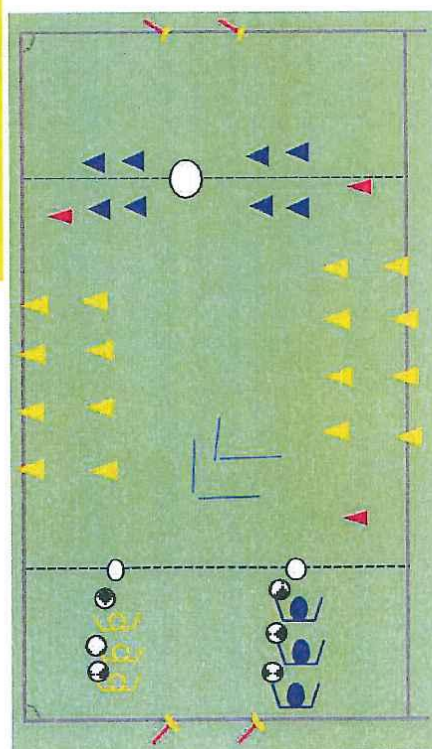


1/ 1 chasseur, les enfants ne doivent pas sortir des limites. S'ils veulent se protéger ils doivent rester immobile en équilibre sur une jambe. Attention, le temps d'immobilité est fixé à 10 sec maximum. 2/ Les enfants se protègent dans un cerceau

Faire respecter le temps d'immobilité

1 équipe chasse l'autre... quand un joueur est touché, il est glacé et doit se tenir immobile agenouillé la main en l'air. Il peut être délivré par un de ses partenaires. Quand tous les joueurs sont glacés, les rôles sont inversés

LE CODE DE LA ROUTE



*De manière autonome, les coupelles jaunes représentent l'autoroute. Les rouges le stop, les bleues la ville. Les cerceaux sont des rond-points et les barres des ruelles...

*De manière dirigée, l'éducateur imprime le rythme lui-même, quelque soit l'endroit où il se trouve

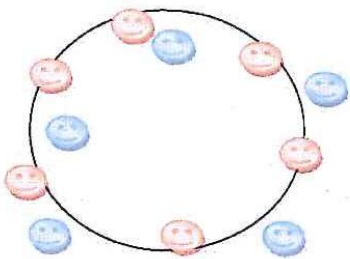
1er passage à la main

2ème passage ballon au pied

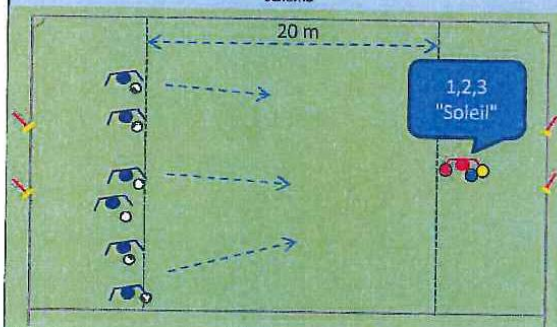
Les Jeux d'expression Corporelle

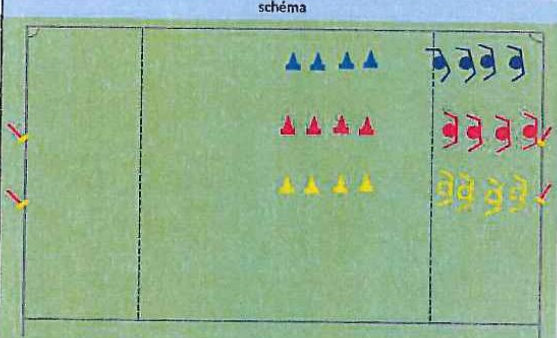
Nom du jeu : La pêche au thon

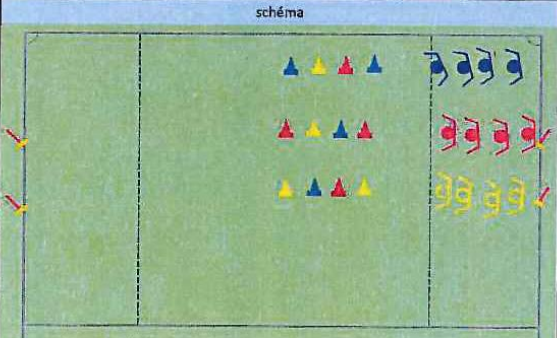
Niveaux	Objectifs	but
	Rapidité et attention	Traverser la rivière sans se faire attraper par les pêcheurs

consignes	schéma
Les pêcheurs choisissent un chiffre .Ils comptent pendant que les poissons traversent le terrain. Lorsque les pêcheurs arrivent au numéro choisi il crie "stop". A ce moment les poissons s'arrêtent à l'endroit où ils sont .	

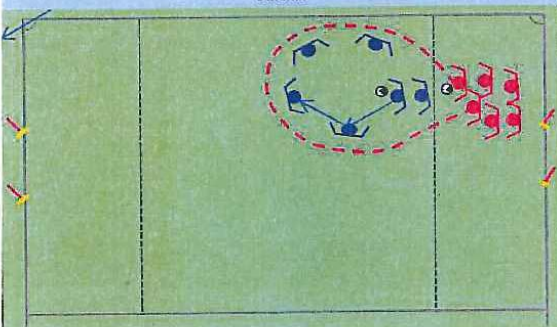
Les Jeux Scolaires

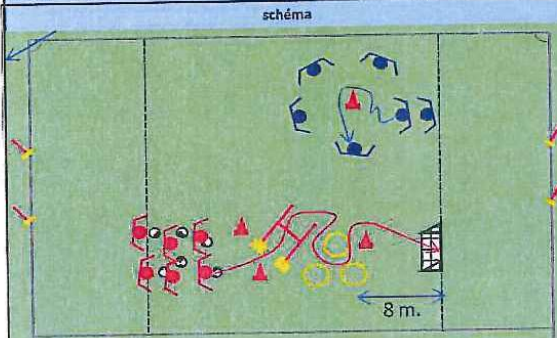
Partie 3 10 min		jeu scolaire	
schéma		déroulement	critères de réussite
		1,2,3 Soleil : - 1 joueur est le soleil, les autres sont les étoiles. - But du jeu : les étoiles doivent atteindre le soleil sans se faire voir. - Le soleil tourne le dos aux étoiles, compte 1,2,3 Soleil, et se retourne. Pendant qu'il compte les étoiles avance le plus vite possible pour rejoindre le soleil. Quand le soleil se retourne, les étoiles ne doivent plus bouger, toutes celles que le soleil verra bouger retournent au niveau des repères. - La première étoile à rejoindre le soleil à gagner.	Réagir au signal en s'arrêtant correctement. Garder le ballon dans les pieds. Lever la tête pour voir le signal de couleur.
		conseils - interventions	On peut réaliser plusieurs manches sans ballon, puis avec ballon. L'educateur est le soleil, lorsqu'il dit "Soleil", il montre également une couleur qui va indiquer aux étoiles la manière dont ils vont devoir s'arrêter : <i>exemple</i> : jaune = assis sur le ballon ; rouge = allonger derrière le ballon ; bleu = un pied sur le ballon

Partie 2 10 min		casser les plots ("je déracine les arbres puis les replante")	
schéma		déroulement	critères de réussite
		3 à 4 équipes. Objectif: "abattre" un plot avec les pieds le 1er joueur s'élance, abat le plot, passe le relais à son partenaire.... La 1ère équipe a gagné. 2ème manche: on "replante" les arbres <u>avec</u> les pieds 3ème et 4ème manche: avec ballon: on arrête le ballon à côté du plot (d'un pied) et j'abats le plot avec l'autre pied. Evolution: <u>On abat les plots des autres</u> <u>Dès qu'une équipe a tous ses plots abattus, le jeu est terminé. On compte les points.</u>	réagir vite aux différents signaux maîtriser la course et l'équilibre prendre les "informations" sur le camp à attaquer
		conseils - interventions	"Maîtriser" son ballon: il doit rester près des pieds pour ne pas perdre de temps. Avant de s'élancer, l'enfant doit prendre une décision entre: 1) "attaquer" les plots adverses 2) défendre ses plots en allant relayer un de ses plots

Partie 2 10 min		casser les plots ("je déracine les arbres puis les replante")	
schéma		déroulement	critères de réussite
		3 à 4 équipes. Objectif: "abattre" un plot avec les pieds le 1er joueur s'élance, abat le plot, passe le relais à son partenaire.... La 1ère équipe a gagné. 2ème manche: on "replante" les arbres <u>avec</u> les pieds 3ème et 4ème manche: avec ballon: on arrête le ballon à côté du plot (d'un pied) et j'abats le plot avec l'autre pied. Evolution: Afin de développer les qualités d'orientation dans l'espace, la prise d'informations... on pourra intervertir les plots de couleur comme illustré dans le schéma.	réagir vite aux différents signaux maîtriser la course et l'équilibre prendre les "informations" sur le camp à attaquer
		conseils - interventions	"Maîtriser" son ballon: il doit rester près des pieds pour ne pas perdre de temps. Avant de s'élancer, l'enfant doit prendre une décision entre: 1) "attaquer" les plots adverses 2) défendre ses plots en allant relayer un de ses plots

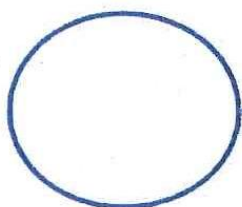
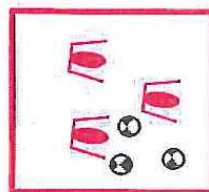
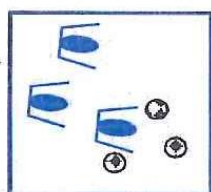
Les Jeux Scolaires

Pause - expression libre (4 min)		
Partie 3 10 min	jeu scolaire: le ballon chronomètre	
schéma	déroulement	critères de réussite
	les bleus doivent s'échanger le ballon le plus vite possible. A chaque tour effectué, le "capitaine" crie "1 heure". Pendant ce temps, les rouges font le tour de l'horloge, puis inversion des rôles...Quelle équipe a effectué le plus grand nombre de tours d'horloge? 1) sans puis avec ballon 2) pour faire le tour de l'horloge, on pourra exiger une course en slalomant: on passe devant puis derrière un bleu...	
		conseils - interventions

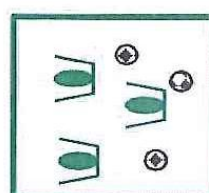
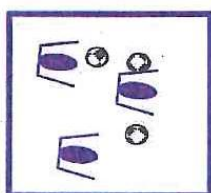
jeu scolaire: le ballon chronomètre		
Partie 3 10 min	déroulement	critères de réussite
schéma		
	les bleus doivent s'échanger le ballon le plus vite possible. Déterminer un certain nombre d'heures (5, 6...) On peut varier en demandant de "conduire" le ballon jusqu'au plot central puis effectuer une passe. Pendant ce temps, les rouges tentent de marquer le plus de buts possible. Le second joueur s'élance lorsque son partenaire a tiré dans le but. Pour déterminer l'équipe vainqueur, on comptabilise le nombre de points comme suit: tir effectué = 1 pt but marqué = 2 pts	"doser" la passe au copain lors de la conduite, le ballon reste près de s pieds
		conseils - interventions
		On peut arrêter son ballon avant de tirer dans le but

Les Jeux Scolaires

Le renard-déménageur



ZONE DE CHASSE



Explications:

Objectif: Avoir le plus de ballons possible dans son camp. Ex: Je suis "rouge", je peux prendre un ballon soit dans le camp violet, ou le camp vert, ou le camp bleu.

Déroulement:

Chaque élève accroche *sa* chasuble dans son short (la "queue du renard").

1 élève de chaque camp s'élance à son tour, rentre dans la zone de chasse, et prend la chasuble d'un adversaire..Ex: si je prends la chasuble d'un bleu, je dois aller prendre un ballon dans le camp bleu. Je reviens dans mon camp avec le ballon et passe le relais à mon partenaire.

Celui qui s'est fait prendre *sa* chasuble, le récupère, revient dans son camp et passe le relais au partenaire.

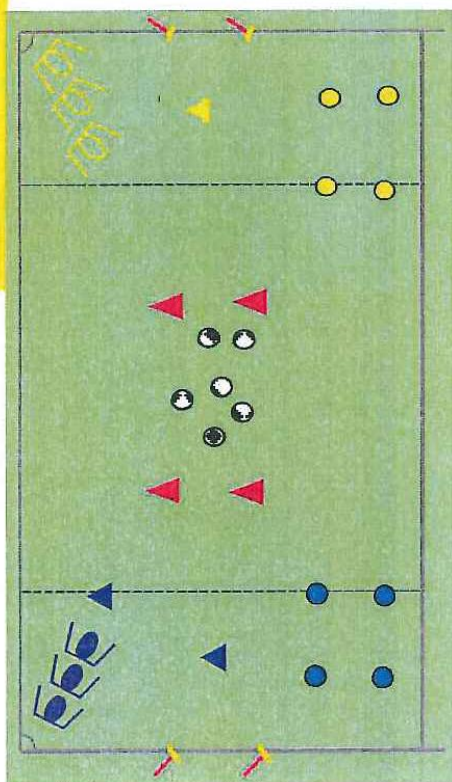
Comment compter les points? A la fin du temps réglementaire, 4 ballons=4 points etc...

Durée du jeu: 3 min maximum OU fin du jeu lorsqu'une équipe n'a plus de ballons dans son camp

Consignes: Anticiper son action: avant d'aller dans la zone de chasse, je dois m'informer sur le nombre de ballons qu'ont mes adversaires...

Les Jeux Scolaires

LE JARDINIER



* Au top de l'éducateur les premiers de chaque équipe partent vers le magasin (carré rouge), prennent une graine (ballon), et vont la déposer dans leur jardin (carré bleu ou jaune). Puis ils reviennent taper dans la main du suivant, ainsi de suite

* Inversement, une fois que tous les ballons sont dans les jardins, les "jardiniers" vont ramasser le légume (ballon) et le revendre au magasin...

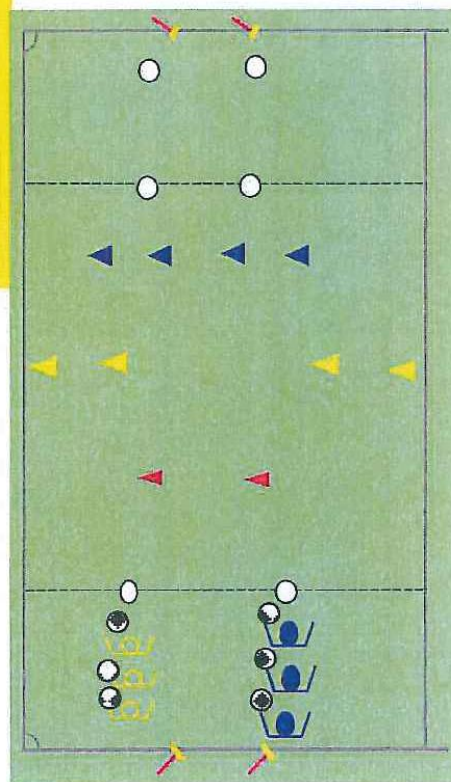
1^{er} passage avec le ballon à la main

2^e passage au pied

3^e passage au pied avec un obstacle à contourner entre la magasin et le jardin (ici un cône bleu ou jaune)

NB : Intervenir prioritairement sur la conduite de balle.

LE MUSEE MATISSE



* Les "peintres" ont un tableau dans les mains (ballon), au signal de l'éducateur ils doivent le colorier grâce aux portes de couleurs avant d'aller le déposer dans le musée (carré blanc).

* L'éducateur peut jouer avec les couleurs, ex : d'abord bleu puis jaune...

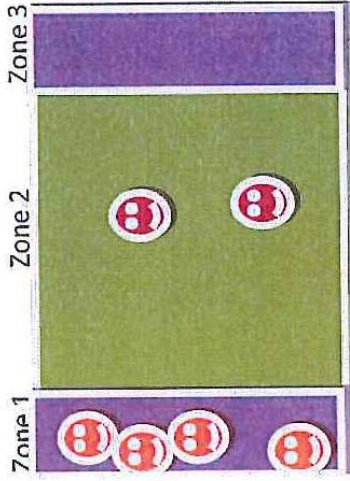
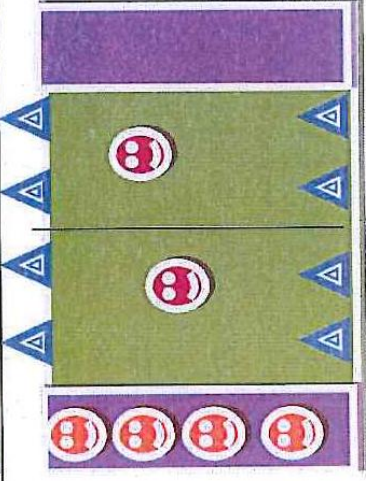
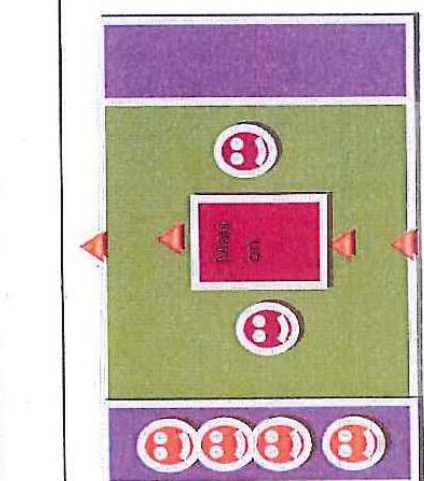
* Le joueur peut passer la porte par n'importe quel côté.

1^{er} passage ballon à la main.

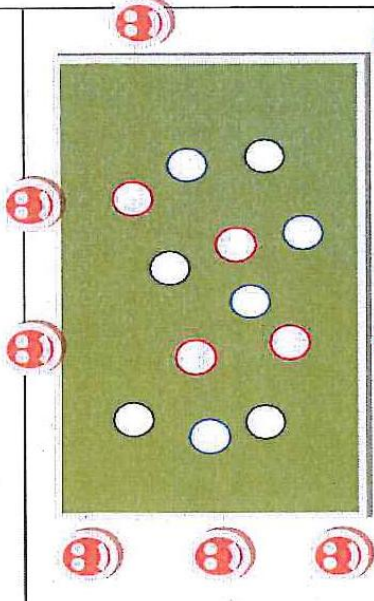
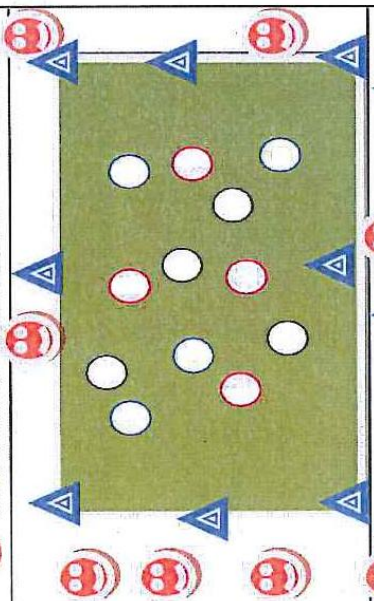
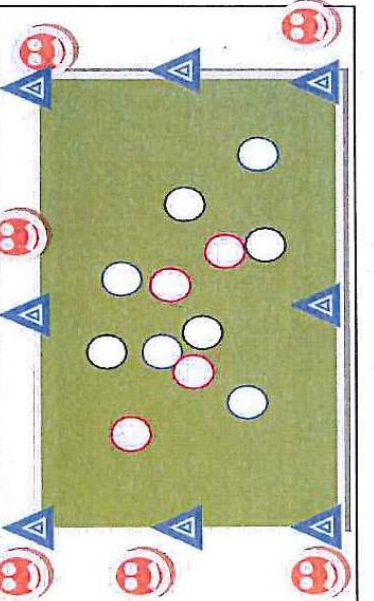
2^e passage ballon au pied.

3^e passage, l'éducateur peut annoncer une nouvelle couleur qui est un mélange de 2 des couleurs initiales, ex : il annonce "violet" et les joueurs doivent passer par les portes rouge et bleu puisque rouge et bleu donne violet etc...

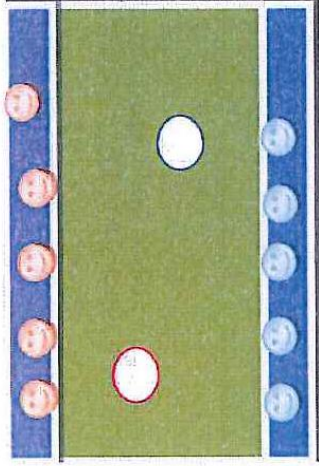
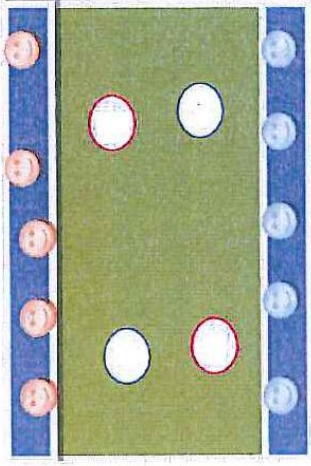
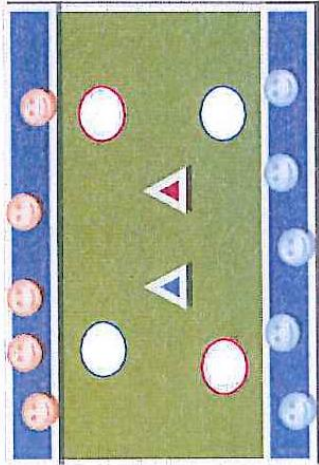
Nom du jeu : L'épervier (thème : conduite de balle/dribble)

Niveaux	Objectifs	but	consignes	schéma
Niveau 1 (Débutants)	<u>Pour le porteur du ballon :</u> Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire <u>Pour l'épervier :</u> se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon	Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible	- Les joueurs de la zone 1 doivent traverser et amener leur ballon dans la zone 3 - Les éperviers procèdent de la même façon en sortant le maximum de ballons	
Niveau 2 (débrouillés)	<u>Pour le porteur du ballon :</u> Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire <u>Pour l'épervier :</u> se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon pour l'amener sur des portes	Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible	- Les joueurs doivent traverser leur zone sans se faire prendre le ballon - Les éperviers restent dans leur zone et doivent faire sortir le ballon dans les portes bleues (2 points pour les portes)	
Niveau 3 (confirmés)	<u>Pour le porteur du ballon :</u> Se déplacer avec le ballon et éviter un adversaire <u>Pour l'épervier :</u> se placer devant le porteur du ballon pour l'empêcher de progresser et récupérer le ballon pour l'amener dans une zone délimitée	Maîtriser son ballon malgré la pression de l'adversaire en se dirigeant vers la cible	- Les joueurs doivent traverser leur zone en passant par les portes extérieures - Les éperviers doivent récupérer les ballons dans leur maison	

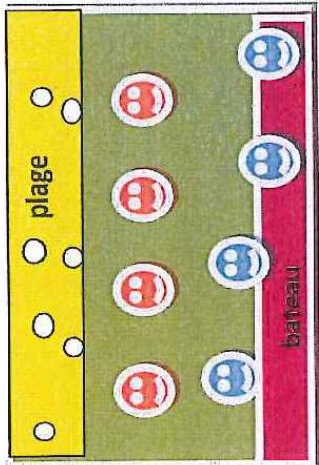
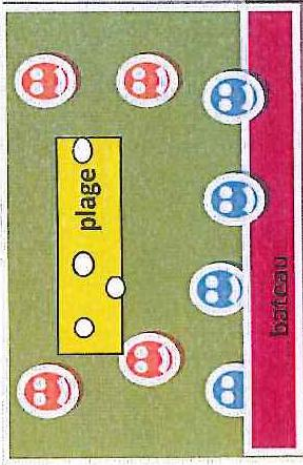
Nom du jeu : Le cercle honteux (thème : conduite de balle)

Niveaux	Objectifs	but	consignes	schéma
Niveau 1 (Débutants)	- Réagir à un signal - Conduire le ballon	Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser	- X cerceaux disposés dans l'aire de jeu - Les joueurs conduisent leur ballon à l'extérieur de l'aire de jeu puis au signal rejoignent un cerceau	
Niveau 2 (débrouillés)	- Réagir à un signal - Conduire le ballon	Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser après avoir fait le tour d'un plot	Au signal, faire le tour du plot le plus proche afin d'entrer dans l'aire de jeu	
Niveau 3 (confirmés)	- Réagir à un signal - Conduire le ballon	Conduire son ballon jusqu'à un cerceau libre et l'immobiliser après avoir fait le tour d'un plot et d'un cerceau	On peut interdire une couleur de cerceau	

Nom du jeu : Le Béret (thème : conduite de balle)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
Niveau 1 (Débutants)	- Découverte du ballon - Pousser et maîtriser son ballon	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal	A l'appel de ton numéro, chercher le ballon dans ton cerceau et le ramener dans son camp en l'immobilisant	
Niveau 2 (débrouillés)	- Découverte du ballon - Pousser et stopper le ballon rapidement	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal	A l'appel de son numéro, chercher le ballon dans le cerceau et le déposer dans son cerceau vide de couleur	
Niveau 3 (confirmés)	Pousser et maîtriser son ballon	Savoir conduire le ballon avec les pieds en réagissant à un signal	A l'appel de son numéro, aller chercher le ballon, l'emmener et l'immobiliser dans le cerceau vide après avoir contourné le plot	

Nom du jeu : La chasse au trésor (thème : conduite de balle/dribble)

Niveaux	Objectifs	buts	consignes	schéma
Niveau 1 (Débutants)	Conduire le ballon et le ramener dans son camp	Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau	Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates	
Niveau 2 (débrouillés)	Conduire le ballon et le ramener dans son camp	Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau	Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates	
Niveau 3 (confirmés)	Conduire le ballon et le ramener dans son camp	Aller chercher le ballon et le ramener dans son bateau après avoir fait le tour d'un rocher	Les corsaires doivent aller récupérer les trésors sur la plage (ballons) sans se faire attraper par les pirates	