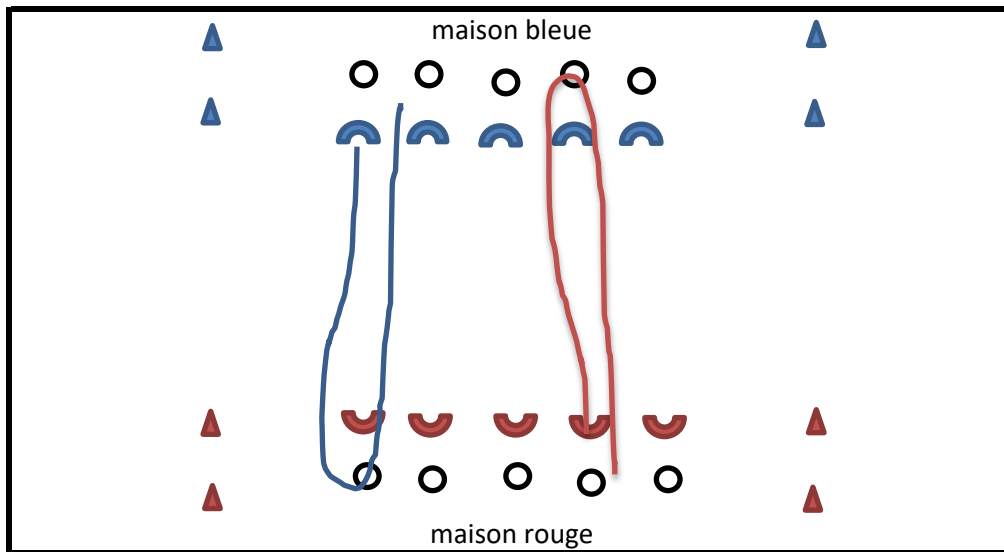


ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	8 coupelles, 10 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller récupérer des ballons dans la maison adverse et les ramener dans leur maison, à la main. À la fin d'un temps donné, les joueurs s'immobilisent et l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque maison.</p>	<p>L'équipe qui a ramené le plus de ballons dans sa maison = 1 point.</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

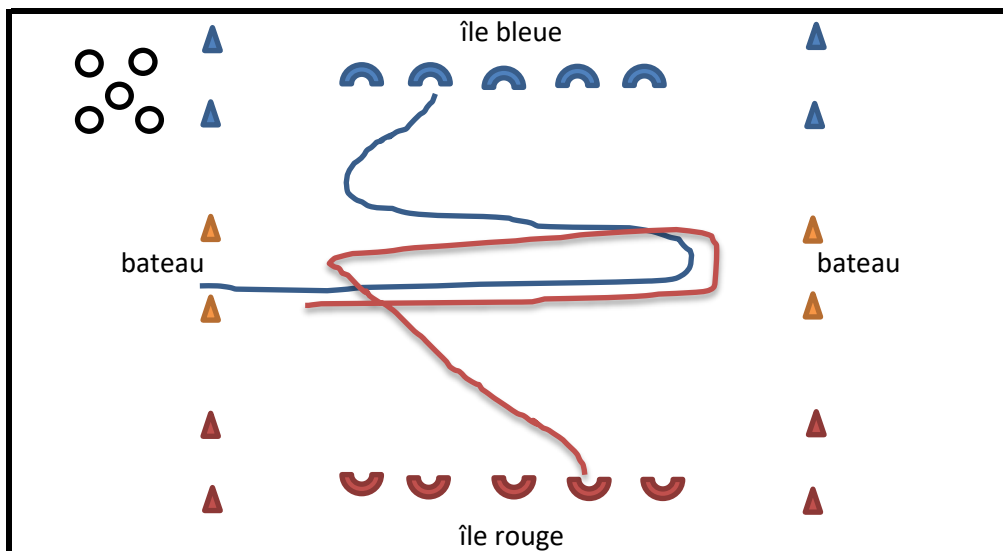
Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons.</p>	<p>Le joueur ramène le ballon en conduite de balle. Mettre des obstacles sur le terrain.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser</p>	<p>Bien compter les points. Que les joueurs arrêtent bien le ballon dans leur maison. 1 minute maximum par manche.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m
Matériel:	12 coupelles, 5 ballons

Effectif:	5 contre 5
Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes
Donner un numéro entre 1 et 5 à chaque enfant. À l'annonce de leur numéro, sans ballon, les joueurs bleus (pirates), doivent passer dans dans une des deux portes (bateau). Les joueurs rouges doivent les empêcher en les touchant.

Buts
Passer dans une porte (bateau) = 1 point

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif
Possibilité de rajouter des joueurs.

Variantes
Avec ballon à la main. Avec ballon au pied en conduite de balle. Ajouter ou retirer une porte en fonction de la réussite des pirates.

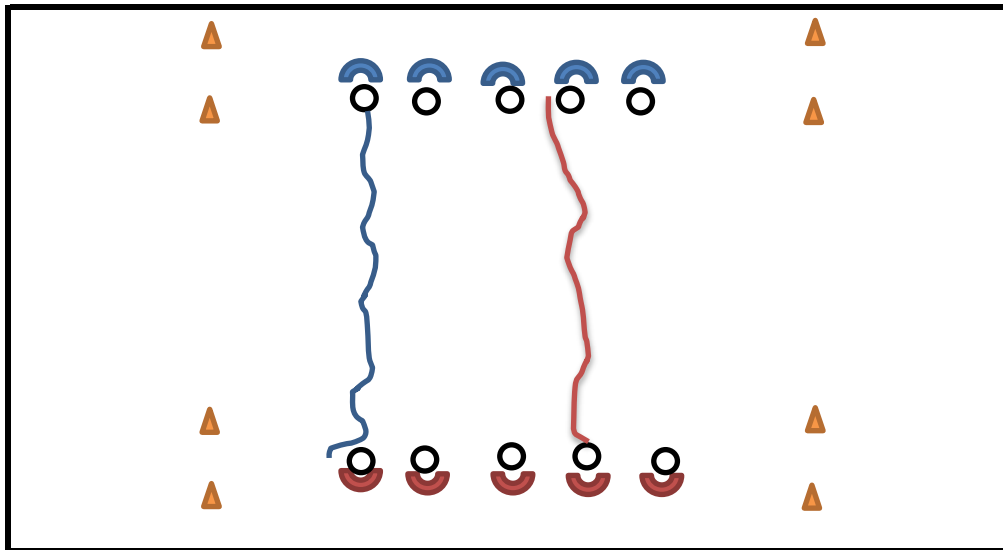
Animation
Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser. Utiliser un langage imagé (Iles, Bateau, pirates, mer).

Veiller à...
Stimuler et valoriser la réussite. Compter les points. Changer les rôles.

## ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	5 contre 5
Matériel:	8 coupelles, 10 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

## SCHEMA



## DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Au signal de l'éducateur (grand magicien), les joueurs (petits magiciens) traversent le terrain en exécutant certaines actions (tours de magie). Exemples: lancer le ballon en l'air et taper dans ses mains avant de le récupérer sans qu'il ne touche le sol. Conduire son ballon avec différentes surfaces de contact.</p>	<p>Traverser le terrain en respectant les consignes = 1 point</p>

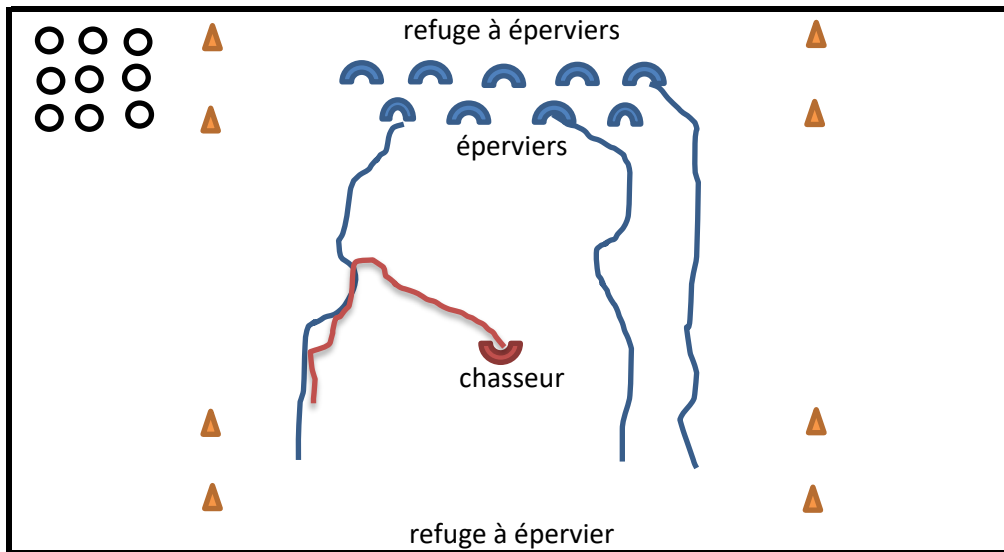
## INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par joueur.</p>	<p>Ballon dans les mains, volée et récupérer le ballon avant qu'il ne touche le sol, 5 fois. 5 x 1 tête sans que le ballon ne touche le sol. Inventer d'autres tours de magie.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Compter les points. Complexifier ou simplifier les consignes en fonction de la réussite. Utiliser un vocabulaire imagé.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	10 enfants
Matériel:	8 coupelles, 9 ballons, 9 chasubles	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Au signal du chasseur (1,2,3 éperviers sortez!!), les éperviers doivent rejoindre le refuge en face d'eux sans se faire toucher par le chasseur. Dès qu'un épervier est touché, celui-ci devient chasseur. Tous les chasseurs se tiennent par la main.</p>	<p>Le dernier joueur restant et qui n'a pas été touché marque 1 point.</p>

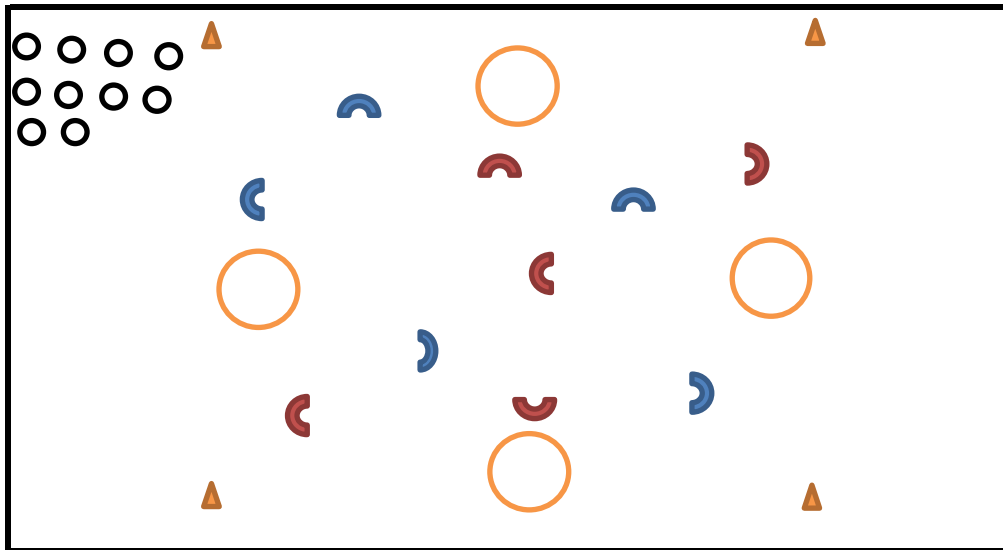
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des ballons. 1 ballon par épervier.</p>	<p>Ajouter un ballon pour chaque épervier à transporter avec les mains. Puis en conduite de balle. Mettre des obstacles dans l'aire de jeu. Faire des zones dans lesquelles les chasseurs n'ont pas le droit de sortir.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Démontrer le jeu. Faire identifier les zones à atteindre. Bien compter les points. Changer de chasseur à chaque manche. Bien occuper l'espace dès le départ.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 10 chasubles, 10 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Chaque enfant a une chasuble (queue du diable) qui dépasse derrière son short. Au signal de l'éducateur, les rouges doivent attraper les queues des bleus et inversement. 4 cerceaux matérialise des maison dans lesquelles les joueurs sont inattaquables. 1 seul joueur par maison.</p>	<p>Dans un temps donné, l'équipe qui possède le plus de chasubles = 1 point.</p>

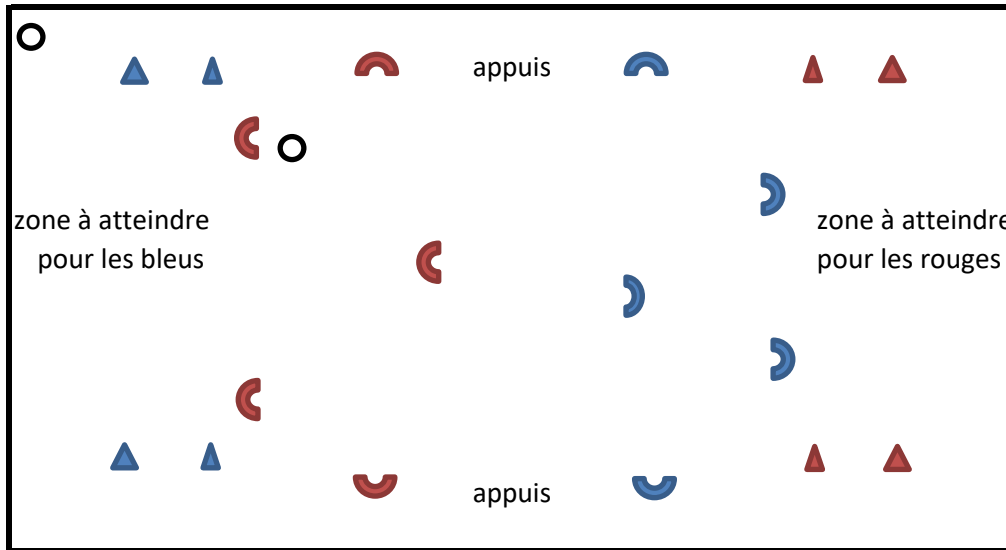
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variante
<p>Possibilité de rajouter des joueurs, mais ajouter des chasubles. 1 chasuble par enfant.</p>	<p>Ajouter un ballon pour chaque enfant à la main, puis au pied.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Compter les points. À faire plusieurs séries de 1 min max. Se déplacer pour ne pas se faire toucher.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	8 coupelles, 2 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>5 x 5 sans appuis, ballon à la main, chaque équipe doit arrêter le ballon dans sa zone à atteindre. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer avec le ballon dans les mains. Pour récupérer le ballon à l'adversaire, le joueur doit toucher avec les 2 mains le porteur de balle.</p>	<p>Arrêter le ballon dans la zone à atteindre = 1 point</p>

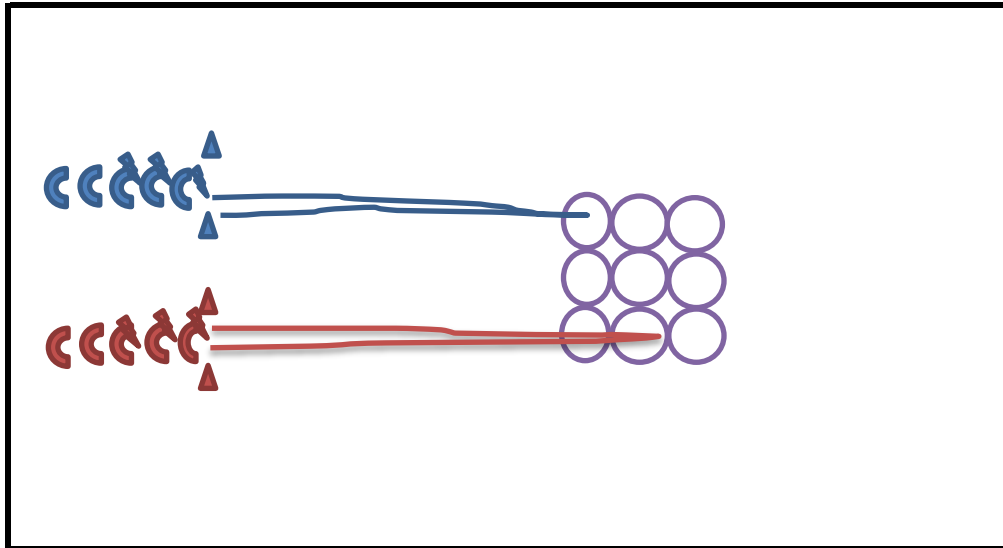
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe.</p>	<p>3 x 3 avec appuis, au pied.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Démontrer. L'occupation de l'espace. Compter les points.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 2x3 chasubles, 9 cerceaux	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Chaque équipe se positionne en file indienne derrière leurs coupelles. Au signal de l'éducateur, le 1er joueur de chaque équipe, chasuble à la main, court vers les cerceaux pour y déposer sa chasuble. Il revient et tape dans la main du suivant qui fait de même dans un autre cerceau... le 4ème court sans chasuble vers les cerceaux, et change la chasuble de place pour tenter de former une ligne.</p>	<p>La première équipe qui a aligné 3 chasubles = 1 point</p>

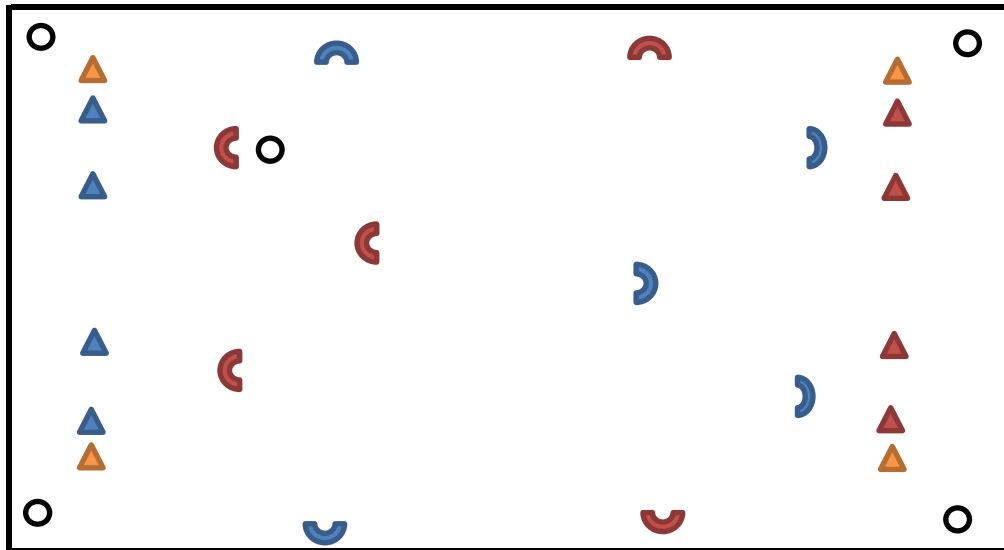
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe.</p>	<p>Avec 2x3 ballons de couleurs différentes, faire la même chose en conduite de balle.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Expliquer / Démontrer / Corriger Animer / Encourager / Valoriser</p>	<p>Stimuler et valoriser la réussite.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 8 plots, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>3 x 3 et 2 appuis. Les rouges doivent marquer, au sol dans 1 des 2 buts rouges. Les bleus doivent marquer dans 1 des 2 buts bleus. Si le plot tombe, le but est refusé. 1 appuis de chaque côté qui doit jouer en 3 touches de balles maximum. Les touches sont réalisées par les joueurs appuis.</p>	<p>but marqué = 1 point.</p>

INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

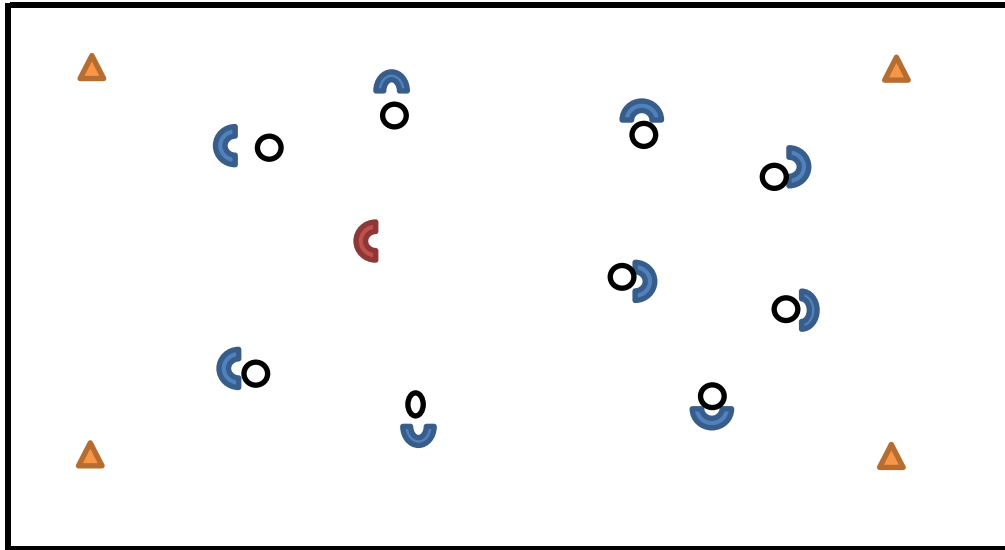
Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe. Si plus de joueurs, mettre un appuis entre les 2 buts attaqués.</p>	<p>En fonction de la réussite des enfants. Diminuer le nombre de touches de balles. Obliger le ballon a rester au sol.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser. Mettre des ballons autour du terrain.</p>	<p>L'occupation de l'espace. Compter les points. Changer régulièrement les appuis.</p>



ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 9 ballons, 1 chasuble	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Chaque joueur bleu possède 1 ballon. Le sorcier (joueur rouge) doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon va le récupérer, et reste immobile les jambes écartées dans l'air de jeu, les jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.</p>	<p>Dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu = 1 point.</p>

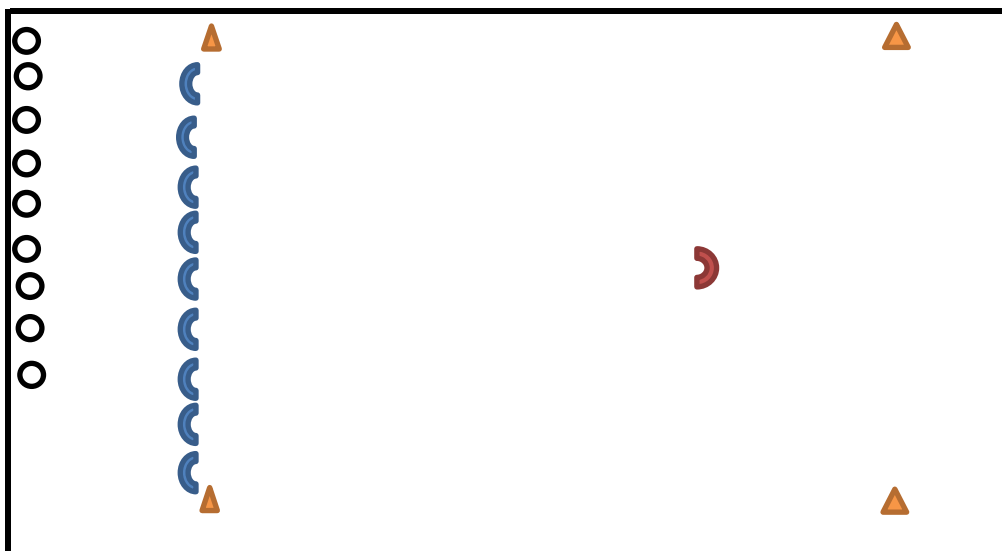
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs.</p>	<p>Ajouter un sorcier. Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Compter les points. Inverser les rôles. Occuper l'espace.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 9 ballons, 1 chasuble	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Le joueur rouge, dos aux joueurs bleus, énonce 1,2,3 soleil. Au même moment les joueurs bleus partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le joueur rouge se retourne alors, et regarde si un des enfants bouge. Si oui, ce dernier retourne sur la ligne de départ. Puis le joueur rouge se retourne et énonce de nouveau 1,2,3 soleil...</p>	<p>le 1er joueur arrivé sur la ligne = 1 point.</p>

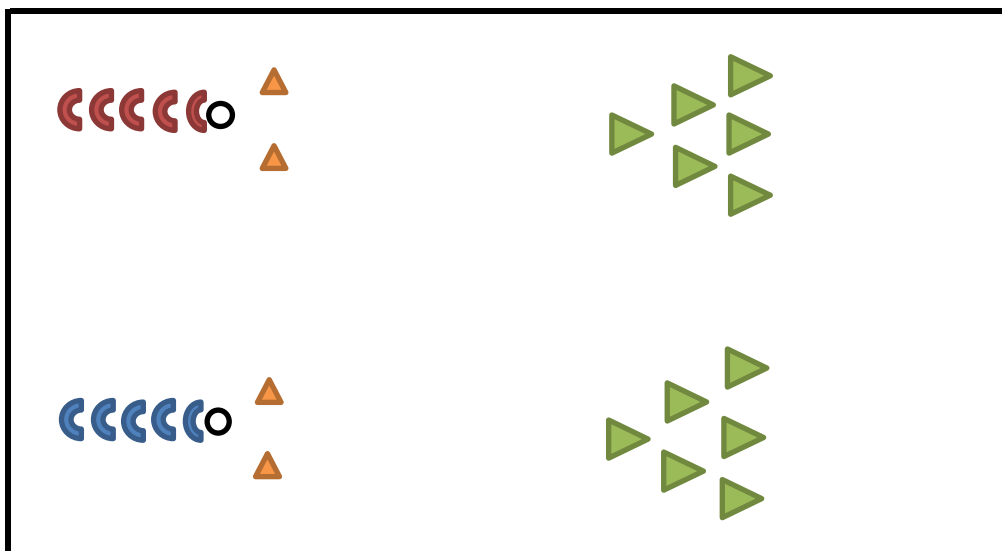
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs.</p>	<p>Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied. Ajouter des obstacles.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Démontrer. Compter les points et valoriser. Inverser les rôles. Changer de rythme d'énonciation de la phrase "1,2,3 soleil".</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 12 plots, 2 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Au signal de l'animateur, le joueur tire en direction des plots. Il court ensuite le récupérer, revient en conduite de balle le positionner entre les 2 coupelles. Puis c'est au tour du 2ème joueur qui fait de même.</p>	<p>L'équipe qui fait tomber tous les plots en premier gagne la manche.</p>

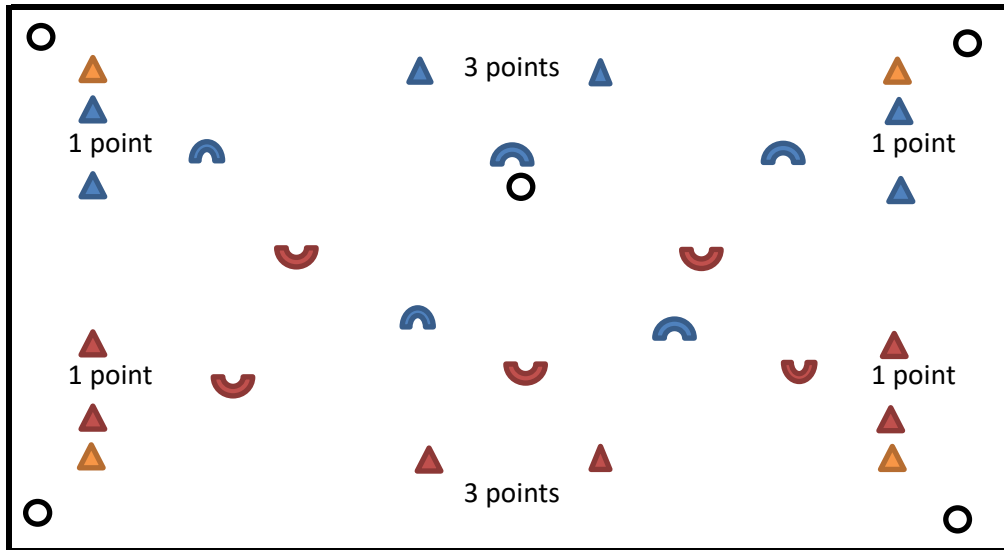
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs.</p>	<p>Une fois le ballon récupérer, le transmettre par une passe au pied à son partenaire.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>Démontrer / Encourager. Compter les points.</p>

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 12 plots, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Il faut attaquer dans 3 buts et défendre ces 3 buts. Les touches se font au pied soit par une conduite de balle, soit par une passe au sol. Pour que le but soit validé, le ballon doit être au sol.</p>	<p>But marqué dans les buts excentrés = 1 point. But marqué dans les buts axiaux = 3 points. Plot tombé = but refusé.</p>

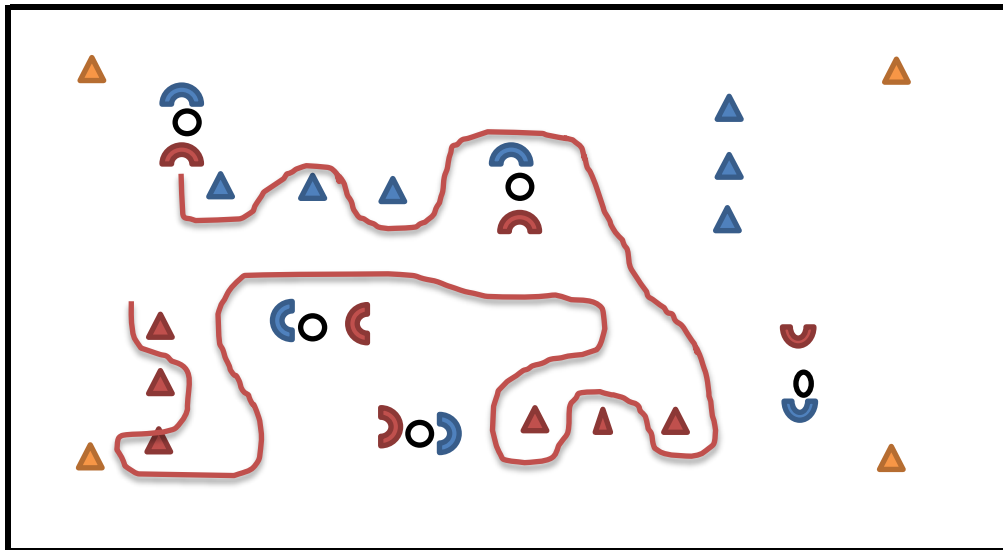
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe. Si plus de joueurs, mettre un appuis offensif derrière les buts axiaux.</p>	<p>En fonction de la réussite des enfants, agrandir ou réduire la taille des buts.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser. Mettre des ballons autour du terrain.</p>	<p>L'occupation de l'espace. Compter les points. Changer régulièrement les appuis s'il y en a.</p>

## ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 12 plots, 5 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

## SCHEMA



## DEROULEMENT

Consignes	Buts
Les joueurs sont par 2 (1 de chaque équipe). Le 1er effectue un parcours, le 2ème le suit avec le ballon dans les mains. Il doit réaliser le même parcours.	Parcours réalisé correctement et sans faire tomber le matériel = 1 point.

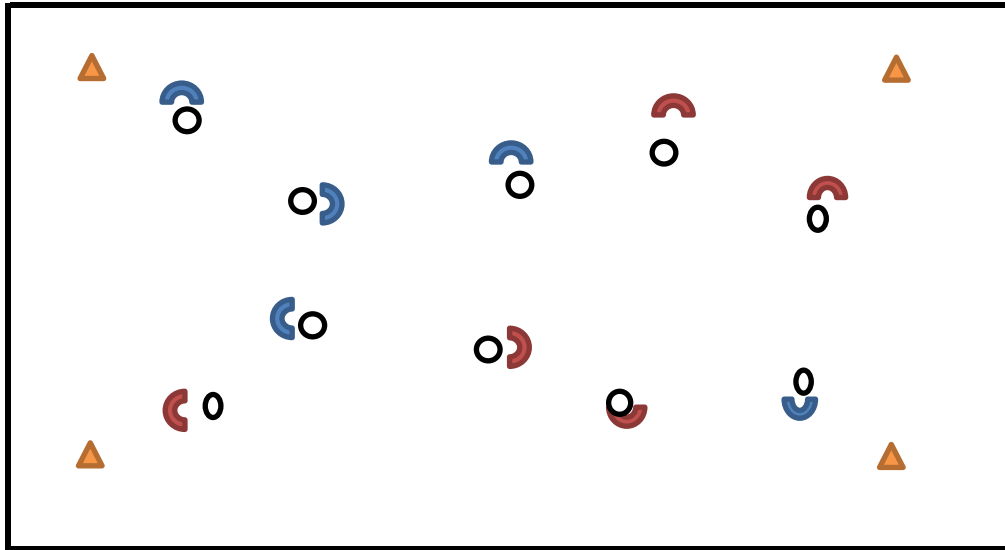
## INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variante
Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre de joueurs par équipe. Si nombre impair, faire un groupe de 3 avec 2 suiveurs.	Suivre avec le ballon dans les pieds. Les 2 enfants ont un ballon dans les pieds. Complexifier le parcours (cerceaux, haies...).
Animation	Veiller à...
Faire répéter l'action. Corriger. Animer / Encourager / Valoriser.	Stimuler et valoriser le bon parcours. Contrôler la vitesse du 1er joueur. Inverser les rôles.

ORGANISATION

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	4 coupelles, 10 ballons	Temps de jeu:	10 minutes

SCHEMA



DEROULEMENT

Consignes	Buts
<p>Chaque joueur, muni d'un ballon, exécute le contrat du "magicien" (=éducateur). Le contrat est:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer le ballon à la main + 1 rebond + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + pied + 1 rebond + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + tête + rebond + pied + main.</li> <li>- Lancer le ballon à la main + pied + tête + main.</li> </ul>	<p>"Le contrat du magicien" réussit 5 fois d'affilé = 1 point</p>

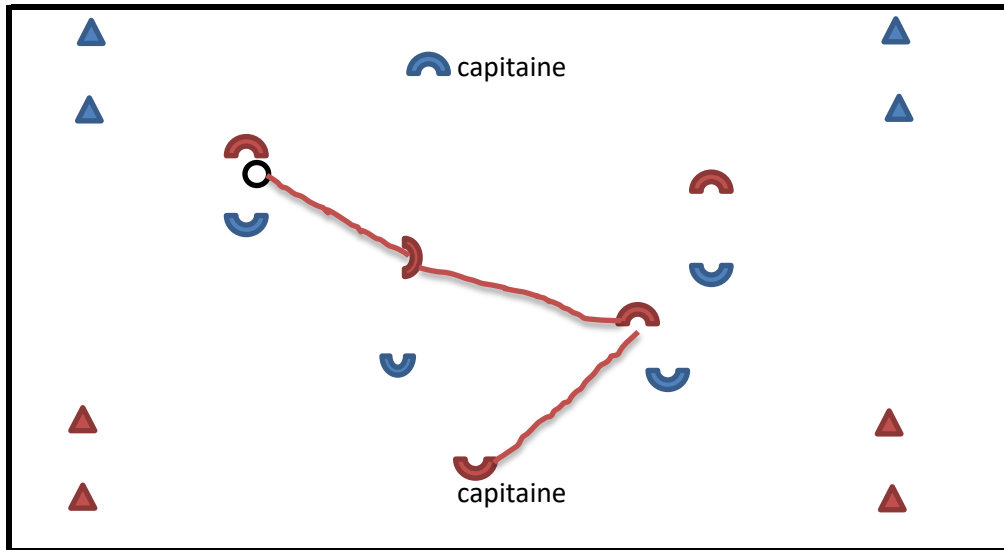
INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre d'enfants.</p>	<p>L'éducateur peut imaginer plein d'enchainements plus compliqués ou plus simple en fonction de la réussite des enfants.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Expliquer / Démontrer / Corriger. Animer / Encourager / Valoriser. Utiliser un langage imagé.</p>	<p>Stimuler et valoriser la réussite. La sécurité des enfants (occupation de l'espace - éviter les contacts).</p>

**ORGANISATION**

Espace:	20 m x 15 m	Effectif:	2 x 5 joueurs
Matériel:	8 coupelles, 1 ballon	Temps de jeu:	10 minutes

**SCHEMA**



**DEROULEMENT**

Consignes	Buts
<p>Chaque équipe doit trouver, par un jeu de passe à la main, son capitaine. Interdiction de courir avec le ballon et de toucher le porteur de balle (distance = 1m). Si le ballon touche le sol, il est donné à l'équipe adverse.</p>	<p>Trouver le capitaine par une passe = 1 point.</p>

**INTERVENTIONS PEDAGOGIQUES**

Adaptations de l'effectif	Variantes
<p>Possibilité de rajouter ou de diminuer le nombre d'enfants. Si trop d'enfants, possibilité de positionner 2 capitaines.</p>	<p>Jouer avec les pieds. Le capitaine doit remettre le ballon à un partenaire pour que le point soit valide.</p>
Animation	Veiller à...
<p>Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser.</p>	<p>L'occupation de l'espace. Compter les points.</p>