

Des jeux sportifs pour les temps périscolaires

CCAS Direction Formation
SOC Nationale

PAR NICOLAS MERCIER

Pas toujours facile de proposer durant les TAP ou les NAP des activités qui sortent un peu de l'ordinaire. Les contraintes de temps, de lieu, d'encadrement sont souvent nombreuses, et tendent à compliquer encore la tâche des animateurs. Et si, pour sortir des sentiers battus, vous testiez des activités sportives originales ? Quels jeux proposer ? Quel matériel utiliser ? Comment tenir compte des spécificités des temps périscolaires : groupes nombreux, durée limitée... ? Nous vous invitons à suivre nos conseils, et à tester avec votre groupe le bottleball, le pacman, le chasuball, l'attrap'flag et d'autres sports à découvrir dans les pages qui suivent. Lancez-vous !

Des contraintes à surmonter

LES TAUX D'ENCADREMENT

L'une des conséquences les plus importantes de la réforme des rythmes éducatifs reste sans conteste l'abaissement des taux d'encadrement des activités périscolaires organisées dans le cadre d'un projet éducatif territorial (92 % des communes sont couvertes par un PEDT selon le ministère de l'Éducation nationale). Ces taux sont désormais d'un animateur pour 14 enfants de moins de 6 ans et un animateur pour 18 enfants âgés de 6 ans et plus (décret du 1^{er} août 2016).

Les activités sportives exigent une vigilance toute particulière concernant la sécurité physique des participants. Cette vigilance peut être mise à mal lorsqu'un animateur doit encadrer seul autant d'enfants. L'arbitrage des jeux peut aussi s'avérer compliqué et mettre l'animateur en difficulté. De plus, un nombre conséquent d'enfants au sein d'un même jeu pose la question de la proportion entre temps effectif de jeu et temps d'attente pour chacun.

Comment s'adapter ?

La notion d'autonomie est au cœur des intentions éducatives des accueils collectifs de mineurs, mais elle reste malheureusement souvent précisément à ce stade d'intention et a du mal à se concrétiser. Alors pourquoi ne pas passer enfin à la vitesse supérieure et aller plus loin qu'un simple choix d'activités laissé aux participants ? Responsabilisons-les, favorisons l'auto-arbitrage, l'auto-gestion de conflits. Autant d'approches éducatives qui permettront à l'enfant de grandir et, par la même occasion, de soulager l'animateur dans sa gestion de groupe. Mais ce travail doit bien entendu être progressif et mis en place à un niveau global.

Le choix des jeux sportifs a aussi son importance et doit répondre à certains critères essentiels, concernant les règles et l'arbitrage :



© Laurence Fragnon

Les contraintes et spécificités des temps périscolaires sont nombreuses et variées, d'une structure à l'autre. Passons-les en revue et voyons comment les surmonter pour réussir à mettre en œuvre des activités ludiques et sportives.

DES JEUX SPORTIFS POUR LES TEMPS PÉRISCOLAIRES

- Il y a peu de règles et encore moins à faire respecter en simultané. Sur une action de jeu, l'animateur ne doit pas avoir à vérifier le respect de trop nombreuses règles à la fois.
- Les règles ne laissent pas de place à l'interprétation ou à la subjectivité. Le problème se pose notamment sur les jeux de touche. Le joueur a-t-il vraiment été touché ou pas par son adversaire ? Difficile à dire parfois. Pour se faciliter la tâche, on peut par exemple munir les joueurs d'un foulard (ou d'une chasuble) qu'ils mettent dans leur poche en le laissant dépasser suffisamment pour qu'on puisse leur subtiliser. Si ce foulard est attrapé, le joueur est considéré comme « touché ».
- L'arbitrage doit concerner une zone de jeu limitée que l'animateur peut observer facilement.

En ce qui concerne la proportion temps de jeu/temps d'attente pour les participants, évitons naturellement les activités à élimination et privilégions des situations où les joueurs sont pleinement acteurs. À défaut et si le type de jeu le permet, il vaut mieux cependant parfois mettre en place un système de rotation d'équipes (une équipe sur le côté qui entre à la place d'une autre au bout d'un temps donné) pour éviter d'avoir trop de participants sur le terrain de jeu en même temps. Mais attention, sur des durées assez courtes et sans le généraliser à tous les jeux proposés.

LES LOCAUX ET ESPACES À DISPOSITION

Les situations à ce niveau peuvent être extrêmement variables d'une structure à l'autre, mais beaucoup de temps périscolaires sont organisés dans les locaux scolaires, avec toutes les contraintes que cela engendre. Le seul espace pouvant être adapté à la pratique sportive reste souvent la cour de l'école. Ce type de surface, souvent de l'enrobé en plus ou moins bon état,

présentant des trous (propices aux chutes ou chevilles tordues), requiert beaucoup de prudence et de vigilance. En hiver, une grande salle intérieure pourrait être utilisée, mais attention aux collisions avec le mobilier et les murs, et gare aux sols glissants ! Le mot d'ordre sera : « Sécurité avant tout ! » Des parcs ou infrastructures sportives peuvent se trouver à proximité mais les rejoindre nécessite des déplacements avec des groupes conséquents et peu d'encadrants, ce qui n'est pas toujours simple. Un autre critère à prendre en compte est la durée de l'activité : si le créneau est trop court, les déplacements seront trop chronophages, et donc à éviter.

LES MOYENS FINANCIERS ET MATÉRIELS

Les moyens financiers accordés aux activités périscolaires sont en règle générale assez faibles. Entre parfois un manque de volonté politique des collectivités et le fameux « désengagement de l'État », les voyants sont souvent au rouge et les moyens bien maigres. Ainsi, la majeure partie des financements alloués sert à absorber la masse salariale, laissant en définitive peu de budget pour l'achat de matériel. Il s'agira alors pour l'animateur de proposer des jeux qui nécessitent pas ou peu de matériel. À lui d'être ingénieux, de « détourner » le matériel de sa fonction première (par exemple les plots, les chasubles...) et de l'utiliser différemment pour des jeux qui en seront d'autant plus originaux. Vous aurez un aperçu de toutes les adaptations possibles dans les fiches proposées dans les pages suivantes. Bons jeux !

Il n'est pas toujours possible de se déplacer dans une structure sportive, si le temps de trajet est long.



© LF

Pour le périscolaire

Les jeux sportifs proposés dans ce dossier sont adaptés au contexte périscolaire pour plusieurs raisons :

- ils nécessitent peu de matériel et utilisent l'environnement scolaire habituel (cour, terrain de basket/hand),
- ils sont accessibles au plus grand nombre par l'utilisation de gestes techniques simples,
- ils permettent de constituer des équipes nombreuses,
- l'absence de contacts physiques entre les joueurs favorise la mixité et facilite l'arbitrage par un animateur seul.

Le pacman

Ce jeu inspiré du célèbre jeu vidéo des années 1980 consiste à échapper au pacman sur une aire de jeu pleine d'embûches.

- **Âge** : à partir de 7 ans.
- **Type de jeu** : jeu en individuel.
- **Matériel** : aucun.
- **Nombre de participants** : autant qu'on le souhaite.
- **Terrain** : un terrain de sport avec des lignes.
- **Durée** : 10 minutes.
- **But du jeu** : être le dernier joueur à ne pas avoir été touché par les pacmans.

Déroulement

• Ce jeu met en opposition en début de partie un joueur (« le pacman ») avec le reste du groupe.

• Le rôle du pacman est attribué à un joueur sur la base du volontariat, pour une partie. Son objectif est de faire des autres joueurs des pacmans à leur tour en les touchant avec la main.

• La particularité de ce jeu est que les participants, y compris le pacman, vont tous se déplacer uniquement sur les lignes du terrain de jeu.

• Plusieurs règles régissent les déplacements :

– chaque joueur doit toujours bien mettre un pied devant l'autre et avoir les pieds en contact avec la ligne ;

– un joueur peut faire demi-tour sur une ligne et repartir dans la direction inverse ;

– pour passer d'une ligne à l'autre, un joueur doit obligatoirement emprunter une intersection de lignes (il est interdit de sauter directement d'une ligne à l'autre) ;

– lorsque deux joueurs arrivent face à face, ils ne peuvent pas se croi-

ser, l'un des deux devra donc faire demi-tour.

• Lorsqu'un joueur est touché par le pacman, il en devient un à son tour et tente alors également de toucher les autres joueurs.

• Les pacmans ne se touchent pas entre eux.

• Le dernier joueur à ne pas avoir été touché par un pacman remporte la partie.

• Vous pouvez attribuer un signe distinctif aux pacmans pour qu'ils soient plus facilement identifiables (une casquette ou une chasuble jaune par exemple). Ce signe distinctif sera donné à chaque nouveau pacman par l'animateur, au fil de la partie.

Variantes possibles

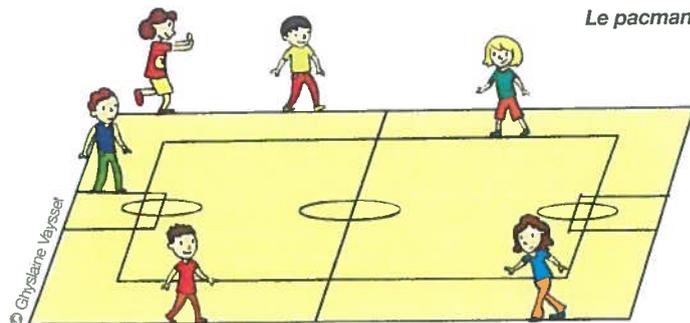
• Fixer une durée de jeu au terme de laquelle les joueurs n'ayant pas été touchés remportent la victoire.

• Il n'y a qu'un seul pacman, il ne se multiplie pas. Ainsi lorsqu'il touche un joueur, c'est ce dernier qui devient le pacman. Le dernier joueur à ne pas avoir été transformé, ou ceux qui n'ont pas été touchés au terme du temps imparti, remportent la partie.

• Ajouter un joueur, le fantôme, qui lui a pour objectif de manger le pacman. Le pacman ne peut pas transformer le fantôme ; s'il le touche, il a perdu la partie.

• Disposer sur les différentes lignes des plots qui seront des jokers : un joueur qui aura ramassé un joker et sera ensuite touché ne deviendra pas pacman. Chaque joker n'est valable qu'une fois, on le retire ensuite du jeu.

• Lorsqu'un joueur est touché, il ne devient pas un pacman mais un mur, c'est-à-dire qu'il s'immobilise (debout ou assis) et bloque le passage pour les autres joueurs. Mais le sorcier (un joueur nommé en début de partie) a le pouvoir en touchant les « murs » de leur permettre de reprendre le jeu normalement.



Le bottleball

Un jeu où chaque équipe doit préserver sa réserve d'eau, tout en faisant preuve d'adresse en visant la bouteille de ses adversaires.

- **Âge** : à partir de 8 ans.
- **Type de jeu** : jeu sportif collectif avec un ballon.
- **Matériel** : 3 bouteilles d'eau et 1 ballon.
- **Nombre de participants** : 3 équipes de joueurs.
- **Terrain** : un terrain dégagé en extérieur (cour d'école, terrain en herbe).
- **Durée** : 10 minutes.
- **But du jeu** : être l'équipe à avoir le plus d'eau dans sa bouteille à la fin de la partie.
- **Installation** : délimiter au sol trois zones circulaires de 5 mètres de diamètre et distantes les unes des autres de 10 mètres. Au centre de chacune de ces zones, placer une bouteille d'eau pleine en prenant soin d'enlever le bouchon.

Déroulement du jeu

- Le bottleball est un jeu sportif qui se joue à la main et qui met en opposition trois équipes. Le but est de toucher, à l'aide du ballon, les bouteilles d'eau adverses de manière à leur faire perdre le plus de liquide possible.
- À la fin du temps imparti (10 minutes), l'équipe ayant conservé le plus d'eau dans sa bouteille remporte la partie.
- Avant de lancer le match, il faut bien entendu constituer les équipes et attribuer à chacune d'elles un camp à défendre (une zone circulaire et la bouteille qu'elle contient).

Les règles principales

- Aucun joueur n'a le droit de pénétrer dans les zones circulaires sauf

Le bottleball



Chaque équipe doit protéger sa bouteille tout en essayant de faire tomber celle de ses adversaires. Il est interdit d'entrer dans les zones en jaune, sauf pour ramasser une bouteille tombée.

lorsqu'une bouteille est renversée. Sinon il n'y a pas de limite au terrain de jeu.

- Lorsqu'un joueur est en possession du ballon :
 - il ne peut pas faire plus de trois pas ni le conserver plus de 5 secondes ;
 - il ne peut tirer sur une bouteille si quelqu'un se trouve devant lui ;
 - il ne peut pas sauter dans la zone circulaire tel un handballeur.

Les défenseurs

- Les joueurs des deux équipes qui ne sont pas en possession du ballon sont appelés les défenseurs.
- Il ne peut y avoir qu'un joueur par équipe qui défend sur le porteur du ballon.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de prendre le ballon dans les mains de son porteur ni d'avoir de contact avec ce dernier.
- Pour récupérer le ballon, il faut l'intercepter pendant une passe et s'en saisir sans le faire tomber. Dans le cas inverse, il est rendu à l'équipe qui en avait la possession.

Les passes

- Les passes à rebond ne sont pas autorisées.

Les tirs

- Lorsqu'un tir touche la bouteille d'eau et qu'elle se renverse, les joueurs de l'équipe à qui elle appartient peuvent entrer dans leur zone pour la redresser le plus vite possible.
- Si le tir touche le sol au préalable, il n'est pas valable. S'il a fait perdre de l'eau, on en enlève autant dans la bouteille de l'équipe qui a tiré.
- Dans tous les cas, l'équipe qui défendait sa bouteille récupère la possession du ballon à l'endroit où le joueur adverse a tiré.

Variantes

- Le bottleball peut se jouer à deux équipes, surtout si vous avez peu de participants (moins de 12), tout en laissant trois zones circulaires. L'une de zones n'est alors la possession d'aucune des deux équipes, c'est une zone bonus. Lorsqu'une équipe renverse cette bouteille, un joueur >>>

dossier action PRATIQUE

>>> (et un seul) de cette équipe peut alors aller récupérer l'eau qui se déverse à l'aide de ses mains (mais sans toucher la bouteille) pour la rapporter ensuite dans sa bouteille. Les joueurs de l'autre équipe vont tenter de limiter cet avantage en redressant le plus vite possible la bouteille après le tir adverse. Ils ne peuvent pas toucher le joueur en train de récupérer l'eau.

- Jouer avec de l'eau n'est jamais idéal si l'on se soucie un minimum de l'avenir de notre planète, alors on peut aussi remplir les bouteilles avec un autre contenu comme du sable par exemple.

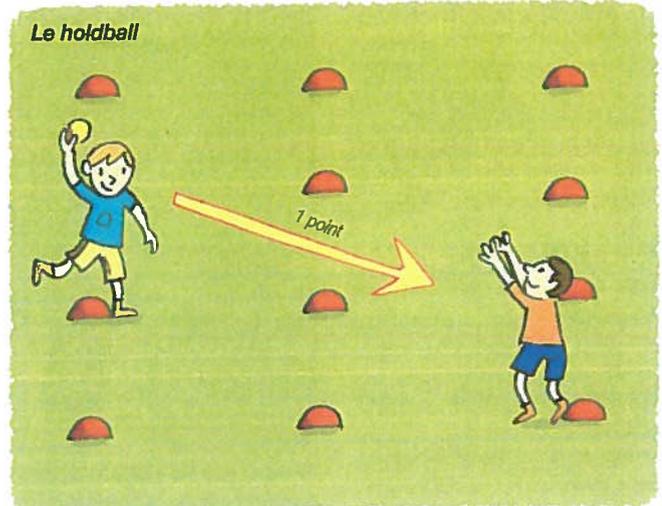
Le holdball

Le holdball a été conçu dans l'optique de favoriser l'esprit d'équipe, la mixité et l'accessibilité au plus grand nombre par des règles et gestes techniques simples ainsi que l'absence de contacts physiques entre joueurs.

- **Âge** : à partir de 8 ans.
- **Type de jeu** : jeu sportif collectif avec ballon qui se joue à la main.
- **Matériel** : 1 ballon (de taille équivalente à celui utilisé au handball), 12 plots (voir le schéma pour la disposition des plots).
- **Nombre de participants** : jusqu'à deux équipes de 9 joueurs.
- **Terrain** : un carré de 15 mètres de côté sur tous types de surface (gazon, revêtement intérieur, bitume...).
- **Durée** : 3 périodes de 8 minutes ou un nombre de points à atteindre (20).

But du jeu

• Le holdball met en opposition deux équipes. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti ou d'être la première équipe à atteindre le nombre de points fixé au préalable.



- Pour marquer 1 point, il faut qu'un joueur réceptionne avec les mains la balle envoyée par l'un de ses équipiers et que les deux protagonistes aient chacun un pied (ou tout autre partie du corps) en contact avec un plot au moment de l'action en question.

Déroulement du jeu

- Lorsqu'un joueur est en possession de la balle, il ne peut pas :
 - faire plus de 3 pas (il ne peut donc ni courir ni dribbler) ;
 - conserver la balle plus de 5 secondes.
- Un joueur peut recevoir la balle ou faire une passe hors des plots mais dans les limites du terrain de jeu, de même qu'un joueur n'étant pas sur un plot a la possibilité d'envoyer le ballon à un partenaire placé sur l'un d'eux. Cependant dans les deux cas il n'y aura pas de point accordé et le jeu se poursuivra.
- Les coéquipiers du joueur ayant la balle peuvent :
 - se déplacer sur l'ensemble du terrain de jeu,
 - se positionner sur le plot de leur choix.

- Lorsqu'une équipe n'est pas en possession de la balle, elle passe en phase défensive. Son objectif est alors de récupérer de nouveau le ballon.
- Pour cela, les joueurs doivent tenter d'intercepter les passes de l'adversaire à l'aide de leurs mains. Deux cas de figure se présentent :

- si le défenseur parvient à se saisir de la balle sans la faire tomber, son équipe passe alors en phase offensive et peut jouer l'action tout de suite ;
- si le défenseur intercepte la balle et que celle-ci tombe au sol, elle est rendue à l'équipe qui la possédait.
- Attention, tout contact est interdit et dans le cas où deux joueurs se disputent la balle, la priorité est donnée à l'équipe qui attaque.
- Les défenseurs n'ont pas le droit de se positionner sur un plot.

Les remises en jeu

- La balle sort des limites du terrain :
 - l'équipe qui envoie la balle en dehors des limites du terrain de jeu en perd la possession ;
 - la remise en jeu s'effectue à l'endroit où la balle est sortie du terrain.

DES JEUX SPORTIFS POUR LES TEMPS PÉRISCOLAIRES

- Une faute est commise : la balle est rendue à l'équipe adverse et est jouée à l'endroit où a été commise la faute.
- L'engagement après un point : lorsqu'une équipe marque un point, la balle est rendue à l'équipe adverse, qui engage sur la base de couleur où a été marqué le point.

Variantes

- Pour rendre le jeu plus facile et encore plus accessible :
 - seul le joueur à la réception de la balle doit avoir une partie du corps en contact avec un plot pour marquer un point ;
 - la distance entre les plots peut être réduite ;
 - il est également possible d'utiliser des cerceaux à la place des plots, de façon à obtenir des zones de marque plus grandes ;
 - supprimer la règle des 5 secondes de possession de balle par joueur.



- Pour rendre le jeu plus attractif et spectaculaire :
 - donner la possibilité aux équipes d'enchaîner les points au lieu de rendre la balle à l'équipe adverse lorsqu'un point est marqué. Exemple : Léa de l'équipe rouge réceptionne une passe de l'un de ses partenaires ; les joueurs ayant une partie du corps en contact avec un plot, le point est accordé. Mais le jeu se poursuit et Léa conserve la

balle et peut tenter une passe décisive vers un coéquipier placé sur un plot.

– Le système de marque peut être modifié : on peut imaginer que plus la distance entre le passeur et le receveur est grande, plus le nombre de points marqué augmente. Exemple : s'il y a deux plots de distance entre les deux joueurs (sans compter le plot sur lequel est situé chacun d'eux), alors l'équipe marque 2 points.

- Pour rendre le jeu plus difficile :
 - agrandir la taille du terrain ;
 - diminuer le nombre de plots ;
 - avoir les deux pieds sur le plot pour valider le point ;
 - accorder plus de points si le joueur réceptionne le ballon avec une seule main ;
 - utiliser des plots de trois couleurs différentes ; un point ne sera accordé que si le passeur et le receveur sont tous deux sur des plots de la même couleur (ou alors cela donne des points supplémentaires) ;
 - on peut également tenter une variante au pied (!) en conservant la règle de non-déplacement avec le ballon. Il s'agira alors de parvenir à se faire des passes au pied comme au football, d'un plot à l'autre comme au holdball.

Difficultés éventuelles

- L'arbitrage : ce qui peut s'avérer compliqué à ce niveau, c'est de s'assurer que le passeur et le receveur soient bel et bien sur un plot au moment de la passe.
- Plusieurs solutions sont possibles :
 - nommer deux arbitres placés à l'opposé l'un de l'autre ;
 - demander aux joueurs qui se placent sur un plot de l'annoncer à haute voix en disant « base ! », ce qui permet de vérifier plus rapidement le positionnement de chacun ;

– mettre à contribution l'équipe qui défend et notamment les joueurs les plus proches de l'action.

Le chasuball

Le chasuball reprend en partie les principes de jeu du holdball mais avec une différence notable et qui va faire tout le sel du jeu !

- **Âge** : à partir de 8 ans.
- **Type de jeu** : jeu sportif collectif avec une balle qui se joue à la main.
- **Matériel** : 1 balle de tennis, 12 plots (même disposition que pour le holdball), des chasubles de deux couleurs différentes.
- **Nombre de participants** : jusqu'à deux équipes de 9 joueurs.
- **Terrain** : un carré de 15 mètres de côté sur tous types de surface (gazon, revêtement intérieur, bitume...).
- **Durée** : jusqu'à ce qu'une équipe marque 12 points.

But du jeu

- Le chasuball met en opposition deux équipes. Le but du jeu est d'être la première équipe à atteindre 12 points.
- Pour marquer 1 point, il faut qu'un joueur réceptionne à l'aide de sa chasuble la balle

de tennis envoyée par l'un de ses équipiers

>>>





Jouer en plein air, c'est encore mieux !

>>> et que le réceptionneur ait au moins un pied (ou tout autre partie du corps) en contact avec un plot au moment de l'action en question. Le lanceur n'envoie pas la balle avec la chasuble mais avec la main.

- Le réceptionneur tient le bas de sa chasuble avec ses deux mains et enveloppe la balle.
- Si le réceptionneur arrive à gober la balle avec une partie de la chasuble située dans son dos, il rapporte alors 3 points à son équipe.

Quelques précisions dans les règles

- Le lanceur ne peut pas déposer la balle dans la chasuble d'un partenaire, il doit obligatoirement la lancer à l'aide de la main.
- Le réceptionneur ne peut pas s'aider des mains pour mettre la balle dans sa chasuble.
- Si la balle entre puis ressort de la chasuble, le point n'est pas accordé.
- Les joueurs tentent de réceptionner la balle avec la chasuble uniquement lorsqu'ils sont sur un plot. Le reste du temps, dans le jeu en dehors des plots, les participants s'envoient et réceptionnent la balle avec les mains.
- Si un joueur est sur un plot et qu'il pense ne pas arriver à réceptionner

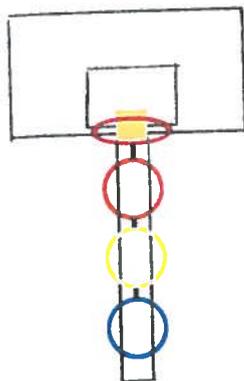
la balle avec la chasuble, il peut alors l'attraper avec la main : le point n'est pas marqué mais le jeu se poursuit.

- Les autres règles sont identiques à celles du holdball.

Le targetball

Le targetball est un jeu sportif original où il faut faire preuve d'adresse, et dont l'installation se prête bien au contexte d'une cour d'école.

- **Âge** : à partir de 8 ans.
- **Type de jeu** : jeu sportif collectif avec un disque (frisbee), un ballon rond ou ovale qui se joue à la main.

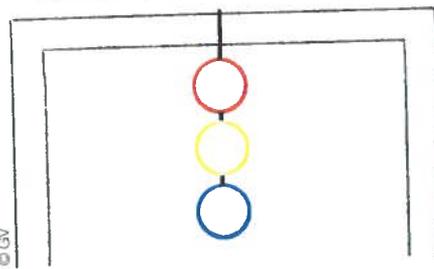


- **Matériel** : un disque (frisbee), un ballon rond ou ovale en mousse, 6 cerceaux, de la ficelle.
- **Nombre de participants** : jusqu'à deux équipes de 9 joueurs.
- **Terrain** : un terrain de handball ou de basketball.
- **Durée** : jusqu'à ce qu'une équipe marque 15 points.
- **But du jeu** : être la première équipe à atteindre les 15 points. Pour marquer, il faut envoyer le projectile dans l'un des trois cerceaux.

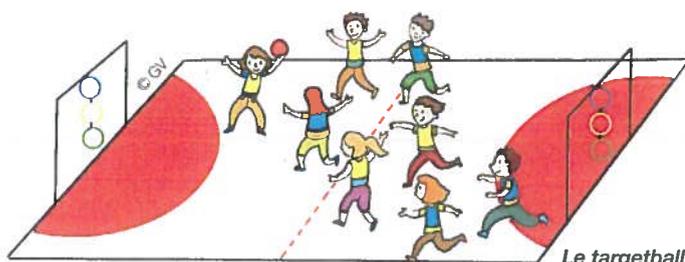
Terrain de jeu

- Le terrain de jeu dépendra de l'infrastructure à votre disposition (terrain de basket ou de hand).
- Les cages de handball/football ou les paniers de basketball seront utilisés pour suspendre les trois cerceaux, reliés les uns aux autres et fixés au support par de la ficelle ou de la cordelette. L'opération doit être effectuée sur les deux paniers ou cages.
- Au targetball, il y a une zone interdite devant chaque en-but (les cerceaux), dans laquelle ni les défenseurs ni les attaquants ne peuvent pénétrer même en sautant.
- Cette zone correspondra à l'ensemble de la zone des deux points pour le terrain de basket et à la zone semi-circulaire des 6 mètres pour le handball.
- Chaque équipe possède son camp et doit marquer dans le camp adverse.

Il s'agit de suspendre les cerceaux aux équipements existants.



DES JEUX SPORTIFS POUR LES TEMPS PÉRISCOLAIRES



Le targetball

Déroulement du jeu

Possession du projectile

- Lorsqu'un joueur est en possession du projectile, il ne peut pas :
 - faire plus de 3 pas (il ne peut donc ni courir ni dribbler) ;
 - conserver la balle plus de 5 secondes.
- Les coéquipiers du joueur ayant la balle peuvent se déplacer sur l'ensemble du terrain de jeu.

Les passes

- C'est l'une des particularités du targetball : les passes s'effectuent obligatoirement vers l'avant, sauf lorsque le porteur de balle se trouve au plus proche de la zone interdite ; il peut alors effectuer une passe à un coéquipier placé également à la limite de la zone interdite.
- Les passes à rebond sont interdites.

La marque

- Un lancer rapporte un ou plusieurs points s'il est passé entièrement à travers l'un des cerceaux du camp adverse.
- En fonction de la position du cerceau, le nombre de points marqués varie : le cerceau du haut rapporte 3 points, celui du milieu 2 points et celui du bas 1 point.

La défense

- Lorsqu'une équipe n'est pas en possession de la balle, elle est en phase défensive, son objectif étant de récupérer le projectile.

- Pour cela, les joueurs doivent tenter d'intercepter les passes de l'adversaire à l'aide de leurs mains. Deux cas de figure :
 - si le défenseur parvient à se saisir de la balle sans la faire tomber, son équipe passe alors en phase offensive et peut jouer l'action de suite ;
 - si le défenseur intercepte la balle mais qu'elle tombe au sol, elle est rendue à l'équipe qui la possédait.
- Attention tout contact est interdit et dans le cas où deux joueurs se disputent la balle, la priorité est donnée à l'équipe qui attaque.

Les remises en jeu

- Si la balle sort des limites du terrain :
 - l'équipe qui sort la balle du terrain en perd la possession ;
 - la remise en jeu s'effectue à l'endroit où la balle est sortie du terrain.
- Si une faute est commise, la balle est rendue à l'équipe adverse et est jouée à l'endroit où a été commise la faute.

- Engagement après un point ou une sortie derrière l'en-but : lorsqu'une équipe marque un point, la balle est alors rendue à l'équipe adverse, qui engage sur la ligne de la zone interdite de son camp. L'équipe adverse doit être dans son propre camp à ce moment-là.

La course aux plots

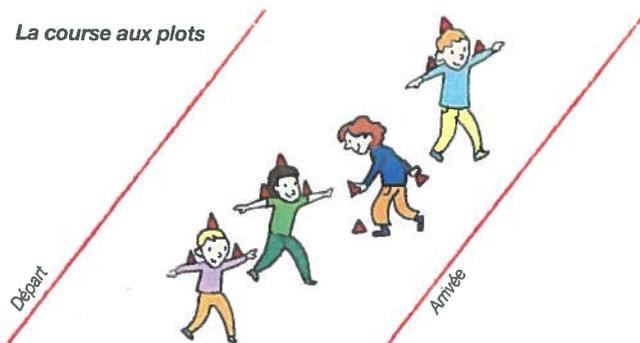
Dans ce jeu de course, les plots ne délimiteront pas le terrain mais permettront aux joueurs de mettre en valeur leur adresse.

- **Âge** : à partir de 7 ans.
- **Type de jeu** : jeu en individuel avec des plots.
- **Matériel** : 3 plots par participant.
- **Nombre de participants** : autant qu'on le souhaite.
- **Terrain** : tous types de terrain.
- **Durée** : chaque manche ne dure que quelques minutes.
- **But du jeu** : être le premier joueur à franchir la ligne d'arrivée avec ses trois plots.

Déroulement du jeu

- Tracer une ligne de départ et une ligne d'arrivée espacées d'une dizaine de mètres environ. >>>

La course aux plots



© GV

➤➤➤ • Les joueurs se placent derrière la ligne de départ. Chacun reçoit trois plots. Il doit en poser un sur sa tête et un sur chacune de ses épaules.

• Au signal de l'animateur, les joueurs tentent de rallier le plus rapidement possible la ligne d'arrivée. Mais attention, dès qu'un joueur fait tomber un plot, il doit recommencer la course depuis la ligne de départ !

Variantes

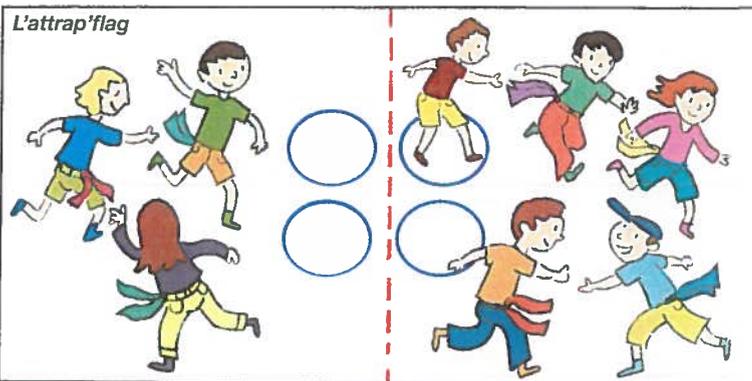
• Faire la course à reculons, ou en posant minutieusement un pied devant l'autre, ou encore selon d'autres modes de déplacement...

• Diminuer le nombre de plots à porter par chaque joueur pour rendre le jeu moins difficile.

L'attrap'flag

Ce jeu permet d'utiliser des chasubles ou des foulards de manière détournée, pour qu'ils deviennent des éléments centraux du jeu.

- **Âge** : à partir de 7 ans.
- **Type de jeu** : jeu en individuel avec des chasubles.
- **Matériel** : 1 ou 2 chasubles par participant et 4 cerceaux.



- **Nombre de participants** : 20 au maximum.
- **Terrain** : tous types de terrain. Les 4 cerceaux sont répartis sur le sol par le meneur au centre de l'aire de jeu.
- **Durée** : variable en fonction du nombre de participants, environ 10 minutes.
- **But du jeu** : être le joueur à posséder le plus de flags (chasuble, foulard) à la fin du temps imparti.

Déroulement du jeu

- L'attrap'flag se joue en individuel, autrement dit chacun pour soi.
- Le but est d'être le joueur à avoir accumulé le plus de flags (chasubles ou foulards) à la fin du temps imparti.
- Avant la partie, chaque joueur coince une extrémité de la chasuble au niveau de sa taille de pantalon et la laisse

pendre jusqu'au genou le long de sa hanche. Il fait de même sur l'autre hanche avec la seconde chasuble (s'il a été décidé que chaque joueur porterait deux chasubles). Les chasubles doivent être faciles à enlever et ne doivent pas être nouées au pantalon.

• Les joueurs peuvent se déplacer librement sur le terrain, y compris dans les cerceaux qui y sont disposés (si aucun joueur ne s'y trouve).

• Pour prendre un flag à un adversaire, il faut tirer dessus avec la main et qu'il soit complètement sorti de la taille du pantalon. Un joueur ne peut prendre qu'un flag à la fois.

• Lorsqu'un joueur récupère un flag, il le fixe à sa taille comme expliqué précédemment. Pendant ce temps de mise en place du flag, il sort des limites du terrain et les autres joueurs n'ont pas le droit d'essayer de lui dérober.

• Les joueurs attaqués n'ont pas le droit de mettre les mains en opposition pour empêcher leurs adversaires de se saisir d'un de leurs flags, ils ne peuvent se défendre qu'en esquivant leur poursuivant (et pourquoi pas, tout en essayant d'en profiter pour lui subtiliser un de ses propres flags ?).

*Une balle, des chasubles, quelques plots, des cerceaux...
Il n'en faut pas plus pour organiser des jeux sportifs !*

DES JEUX SPORTIFS POUR LES TEMPS PÉRISCOLAIRES

• Si un joueur n'a plus de flag, il vient se placer dans l'un des cerceaux de son choix, sous réserve qu'il y ait de la place (chaque cerceau peut contenir deux personnes). Sans sortir ses pieds du cerceau, il doit tenter d'attraper un flag à un joueur en possédant encore et qui passerait à proximité de lui. S'il y parvient, il quitte alors le cerceau et peut de nouveau circuler librement dans l'aire de jeu. S'il n'y a plus de place dans les cerceaux, les joueurs n'ayant plus de flag se positionnent à l'extérieur du terrain en attendant

qu'une place se libère dans un cerceau.
• En cas de non-respect d'une règle (se défendre avec une main, sortir des limites du terrain, etc.), le joueur fautif doit remettre l'un de ses flags à l'animateur.

Variantes

• Les joueurs n'ayant plus de flag ont le choix entre se placer dans l'un des cerceaux ou se placer à l'extérieur du terrain, avec l'autorisation de tourner autour pour tenter d'attraper un flag pour revenir en jeu.

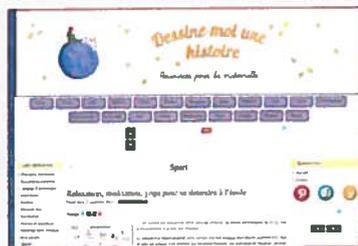
• Au lieu d'y placer quatre cerceaux, on détermine à l'intérieur de l'aire de jeu une seule grande zone circulaire de 5 mètres de diamètre, dans laquelle viennent se placer les joueurs sans flag. Ils peuvent dans cette zone spécifique se déplacer comme ils le souhaitent pour tenter d'attraper un flag sur un joueur passant à proximité.

• On peut aussi imaginer une version qui mettrait en compétition deux équipes et non plus des joueurs en individuel. ▶

Des jeux sur le Net

• dessinemolunehistoire.net/category/sport/

Un site internet proposant une grande richesse de ressources et notamment une série de fiches consacrée aux jeux sportifs pour un public de 3 à 5 ans (jeux collectifs, jeux de poursuite, jeux de ballon, jeux d'opposition, jeux de course...).



• ww3.ac-poitiers.fr/eps/apsa/prespcq/qjjeux.htm

Une dizaine de jeux sportifs pour des enfants de 9 à 12 ans : accroche décroche, la baguette, les barres, le maître du souffle, les voleurs de pierres, etc.



• fr.scoutwiki.org/Portail:Jeu

Ce site internet consacré au scoutisme comporte une rubrique très complète de jeux, dont certains possèdent une composante sportive (jeux d'adresse, jeux de ballons, jeux de relais, jeux de prise...).

• www.len-vesinet.ac-versailles.fr/IMG/pdf/jeux_collectifs_cycle2.pdf

Ce fichier contient une douzaine de jeux sportifs pour un public de cycle 2 (6-8 ans), avec ou sans ballon.



• www.esprit-sportif.org

Ce site traite des bonnes attitudes à adopter dans la pratique sportive. Vous y trouverez des outils pour sensibiliser votre public à diverses problématiques liées aux dérives du sport, comme le dopage, la violence, la triche.