

Le Mic-Mac

- Matériel nécessaire (pour 1 terrain de Mic-Mac) :

2 ballons / plots (ou cerceaux) de 2 couleurs différentes

- Surface de jeu (pour 1 terrain de Mic-Mac) :

Terrain carré de 15 m de côté

- Gestion du groupe :

2 équipes ayant **nécessairement** le même nombre de joueurs. Chaque équipe a une couleur de plots (ou de cerceaux). Les joueurs d'une équipe se placent derrière un plot (ou dans un cerceau) de leur couleur.

- Règles du jeu :

Les deux équipes (les O et les X) sont disposées sur un carré. Elles agissent en même temps (principe du miroir). O1 et X1 ont un ballon dans les mains.

Au signal, O1, de sa position de départ, passe le ballon à O2 et parcourt la diagonale de sorte à venir se placer en B1. Dès qu'il a reçu le ballon, O2, de sa position, fait une passe à O3 et vient se placer en B2.

O3 fait une passe à O4 et vient se placer en B3.

O4 fait une passe à O5 et vient se placer en B4.

O5 fait une passe à O6 et vient se placer en B5.

O6 fait une passe à O7 et vient se placer en B6.

O7 fait une passe à O8 et vient se placer en B7.

O8 fait une passe à O1 et vient se placer en B8.

O1 fait une passe à O2 et vient se replacer en A1 (position qu'il occupait au début du jeu).

O2 fait une passe à O3 et vient se replacer en A2 (position qu'il occupait au début du jeu).

O3 fait une passe à O4 et vient se replacer en A3 (position qu'il occupait au début du jeu).

O4 fait une passe à O5 et vient se replacer en A4 (position qu'il occupait au début du jeu).

O5 fait une passe à O6 et vient se replacer en A5 (position qu'il occupait au début du jeu).

O6 fait une passe à O7 et vient se replacer en A6 (position qu'il occupait au début du jeu).

O7 fait une passe à O8 et vient se replacer en A7 (position qu'il occupait au début du jeu).

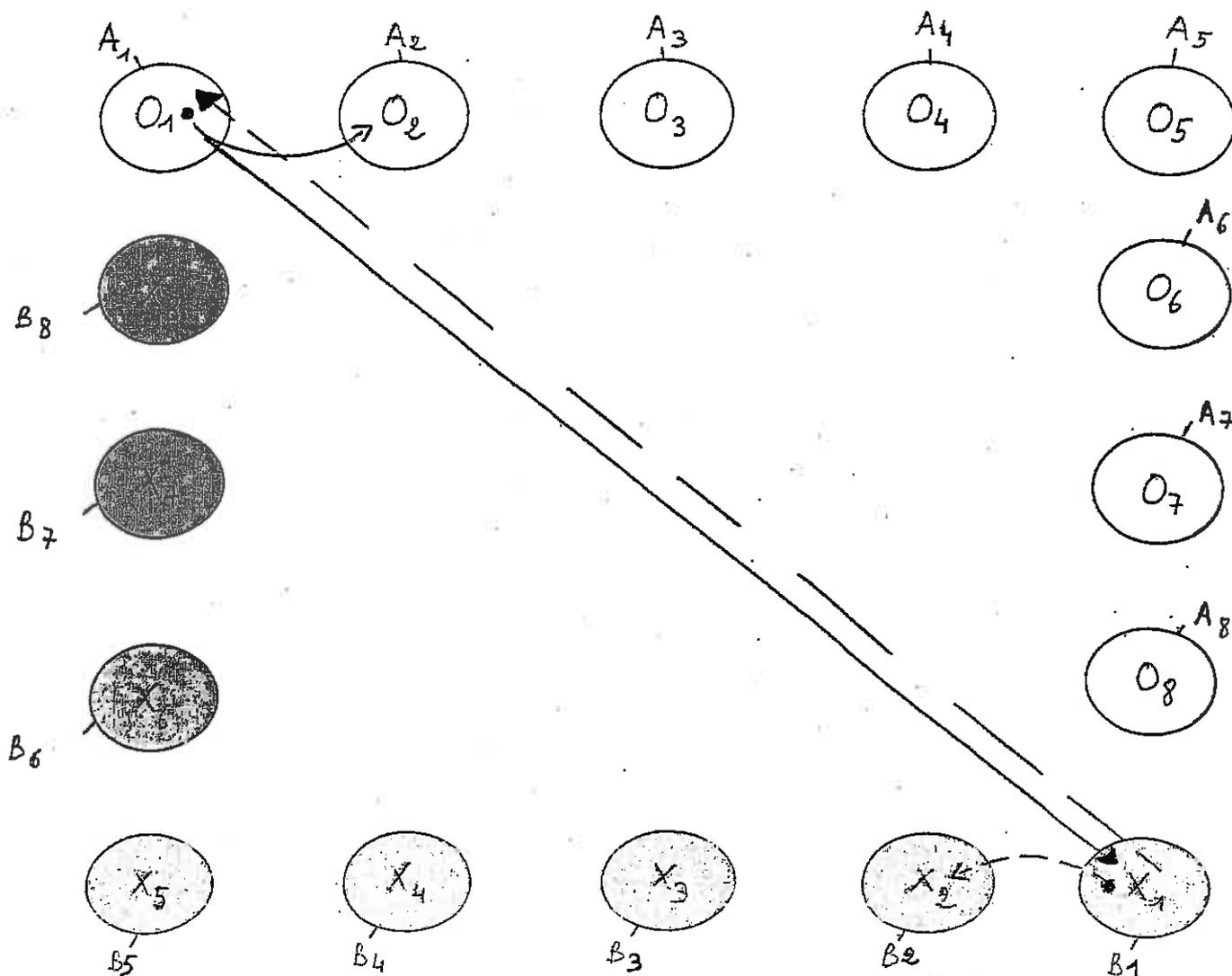
O8 fait une passe à O1 et vient se replacer en A8 (position qu'il occupait au début du jeu).

Dans le même temps, les X font la même chose.
 X1 fait une passe à X2 et vient se placer en A1.
 X2 fait une passe à X3 et vient se placer en A2.
 X3 fait une passe à X4 et vient se placer en A3.
 X4 fait une passe à X5 et vient se placer en A4.
 X5 fait une passe à X6 et vient se placer en A5.
 X6 fait une passe à X7 et vient se placer en A6.
 X7 fait une passe à X8 et vient se placer en A7.
 X8 fait une passe à X1 et vient se placer en A8.

X1 fait une passe à X2 et vient se replacer en B1 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X2 fait une passe à X3 et vient se replacer en B2 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X3 fait une passe à X4 et vient se replacer en B3 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X4 fait une passe à X5 et vient se replacer en B4 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X5 fait une passe à X6 et vient se replacer en B5 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X6 fait une passe à X7 et vient se replacer en B6 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X7 fait une passe à X8 et vient se replacer en B7 (position qu'il occupait au début du jeu).
 X8 fait une passe à X1 et vient se replacer en B8 (position qu'il occupait au début du jeu).

L'équipe gagnante est celle qui aura retrouvé sa position de départ la première.

• Schématisation du jeu :



Le Relais Morpion

- Matériel nécessaire (pour 1 terrain de relais morpion) :

6 cerceaux ; 4 ballons / 2 marques au sol qui matérialisent les lignes derrière lesquelles se positionnent les joueurs des 2 équipes.

- Gestion du groupe :

2 équipes ayant (si possible) le même nombre de joueurs. Tous les joueurs d'une équipe se rangent en file indienne, le premier joueur de la file se plaçant derrière la marque au sol.

- Règles du jeu :

Chaque équipe a 3 cerceaux d'une même couleur. Dans l'un d'eux, il n'y a pas de ballon. Ce jeu se joue sous forme de relais. Au signal de départ, le premier joueur de chaque équipe part prendre un ballon dans un cerceau de l'équipe adverse pour le poser le plus rapidement possible dans son cerceau vide. Dès qu'il l'a fait, il vient taper dans la main du deuxième qui fait de même.

L'équipe qui arrive à placer 1 ballon dans tous ses cerceaux marque 1 point.

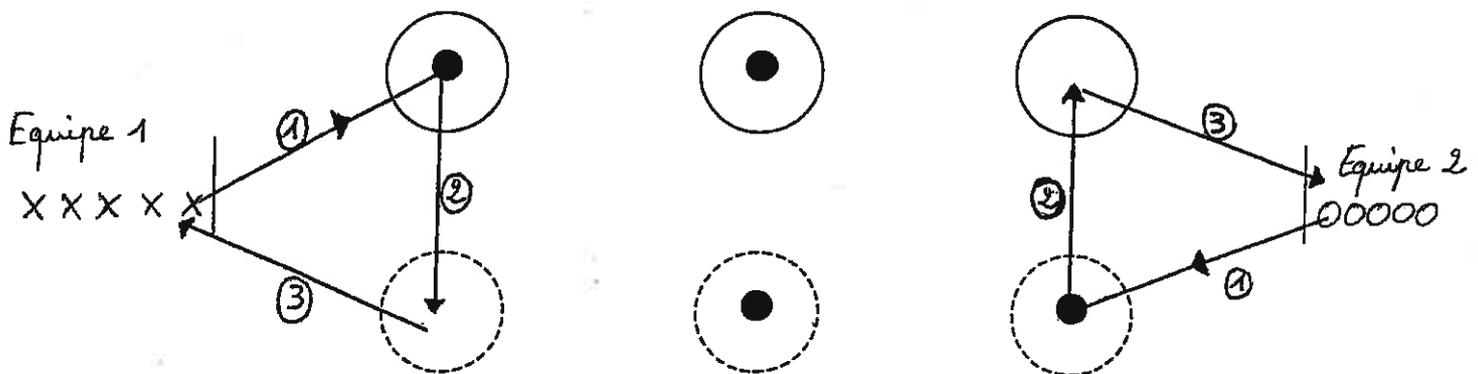
Consignes :

Il faut prendre un ballon dans un des cerceaux de l'équipe adverse pour le poser dans le cerceau vide de son équipe. Le ballon, s'il sort du cerceau, doit être remis dans le cerceau avant d'aller taper dans la main de son équipier.

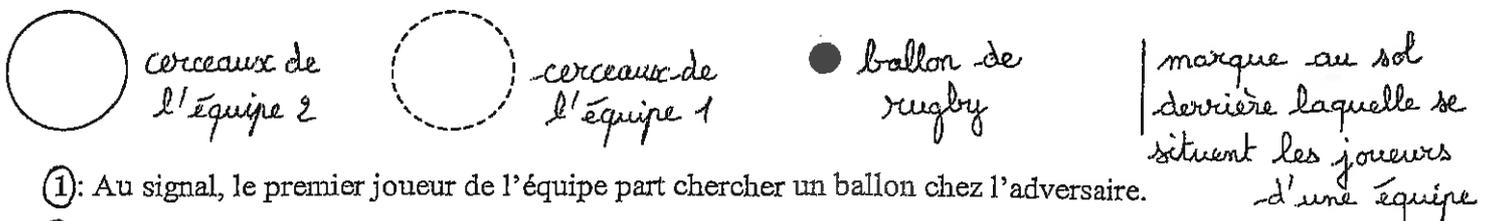
Dès que le premier joueur a fait cela, il vient taper dans la main du deuxième qui en fait autant. Il faut être très rapide car dès qu'une équipe a réussi à poser un ballon dans tous ses cerceaux, le jeu s'arrête : elle marque 1 point.

L'équipe, qui au bout des _____ minutes, a le plus de points est déclarée vainqueur.

- Schématisation du jeu :



Légende :



- ①: Au signal, le premier joueur de l'équipe part chercher un ballon chez l'adversaire.
- ②: Ensuite, il vient déposer le ballon dans son cerceau vide.
- ③: Une fois le ballon déposé dans le cerceau, il vient taper dans la main du deuxième joueur (qui fait de même)

Le Béret

- Matériel nécessaire (pour 1 terrain de béret) :

1 ballon / marques au sol qui matérialisent les lignes derrière lesquelles se positionnent les joueurs des 2 équipes.

- Gestion du groupe :

2 équipes ayant (si possible) le même nombre de joueurs. Les joueurs d'une équipe sont les uns à côté des autres, derrière une ligne. Ils sont face aux joueurs de l'équipe adverse, qui se situent eux aussi derrière une ligne.

- Règles du jeu :

Au sein de chaque équipe, chaque joueur se voit attribuer un numéro (de 0 à ...). Dès lors, les joueurs d'une même équipe se placent les uns à côté des autres derrière une ligne. Ils sont face aux joueurs de l'équipe adverse. Le ballon est dans les mains de l'arbitre (A), situé entre les 2 équipes (à égale distance des 2 équipes).

L'arbitre annonce entre 1 et numéros puis il lance le ballon vers une des 2 équipes. Le (ou les joueurs) en possession du ballon doit essayer d'aller l'aplatir sur la ligne de l'équipe adverse. L'adversaire (ou les adversaires) doit l'en empêcher et pour cela il doit arrêter le porteur du ballon en le plaquant (le ceinturer avant de l'amener au sol).

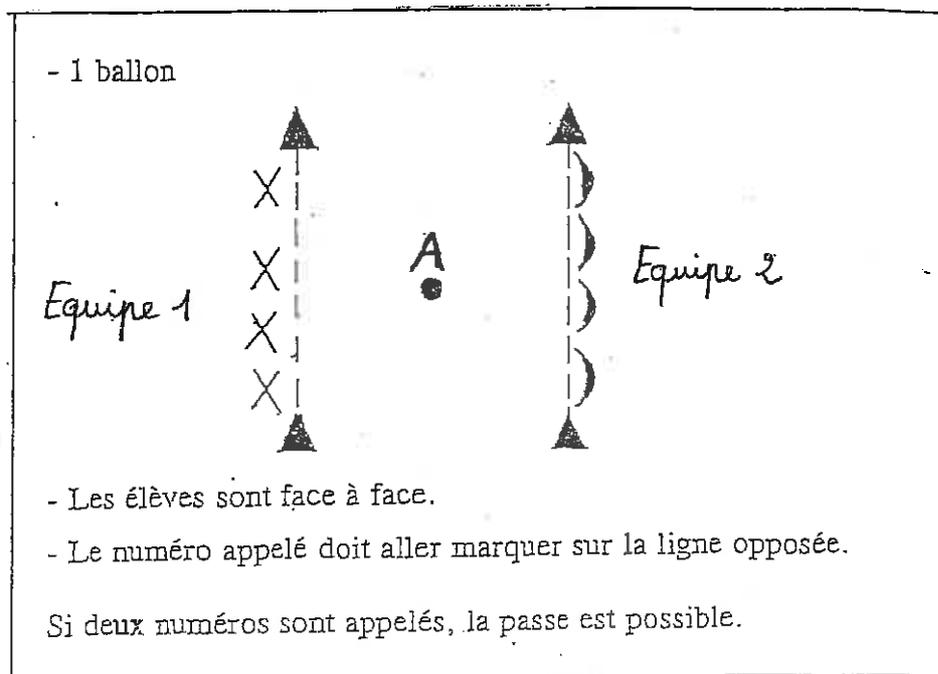
Si plusieurs numéros sont appelés : il est possible de faire des passes.

Attribution des points :

Si l'équipe qui attaque arrive à aplatir sur la ligne adverse : 1 point pour l'équipe qui attaque.
Si l'équipe qui défend arrive à plaquer le porteur du ballon : 1 point pour l'équipe qui défend.

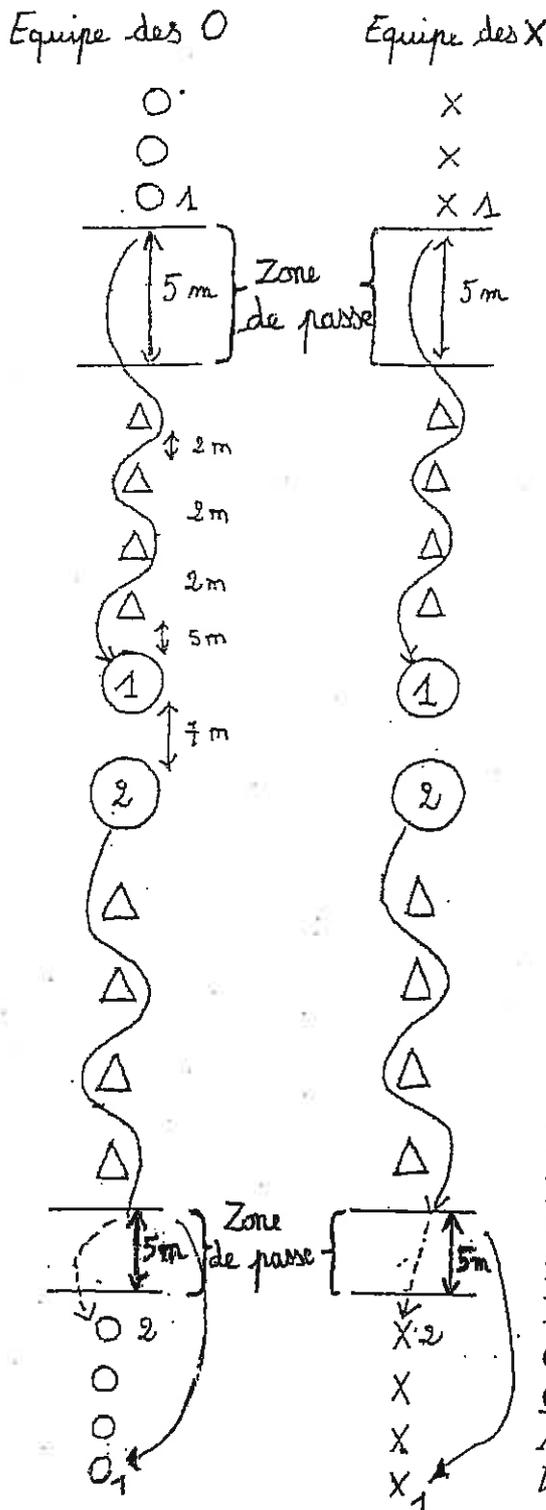
L'équipe gagnante est celle qui, à la fin du temps de jeu, a le plus de points.

- Schématisation du jeu :



Relais rugby

• Schématisation du jeu :



• Matériel nécessaire (pour 1 terrain de relais rugby) :
 4 cerceaux ; 4 ballons / 8 lattes (pour matérialiser les zones de passe) / 4 marques au sol qui matérialisent les lignes derrière lesquelles se positionnent les joueurs des 2 équipes.

• Gestion du groupe :

2 équipes (sur le schéma : les O et les X) ayant (si possible) le même nombre de joueurs.
 2 parcours identiques en parallèle : 1 pour chaque équipe.
 Au sein de chaque équipe (ex : équipe des O) sont constitués 2 groupes de joueurs : 1 groupe se place à un bout du parcours (groupe de O1) ; l'autre à l'autre bout (groupe de O2). Chaque groupe se range en file indienne, le premier joueur de la file (O1 et O2) se plaçant derrière la marque au sol.

• Règles du jeu :

2 équipes se rencontrent : les O et les X.
 Au signal, O1 et X1 (sur leur parcours respectif) commencent à faire le parcours avec un ballon dans les mains. Ils doivent slalomer entre les 4 plots, poser le ballon dans le cerceau 1. Ensuite ils doivent courir en direction du cerceau 2 ; prendre le ballon dans le cerceau 2 ; slalomer entre les 4 plots et doivent, dans la zone de passe, faire une passe au joueur qui se trouve face à eux (O2 et X2). Enfin, ils viennent se placer à l'arrière de la file où se trouvaient O2 et X2.

Dès qu'ils ont reçu le ballon, O2 et X2 font le même parcours, en sens inverse.

Chaque enfant doit faire un aller puis un retour à sa position initiale.

L'équipe gagnante est celle qui aura retrouvé sa position de départ la première.

Consignes :

Au signal, le joueur de chaque équipe qui a un ballon dans les mains fait le parcours (le montrer). Ensuite, dans la zone de passe (la montrer), il fait une passe au joueur qui est face à lui. Puis il vient se placer à l'arrière de la file. Le joueur qui vient de récupérer le ballon fait le même parcours, dans le sens inverse (le montrer). Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs retournent à leur position de départ. L'équipe gagnante sera celle qui aura retrouvé, la première, sa position de départ.

L'horloge

- Matériel nécessaire (pour 1 terrain d'horloge) :

2 ballons / cerceaux pour matérialiser l'horloge / 1 chasuble pour le joueur départ de l'horloge (X1) / 1 marquage au sol pour matérialiser le départ de l'équipe qui court / 4 plots pour matérialiser le parcours à réaliser par l'équipe qui court.

- Gestion du groupe :

2 équipes ayant (si possible) le même nombre de joueurs. Les joueurs d'une équipe se mettent en file indienne, derrière une ligne. L'autre équipe se place en cercle (1 joueur dans chaque cerceau) afin de représenter une horloge.

- Règles du jeu :

Les 2 équipes se placent sur le terrain. Une équipe (les O) est celle qui va faire un parcours sous forme de relais. L'autre équipe (les X) est l'horloge.

Au signal, O1 fait le parcours avec le ballon puis vient donner le ballon à O2. O2 fait de même ... Pendant ce temps, les joueurs de l'autre équipe (les X), en cercle, se font des passes et comptent le nombre de tours d'horloge qu'arrive à faire le ballon.

Quand tous les joueurs de l'équipe des O ont fait leur parcours et que le ballon est revenu à O1, tous les O crient STOP. L'autre équipe (les X) arrête aussitôt le ballon et indique le nombre de tours d'horloge qu'elle a réussi à faire.

Ensuite on inverse les rôles.

Lorsque les 2 équipes auront joué le rôle de l'horloge, l'équipe qui aura fait le plus de tours d'horloge aura gagné.

- Schématisation du jeu :

