

# LES JEUX SCOLAIRES

Ces Jeux sont utilisés dans les cours de l'école primaire et souvent repris dans les différentes écoles de sport.

Ils permettent la découverte des notions de «partenaire», «adversaire», «attaque» et «défense». Ils représentent d'excellentes situations de départ des sports collectifs et individuels.

Les règles des Jeux scolaires peuvent être, en outre, adaptées à chaque sport, permettant ainsi des variantes et des évolutions pertinentes.

## JEU SCOLAIRE N° 1

### DÉROULEMENT DU JEU

Mettre en place des cerceaux (6, 8 ou 10) posés sur le sol de façon éparse.

Un joueur est désigné "chat", les autres "souris".

Il y a obligatoirement plus de souris que de cerceaux.

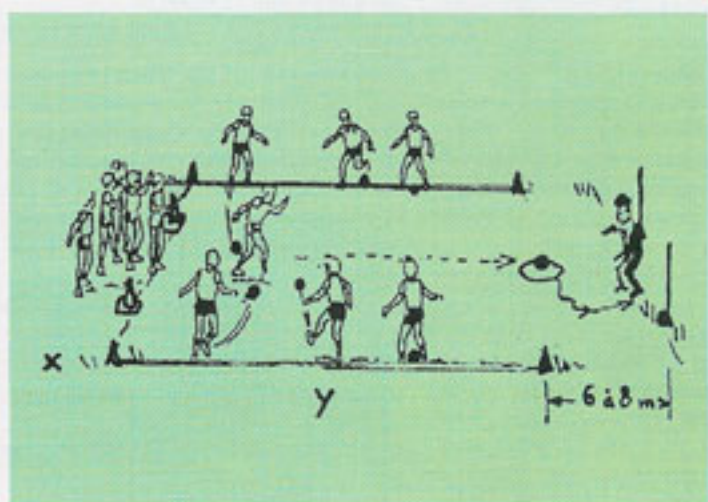
Le chat essaye d'attraper les souris qui ne se sont pas réfugiées dans les cerceaux.

Quand le chat touche une souris, les rôles sont inversés entre les deux joueurs. Le nouveau chat ne peut toutefois pas toucher la nouvelle souris.

Faire attention à ne pas laisser trop longtemps le même chat, dans le cas où il ne touche pas les souris. Veiller à ce que les souris ne restent pas trop longtemps dans les cerceaux.

Adaptation au football : même principe mais les souris conduisent un ballon.

Le chat fait office de gardien de but. Règles identiques à la différence que pour ne pas être attrapées, les souris doivent bloquer le ballon dans les cerceaux.



## JEU SCOLAIRE N° 3

### DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs X en possession du ballon partent par 3, essaient de passer les 2 éperviers Y qui défendent chacun dans leur rectangle, avant de tirer au but.

Plus d'enfants partent en même temps, plus le jeu est facile.

Changer les deux éperviers.



## JEU SCOLAIRE N° 2

### DÉROULEMENT DU JEU

Le premier joueur X essaie de franchir le couloir sans se faire toucher par les ballons frappés au pied par les joueurs Y.

S'il réussit, il sort le ballon du cerceau et essaie de marquer un but pour son équipe.

Un de ces camarades part alors. Si le joueur X est touché, il revient en fin de colonne.

Changer ensuite les rôles.

(voir schéma ci-contre en haut)

