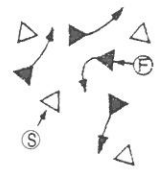
Comment?



Ⓢ Sorcier
Ⓕ Fée

▲ Joueur délivré
△ Joueur ensorcelé

Le sorcier et la fée

1

■ En salle ■ En plein air

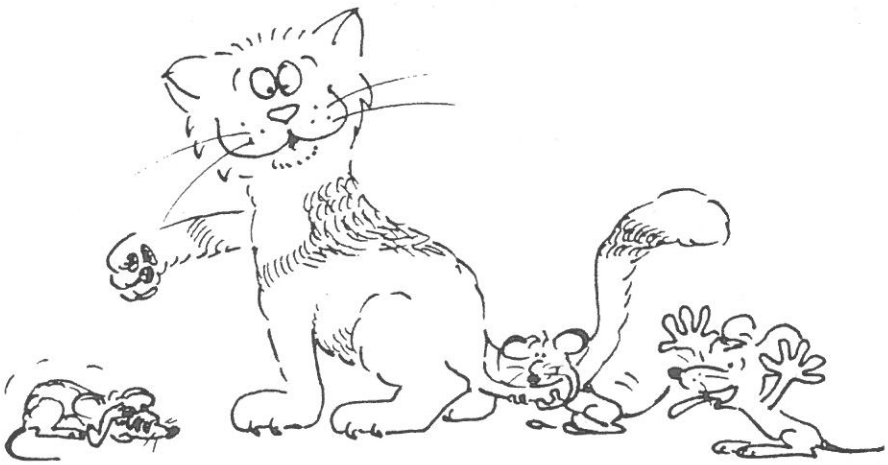
■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Quoi?
Lorsque le sorcier attrape un joueur, il l'ensorcelle en lui glissant à l'oreille un mot magique («grenouille», «violoniste», «avion», etc.) qu'il devra mimer en restant sur place. La fée peut délivrer un ensorcelé en lui disant à l'oreille le juste mot magique qu'il est en train de mimer. Ainsi délivré, le joueur peut s'enfuir et reprendre le jeu
Variante: si l'effectif de la classe est considérable, désigner plusieurs sorciers et fées.

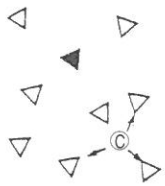
Dans quel but?
Développer le sens de la responsabilité. Le sorcier ne donne que des tâches aisément réalisables.

ACCENT FAIRPLAY

Les joueurs délivrés remercient la fée par une révérence, une courbette, une poignée de main, etc.!



Comment?



Ⓒ Chat

△ souris
▲ souris faible

Le chat et la souris

2

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Quoi?
A l'insu du chat, l'un des joueurs est désigné comme «souris faible». Le chat se met à la poursuite des souris, et toutes celles qu'il réussit à toucher sont éliminées!
Les souris ont gagné la partie si la souris faible reste la dernière en jeu. Toutes s'efforcent de détourner le chat de cette pauvre souris en l'attirant loin d'elle, se sacrifiant si nécessaire.

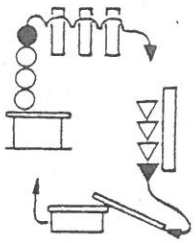
Dans quel but?
Mise au point d'une tactique commune – tenir compte de toutes les suggestions.

ACCENT FAIRPLAY

Les souris attrapées tâchent de ne pas trahir le jeu!

3 Le chemin de fer

Comment?



Bancs suédois, divers engins comme obstacles

Quoi?
Des colonnes de 4–5 élèves courent dans la salle. Le premier de chaque colonne (la locomotive) montre la façon de se déplacer et donne la direction. Un emplacement (p. ex. le banc suédois) représente la gare. Lorsqu'elle est libre, l'un des trains peut s'y arrêter et changer de locomotive (changer librement et souvent). Variante: construire des obstacles (tunnels, ponts, montées, p. ex.)

Dans quel but?
Coopération entre la locomotive et ses wagons.

■ En salle ☐ En plein air

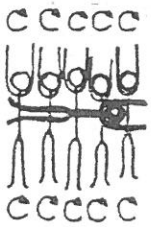
■ degré élémentaire
■ degré moyen
☐ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

La locomotive règle sa vitesse de façon à ce que même le wagon le plus lent ne se détache pas.

4 Le tronc transporté

Comment?



Quoi?
6–10 élèves sont couchés à plat ventre sur un rang, distants chacun de 50 cm (les rouleaux).
Au début du rang, un autre élève se couche en travers sur ses camarades. C'est le tronc, que les rouleaux transportent en roulant tous ensemble dans le même sens.

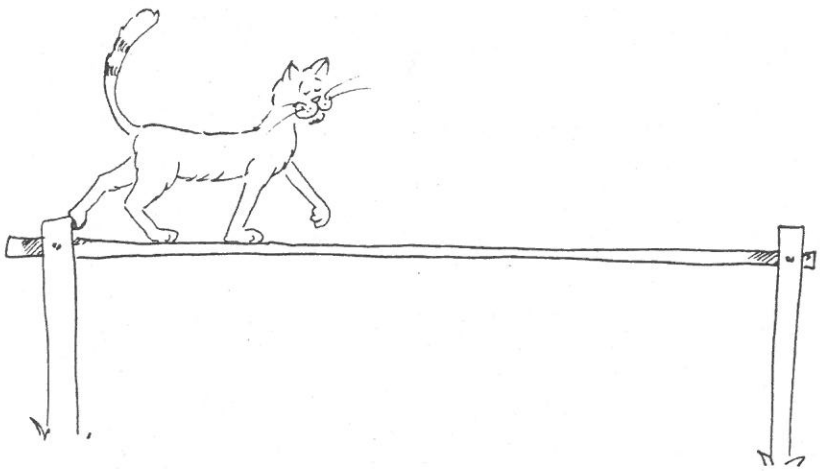
Dans quel but?
Permettre à *plusieurs* de faire passer un joyeux moment à *un* camarade.

■ En salle ■ En plein air

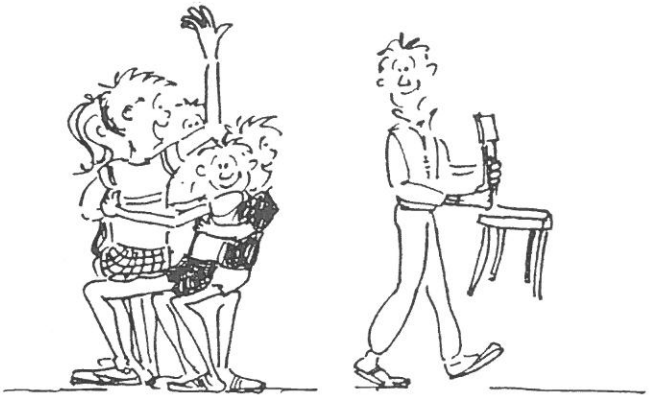
■ degré élémentaire
■ degré moyen
☐ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

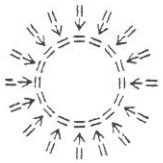
Grands et petits, gros ou maigres, tous cherchent à collaborer à la réalisation de cette joyeuse expérience!



La droiture est aussi une question de capacité!



Comment?



Les tabourets

5

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

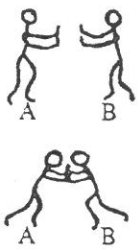
Quoi?
La classe forme un cercle. Tous les élèves marchent vers le centre jusqu'à ce que les *épaules* se touchent. Ils font 1/4 de tour (tous du même côté) et continuent à se déplacer vers le centre jusqu'à ce que leurs *pieds* forment un cercle. Chacun peut alors s'asseoir sur les genoux du camarade de derrière.

Dans quel but?
Une expérience réussie renforce la confiance mutuelle.

ACCENT FAIRPLAY

Je fais de mon mieux pour assurer la réussite de l'expérience!

Comment?



L'aplomb

6

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Quoi?
Deux partenaires, à peu près de même poids, sont face à face à 1 m. de distance. Ils se laissent tomber l'un contre l'autre, corps tendu, se reçoivent paumes des mains de l'un contre celles de l'autre, et se repoussent pour retrouver leur aplomb. Avec le temps, ils peuvent augmenter leur écart.

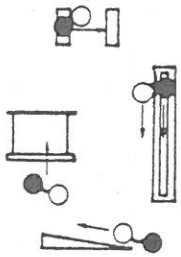
Dans quel but?
Développer la confiance mutuelle.

ACCENT FAIRPLAY

Je ne laisse pas tomber mon partenaire et ne trahis pas sa confiance!

7 A l'aveuglette

Comment?



Obstacles variés, bandeau pour couvrir les yeux

Quoi?
Par des moyens acoustiques et tactiles, A conduit B, aveuglé par un bandeau, à travers un parcours d'obstacles.
Il est préférable d'enseigner au préalable les positions à prendre par le guide.

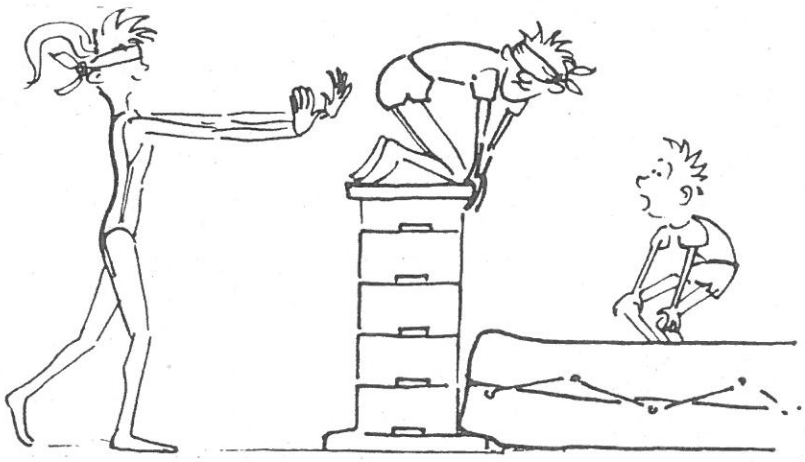
Dans quel but?
Développer la confiance dans le partenaire

■ En salle ☐ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

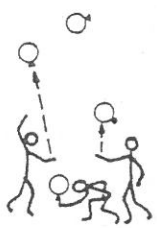
ACCENT FAIRPLAY

Je m'adapte constamment à la situation et aux capacités de mon partenaire!



8 «Ballonnets volent»

Comment?



1 ballonnet par élève, plus 1 ou plusieurs en supplément par groupe.

Quoi?
Au signal, tous les ballonnets, individuels et supplémentaires, sont lancés en l'air. Il s'agit de les y maintenir le plus longtemps possible sans frapper deux fois de suite le même ballon.
Variante: chaque couleur doit être jouée avec une technique différente (p. ex. avec le pied, le poignet, la main ouverte, la tête, le genou, etc.)

Dans quel but?
Assistance mutuelle

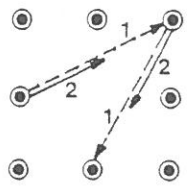
■ En salle ☐ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Celui qui voit un ballon à terre l'annonce et l'on peut recommencer un nouveau jeu!

Comment?



Cerceaux, balle

«Passe et suis»

9

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

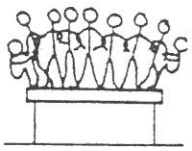
Quoi?
Les joueurs sont disposés en carré, chacun dans un cerceau. Le premier lance la balle à un camarade de son choix, qui la passe immédiatement à un autre, et ainsi de suite. Après avoir lancé, chaque joueur suit sa balle et court se placer dans le cerceau de celui à qui il a fait sa passe, et qui vient d'être libéré. Combien de passes réussira-t-on dans le temps fixé?

Dans quel but?
Estimation de ses possibilités: chacun peut adapter la longueur de sa passe à sa force.

ACCENT FAIRPLAY

Je m'efforce de recevoir la balle, même si elle ne m'est pas très bien passée!

Comment?



Partie supérieure du caisson suédois

«Serrons-nous»

10

■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Quoi?
Combien de joueurs le groupe réussira-t-il à faire tenir pendant au moins 3 secondes sur la partie supérieure du caisson?

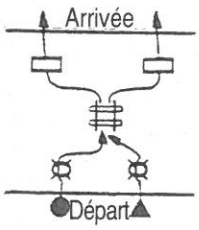
Dans quel but?
Discuter, se mettre d'accord – développer la confiance. Chaque membre du groupe se réjouit du succès d'ensemble.

ACCENT FAIRPLAY

Je fais mon possible pour que mon groupe batte le record! J'aide à remonter un camarade tombé.

11 Le goulet

Comment?



Quoi?
Deux pistes d'obstacles simples avec au moins un obstacle *commun* (le goulet). Les deux groupes exécutent le parcours le plus rapidement possible en se tenant par la main.

Dans quel but?
Coopération dans le goulet

■ En salle ■ En plein air

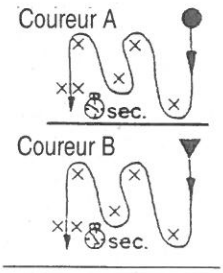
☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Dans le goulet, céder la priorité avec courtoisie!

12 La course à la différence

Comment?



Quoi?
Concours en athlétisme, sur une piste d'obstacles ou encore en natation.
Chronométrer deux passages. Plus petite est la différence entre les deux temps, meilleur est le classement.
Comparaison entre deux partenaires ou entre deux équipes. (Victoire à la meilleure concertation)

Variante: écart entre le temps évalué et le temps réel.

Dans quel but?
Estimation personnelle réaliste – adaptation au partenaire.

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

La collectivité prime la vitesse!

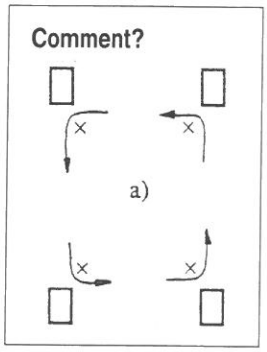
13

Entraînement à la course

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



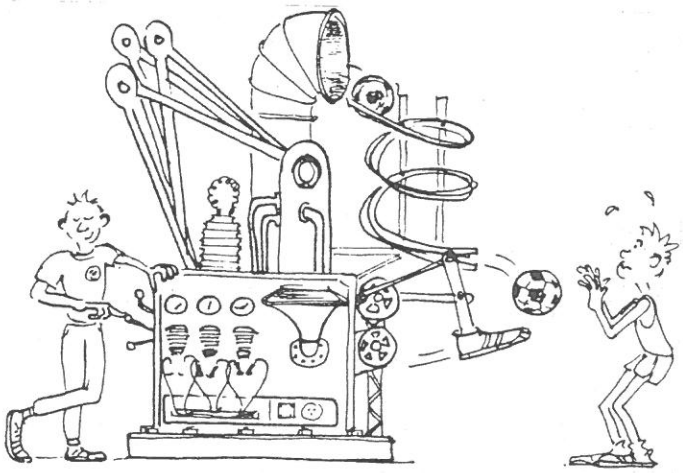
En salle: piquets sur socle et tapis
En plein air: 1 vélo pour 2–4 coureurs

Quoi?
En salle: les coureurs de chaque groupe doivent accomplir ensemble un nombre de tours déterminé. A tour de rôle, l'un d'eux peut s'arrêter à la «colonne à essence» (tapis) pour se reposer durant 2 tours.
En plein air: Circuit plus long. A tour de rôle, l'un des coureurs peut se reposer en roulant à vélo.

Dans quel but?
Répartir les pauses d'après la force des coureurs.

ACCENT FAIRPLAY

Qui peut renoncer à son tour de pose en faveur d'un camarade plus faible?



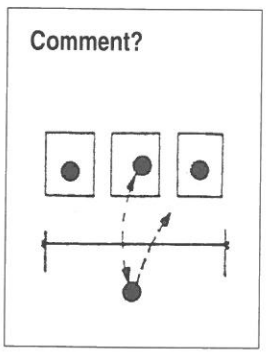
14

«La passe en retour»

■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



Tapis, balles,
filet ou élastique magique

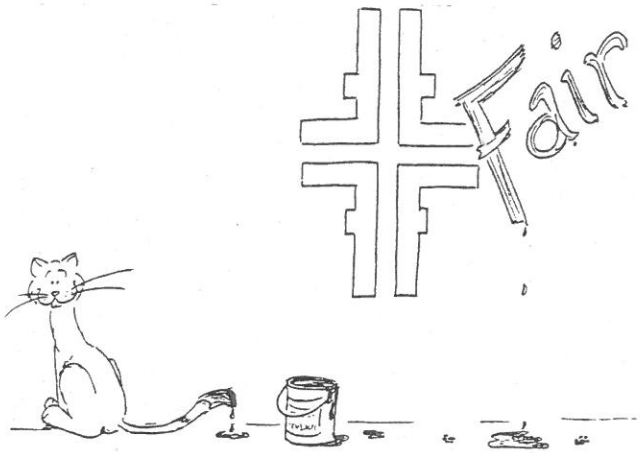
Quoi?
3 joueurs munis d'une balle se tiennent sur 3 tapis disposés sur une moitié du terrain de jeu. Sur l'autre moitié, derrière le filet, un quatrième reçoit et relance à leur expéditeur les balles qu' à tour de rôle lui passent ses 3 vis-à-vis. Il s'applique à faire des passes assez précises pour que le destinataire puisse recevoir la balle sans descendre de son tapis.

Compter les passes réussies dans le temps fixé.

Dans quel but?
Recevoir des passes que la précipitation rend souvent imprécises.

ACCENT FAIRPLAY

J'adapte la force de mon tir à la capacité du partenaire concerné!

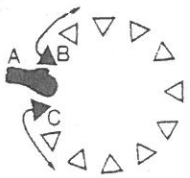


15 «L'allumeur»

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Comment?



Quoi?
Les élèves forment un cercle et se tiennent par la main. Un joueur (A, «l'allumeur») tourne autour du cercle et vient frapper sur les bras tendus entre B et C.
Ces deux «explosent», c'est-à-dire partent l'un à gauche et l'autre à droite pour faire rapidement le tour du cercle. Le premier de retour reprend sa place, et A remplace le dernier arrivé, qui devient le nouvel «allumeur».

Dans quel but?
Comportement correct envers les autres – pas d'obstruction dans la course et le croisement.

ACCENT FAIRPLAY

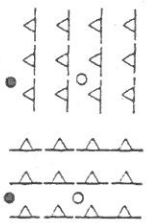
«L'allumeur» veille à ce que tous puissent courir au moins une fois!

16 Chat, souris et corridors

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Comment?



● chat
○ souris

Quoi?
La classe est disposée en 3–4 colonnes par 4; distances et intervalles permettent de saisir les mains voisines en tendant les bras. Un chat poursuit une souris dans les corridors formés par les bras tendus.
Au cri «Changez», tous font 1/4 de tour (du même côté!) et tendent les bras pour saisir les mains des nouveaux voisins. La nouvelle orientation des corridors peut sauver le chat ou précipiter sa perte. On peut confier le signal «Changez» soit au maître, soit au chat ou à la souris. Lorsque la souris est prise, les deux coureurs sont remplacés.

Dans quel but?
Protection d'un joueur en danger.

ACCENT FAIRPLAY

Respecter les «parois» des corridors – on ne passe pas sous les bras!

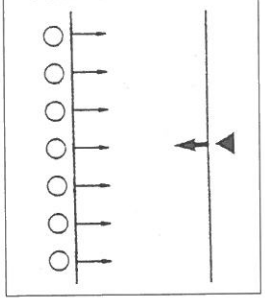
17

Le pêcheur

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Comment?

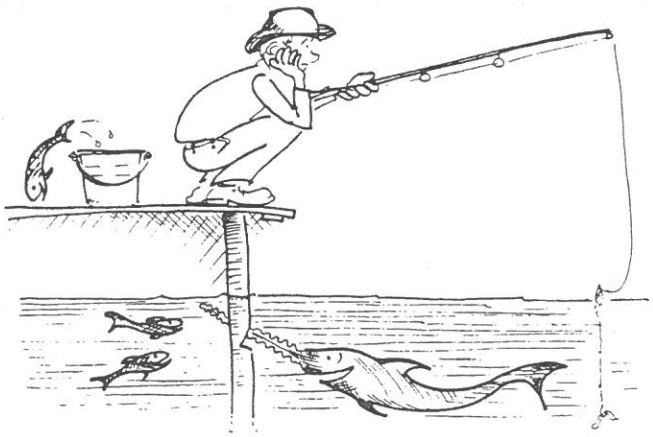


Quoi?
Variante de «l'homme noir». Le groupe demande: «Pêcheur, quelle est la profondeur de l'eau?»
Le pêcheur répond, p. ex. «10 mètres»
Le groupe demande: «Comment peut-on traverser?»
Le pêcheur répond p. ex. «Sur un pied», ou «en rampant», ou «à 4 pattes», ou «en marche arrière», etc.

Dans quel but?
Trouver des variantes que les camarades peuvent aisément exécuter.

ACCENT FAIRPLAY

Si mon déplacement n'est pas correct, je rejoins de moi-même les pêcheurs!



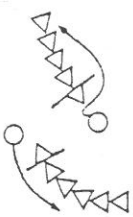
18

Les poules et l'épervier

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
□ degré supérieur

Comment?



Quoi?
4–6 joueurs forment une colonne et se tiennent par les hanches. Le dernier est le poussin, que les poules devant lui tentent de protéger. L'épervier est libre et cherche à attraper le poussin. S'il y parvient, il prend place en tête de la colonne, et le poussin le remplace comme épervier.

Dans quel but?
Tous unis pour en protéger un.

ACCENT FAIRPLAY

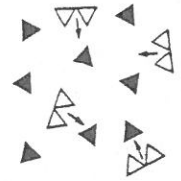
Les poules assurent la protection en évitant l'épervier et non en l'attaquant!

19 Poursuite par couples

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



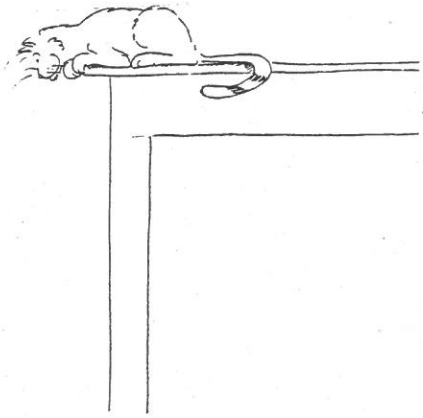
poursuivants
poursuivis

Quoi?
La moitié des joueurs forment des couples qui se tiennent par la main. Ce sont les poursuivants. L'autre moitié sont les poursuivis, chacun pour soi.
Lorsqu'un poursuivi est touché, il prend la place du poursuivant qui l'a attrapé, et ce dernier devient un des poursuivis. Le nombre de couples reste donc constant.
Les gagnants sont ceux qui, après 3 minutes de jeu p. ex. sont parmi les poursuivis.

Dans quel but?
Coopération entre les deux partenaires d'un couple et entre les couples pour décider d'une tactique commune.

ACCENT FAIRPLAY

Dans le cours du jeu, les couples s'efforcent d'attraper des camarades différents!

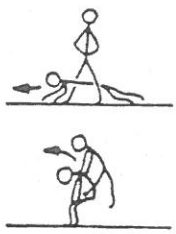


20 Poursuite avec rachat

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



Quoi?
1/4 de la classe sont poursuivants. Les poursuivis qui sont attrapés restent sur place et peuvent être rachetés par leurs camarades de diverses façons:
– passer entre les jambes du prisonnier qui se tient en station écartée
– sauter à saute mouton pardessus le prisonnier incliné.

Dans quel but?
Les plus forts aident les faibles.

ACCENT FAIRPLAY

C'est très bien de n'être pas attrapé – c'est encore mieux de racheter un camarade!

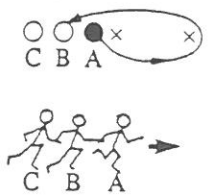
21

La boule de neige

■ En salle ■ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



2 piquets par groupe

Quoi?
A court jusqu'au piquet, revient prendre B par la main pour refaire le trajet, puis C se joint à eux pour la troisième tour, etc. Lorsque tous les joueurs sont attachés à la chaîne, commence le décrochage: c'est A qui le premier reste au piquet de départ, puis B, jusqu'au dernier.

Dans quel but?
Etre attentifs aux coureurs faibles.

ACCENT FAIRPLAY

«C'est amusant! – avec toi, je cours plus vite!

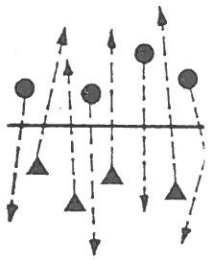
22

Vider son camp

■ En salle ☐ En plein air

■ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



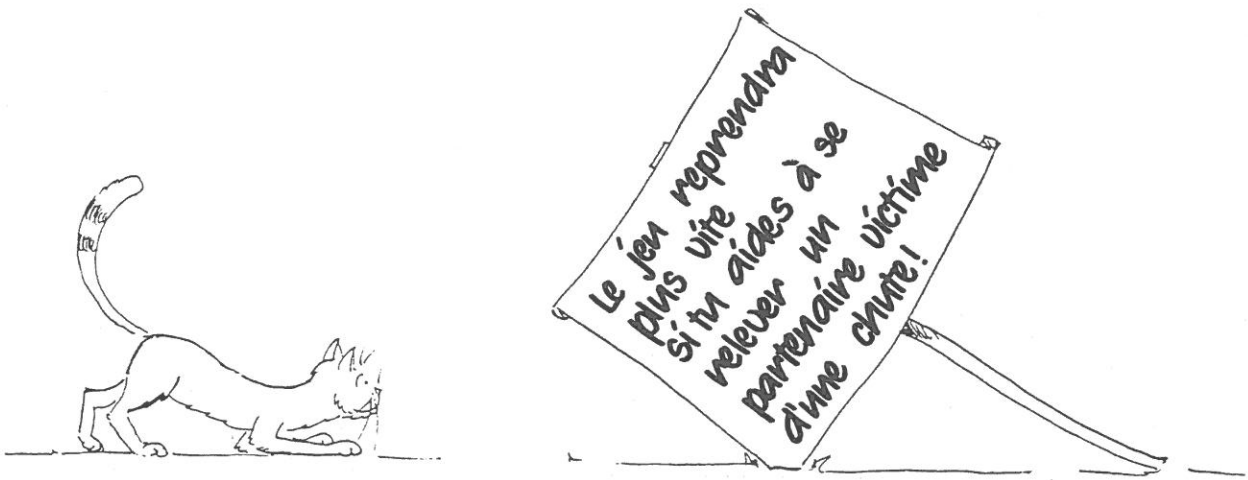
Balles

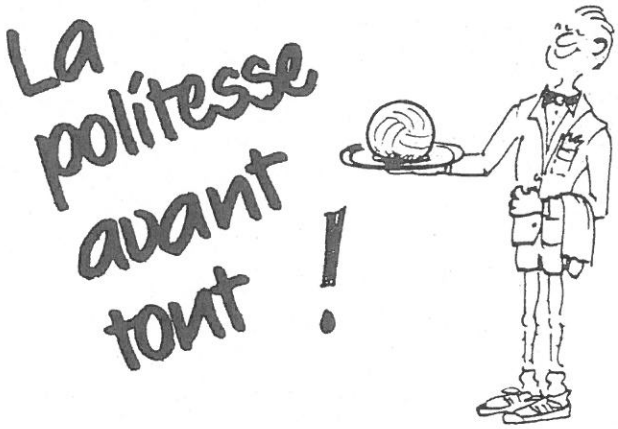
Quoi?
Dans chaque moitié de la salle se tient une équipe, chacune avec un même nombre de balles. Au signal, les balles sont lancées dans le camp adverse, et durant un temps fixé, chacun s'efforce de débarrasser son camp des balles qui s'y trouvent. Quel camp en aura le moins à la fin du jeu?
Possibilités: lancer de basket, de volley, de handball, avec les pieds.

Dans quel but?
Chacun est son propre arbitre – on ne dépasse pas la ligne médiane – plus aucun lancer après le signal de la fin du jeu.

ACCENT FAIRPLAY

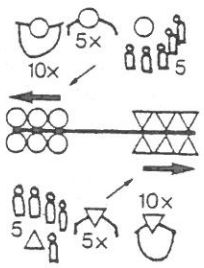
Aucun joueur ne doit être atteint par un lancer!





23 Traction à la corde

Comment?



Corde
Cordes à sauter
quilles, etc

Quoi?
Quelques joueurs de chaque équipe (6, p. ex.) commencent le concours de traction à la corde.
Pendant ce temps, les autres joueurs doivent accomplir une certaine tâche pour gagner le droit de se joindre aux tireurs de corde.
Exemples de tâches:
10 sauts à la corde
5 flexions en appui facial
1 grimper à la perche
– relever 5 quilles, etc.

Dans quel but?
Loyauté dans le contrôle personnel de l'exécution des tâches.

■ En salle ☐ En plein air

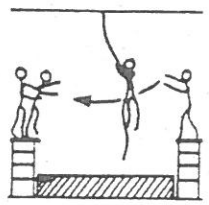
☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Je m'efforce d'accomplir ma tâche au mieux et le plus rapidement possible, afin de courir aider mes camarades qui tirent à la corde!

24 Tarzan

Comment?



Caissons suédois
Tapis de saut
Corde à grimper

Quoi?
Se balancer à la corde à grimper pour passer d'un caisson de saut sur l'autre. Seuls comptent les passages sans contact avec le sol. L'ordre de passage des joueurs est fixé d'avance et doit être respecté.

Dans quel but?
Collaboration et entraide mutuelle.

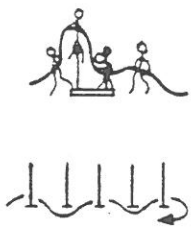
■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Je donne un coup de main à mes camarades pour qu'ils réussissent leur passage!

Comment?



Corde
Piquets
Obstacles

Le mille-pattes

25

■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

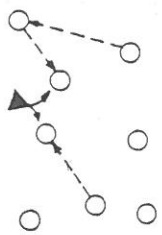
Quoi?
Tout le groupe porte une corde et la fait passer aussi vite que possible entre les piquets, et par-dessus ou par-dessous les obstacles.

Dans quel but?
Le groupe s'adapte aux partenaires les plus lents.

ACCENT FAIRPLAY

Celui qui déplace un des obstacles au passage vient le remettre à sa place après la course!

Comment?



2–3 balles

La balle qui sauve

26

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Quoi?
Le joueur porteur d'une balle ne peut pas être pris par le poursuivant. On peut sauver un joueur en danger en lui passant une balle.
Le joueur pris change de rôle avec le poursuivant; ou bien: les joueurs pris continuent à jouer, et chacun compte combien de partenaires il à réussi à sauver par une passe.

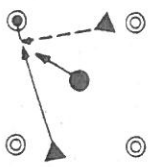
Dans quel but?
Aider le camarade en danger.

ACCENT FAIRPLAY

Je fais une passe à tout poursuivi en danger!

27 L'oeuf dans le nid

Comment?



Cerceaux ou cordes à sauter
Une balle

Quoi?
4 cerceaux (ou cordes à sauter) sont posés à terre en carré. 2 attaquants cherchent à poser la balle dans l'un des cerceaux; le défenseur s'efforce de s'emparer de la balle ou de protéger les cerceaux.
Les attaquants ne peuvent se déplacer s'ils sont porteurs de la balle. Après chaque but marqué, il faut choisir comme but un autre cerceau.

Dans quel but?
Jouer sans contact avec l'adversaire.

■ En salle ■ En plein air

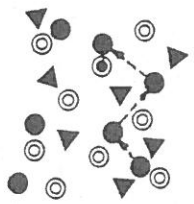
☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Si un joueur déplace l'un des cerceaux, le jeu est suspendu jusqu'à ce qu'il l'ait remis en place!

28 Le nid occupé

Comment?



Cerceaux
Une balle

Quoi?
Les cerceaux sont plus nombreux que les joueurs de chaque équipe. L'équipe attaquante cherche à poser la balle dans un cerceau inoccupé; les défenseurs se placent dans les cerceaux menacés pour les protéger.
Interdiction de se déplacer avec la balle. Impossible de marquer un but dans un cerceau occupé par un défenseur.
Après chaque but, choisir un autre cerceau pour marquer le prochain.

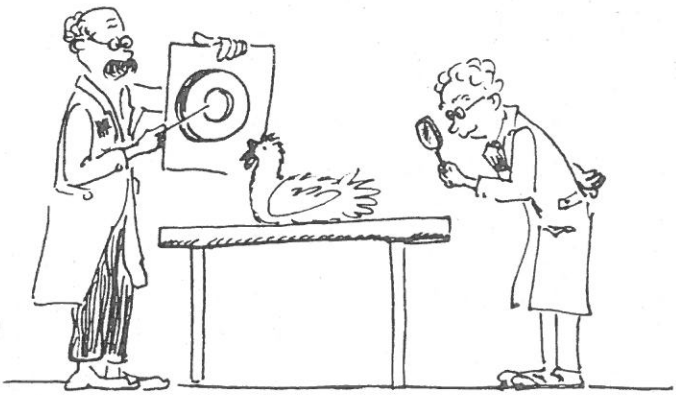
Dans quel but?
Tactique d'ensemble et coordination.

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Loyauté dans les décisions – en cas de doute, répétition!



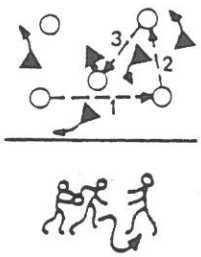
Une balle bien jouée est toujours payante!

29 Balle au chasseur sans tir

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



Quoi?
Par des passes rapides et habiles (anticipation!) l'équipe des chasseurs cherche à toucher un lièvre avec la balle tenue à deux mains. Interdiction de se déplacer balle en main.
En cas de succès, changement de rôles.

Dans quel but?
Tactique d'ensemble, coordination.

ACCENT FAIRPLAY

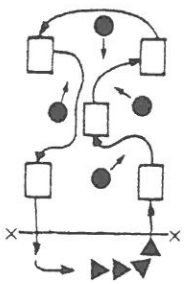
On ne gêne pas le passage d'un joueur poursuivi!

30 Balle au chasseur avec tapis

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



5 tapis ou cerceaux
Une balle

Quoi?
Tous les lièvres partent ensemble pour faire le tour des refuges dans l'ordre de leur choix, et revenir sans se faire toucher au point de départ. Le lièvre touché revient au départ en sautillant (ou rampant, etc.) et peut recommencer sa course.
Les chasseurs tentent de toucher les lièvres avec la balle tenue à deux mains (et sans se déplacer avec la balle!). Temps limité, p. ex. 3 min.

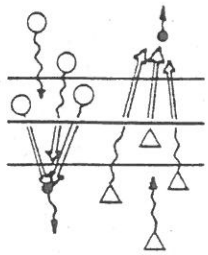
Dans quel but?
Trouver de nouvelles règles – p. ex., pas plus de 3 lièvres à la fois sur le même refuge.

ACCENT FAIRPLAY

Mettre son point d'honneur à passer correctement tous les refuges!

31 Rollmops

Comment?



2 ballons lestés, plusieurs balles diverses

Quoi?
Quelle équipe parviendra la première à faire rouler son ballon lesté jusqu'à la ligne de fond, au moyen de tirs fixés:
- avec les pieds
- avec des gestes de volley
- avec des tirs de handball
- avec des lancers de basket

Rester derrière sa ligne pour tirer.

Dans quel but?
Convenir d'une tactique commune.

■ En salle ☐ En plein air

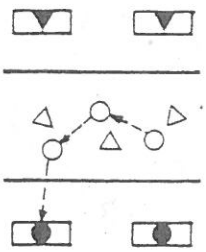
☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Si j'ai dépassé la ligne pour tirer, je ramasse une balle que j'offre à un partenaire!

32 L'homme-panier

Comment?



4 bancs suédois
balle

Quoi?
L'équipe en possession de la balle cherche à se créer l'occasion de faire une passe au coéquipier debout sur le banc, sans entrer dans la zone des buts. Un point est gagné si «l'homme-panier» parvient à recevoir la passe sans descendre du banc.

Dans quel but?
Jouer sans contact avec l'adversaire.

■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Celui qui pénètre dans la zone de but pose la balle à terre sans y être invité!

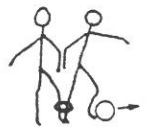
33

Football siamois

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



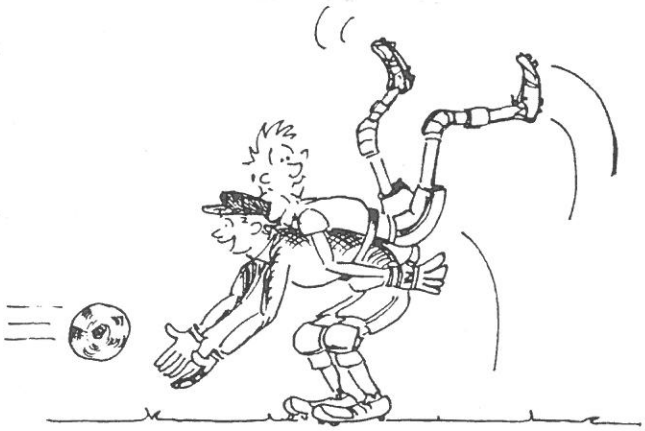
Chambres à air
ou sautoirs

Quoi?
Les coéquipiers sont liés deux par deux avec une chambre à air de vélo ou un sautoir noué autour de leur cheville. Les 2 gardiens de but sont attachés dos à dos par un même lien passant autour de leur ventre. On joue sur un petit terrain, avec les règles du football. Variante: chaque équipe possède son propre ballon.

Dans quel but?
S'adapter avec souplesse à son partenaire.

ACCENT FAIRPLAY

Je joue de façon à éviter de faire tomber mon partenaire.



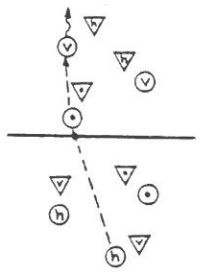
34

La balle derrière la ligne

■ En salle ☐ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

Comment?



2 attaquants (zone avant)
2 coureurs (tout le terrain)
2 défenseurs (zone arrière)

Quoi?
Jouant avec les règles du basket simplifiées, chaque équipe essaie d'amener la balle derrière la ligne de fond (ou contre la paroi) de l'adversaire. Un point est gagné lorsqu'un joueur réussit à poser derrière la ligne (ou contre la paroi) une balle qu'il à reçue directement par une passe en l'air. Chaque joueur reste dans la zone qui lui est attribuée. Changements de rôles fréquents et réguliers.

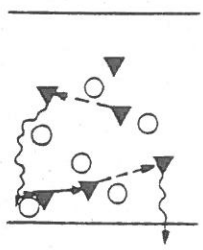
Dans quel but?
Répartition régulière des joueurs sur le terrain.

ACCENT FAIRPLAY

Je suis mon propre arbitre!

35 La balle-éclair

Comment?



Balle
(évent. de rugby)

Quoi?
Deux équipes cherchent à aller poser la balle derrière la ligne de fond de l'adversaire. La balle peut être portée ou passée en retrait (pas de passe en avant)
Si le porteur de la balle est frappé dans le dos par un adversaire, il ne peut plus marquer de but et doit passer la balle dans les 2 secondes (ou après les 3 pas) qui suivent la tape.

Dans quel but?
Jouer sans contact corporel (excepté la tape dans le dos!)

■ En salle ■ En plein air

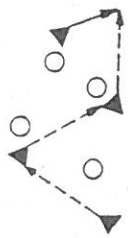
☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Si je commets une infraction, je pose immédiatement la balle à terre!

36 La lutte pour le ballon

Comment?



Quoi?
Nous jouons «la lutte pour le ballon» sur plusieurs terrains, avec différentes balles ou un frisbee. Chaque équipe compte à voix haute ses passes réussies. On joue jusqu'à 21 passes réussies.
Variante: Nous jouons en très petits groupes. Un point se gagne seulement lorsque chaque joueur de l'équipe à réussi la réception d'une passe. Changement après un temps fixé.

Dans quel but?
Coopération – tous les joueurs ont la même importance.

■ En salle ■ En plein air

☐ degré élémentaire
■ degré moyen
■ degré supérieur

ACCENT FAIRPLAY

Comme défenseur, je pose immédiatement à terre la balle dont j'ai réussi à m'emparer!

LA VICTOIRE N'EST QUE POUR UNE SEULE EQUIPE
MAIS UN BEAU JEU,
C'EST POUR LES DEUX!

Jespère qu'on se reverra souvent!

Votre

FAIRDINAND