

Carte variante jeux (pour équilibrer les équipes)

Coup de pouce



Coup de frein



Imprimez, plastifiez et découpez les cartes
Sur la dernière page, vous pouvez inventez les coups de pouce et les coup de frein pour chaque jeu.

Coup de pouce



Coup de frein



Coup de pouce



Coup de frein



Coup de pouce



Coup de frein



Changement d'équipe



Changement d'équipe



Changement d'équipe



Changement d'équipe



Coups de pouce	Coups de frein
Courses d'estafettes	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'équipe gagnante donne un coup de pouce à l'équipe perdante ▪ L'équipe perdante peut avancer son point de départ de 1 mètre. ▪ Les joueurs 1,3,5 (dans l'ordre de chaque colonne) doivent échanger leur place. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ L'équipe perdante donne un coup de frein à l'équipe gagnante. ▪ L'équipe gagnante doit reculer son point de départ de 1 mètre. ▪ Les joueurs de l'équipe gagnante doivent échanger leur place avec des joueurs des autres équipes.
Ballon par dessus la corde, volley Badminton, tennis	
<p>L'élève ou l'équipe a droit à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 services ou 2 engagements • un rebond • choisir son/sa partenaire (2-2) • choisir son équipe <p>L'élève ou l'équipe commence avec : 1-2 ou 3 points d'avance.</p>	<p>L'élève ou l'équipe n'a pas le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • jouer dans la zone avant • jouer dans la zone arrière • smasher
Basket, handball et autres jeux de passes	
<p>L'élève ou l'équipe a droit à :</p> <ul style="list-style-type: none"> • bloquer la balle • garder la balle en main pendant 5 sec. au lieu de 3. • 	<p>L'élève ou l'équipe n'a pas le droit de :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dribbler • parler <p>L'élève ou l'équipe doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire plus de 3 passes avant de tenter un tir au panier/but. • utiliser uniquement la main gauche. • garder une des 2 mains dans le dos. <p>L'élève touché doit s'arrêter et faire la passe.</p>
Idées pour intégrer un enfant en situation de mobilité réduite	
<p>Jeux d'équipes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • marquer des points en visant sur une cible plus proche ou moins haute • marquer des points sur une cible sans gardien. 	
Quelques idées originales	
<ul style="list-style-type: none"> • pour modifier les équipes 	<ul style="list-style-type: none"> • pour compter les points
<p>2 petites équipes de 6 joueurs au maximum : Les élèves numérotés changent d'équipe en tirant un dé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lorsqu'un but est réussi, les points attribués sont tirés au sort en lançant le dé. • En 2^{ème} mi-temps, les buts sont déduits du résultat de la 1^{ère} mi-temps. L'équipe qui atteint zéro en 1^{er} a gagné. • L'élève ou l'équipe perdante commence son prochain match avec ses points.