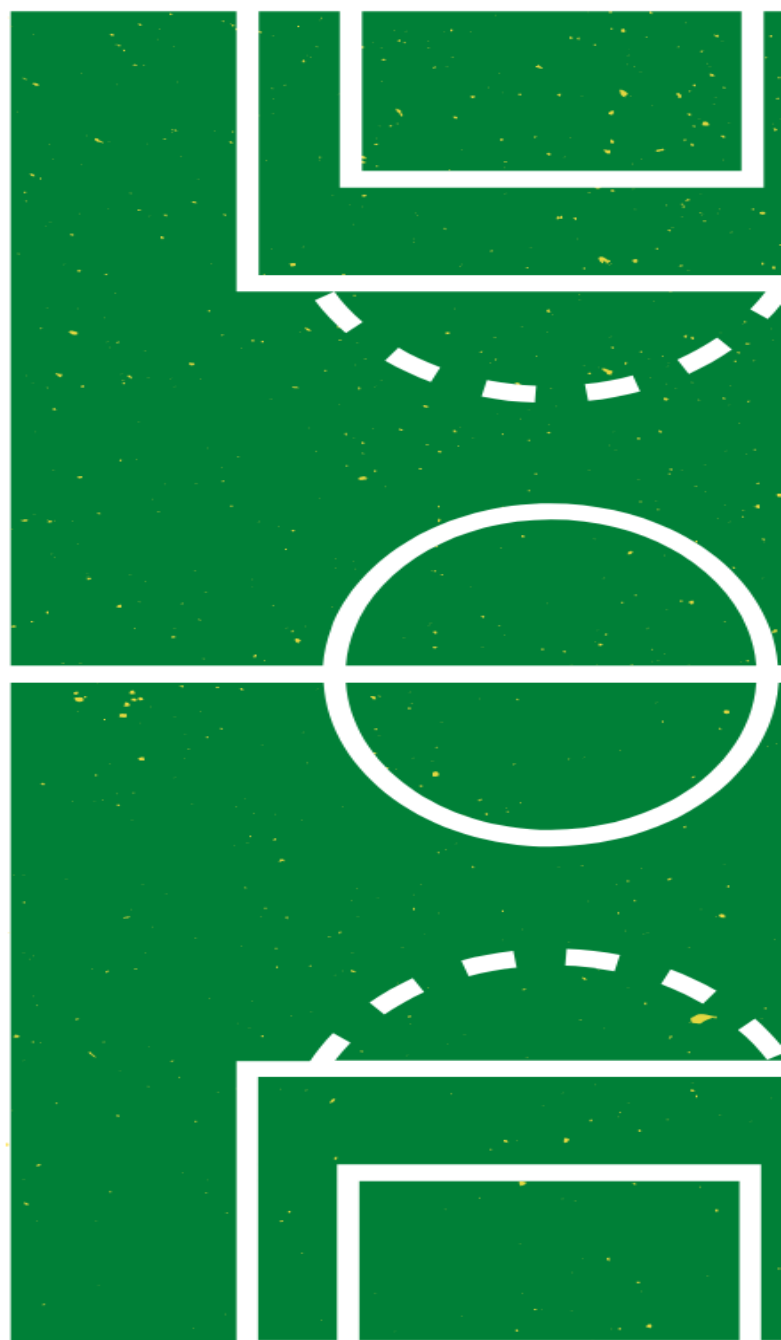


30 JEUX SCOLAIRES



**JOSSELIN LEBRETON
EDUCATEUR**





30 JEUX SCOLAIRES ECOLE DE FOOTBALL

- Dans les catégories de l'école de football, le ballon reste le seul centre d'intérêt de l'enfant et il oriente toute son action . L'objectif est donc de faire découvrir aux joueurs le plaisir du jeu, le plaisir de jouer, de tout simplement découvrir les premières notions et sensations du football .
- Retrouvez 30 jeux scolaires qui vont vous permettre de placer l'enfant dans des situations problèmes qui sont à la base de leurs apprentissage ...

- SOMMAIRE -

3- LE BERET

4- LE DEMENAGEUR

5- LE PREMIER BUT

6- LA CHASSE AU TRESOR

7- LES 4 COTÉS

8- LE MOLKY

9- 1 2 3 SOLEIL

10 - L'HORLOGE

11- LES ARAIGNEES ET LES MOUCHES

12-CONTROLLER C'EST GAGNÉ

13- JACQUES A DIT

14- LES GENDARMES ET LE VOLEUR

15- CR7 / MESSI

16- 4 A LA SUITE

17- LE DEMOLISSEUR

18- LES QUEUES DE RENARD

19- LE MORPION

20- LE TROUPEAU DE MOUTON

21- LA CHAISE MUSICALE

22- TOUCHE COULE

23- 3, 2, 1, BOOM !

24- SCOOT-BALL

25- LE COULOIR DE LA MORT

26- LES POMPIERS

27- LA PYRAMIDE

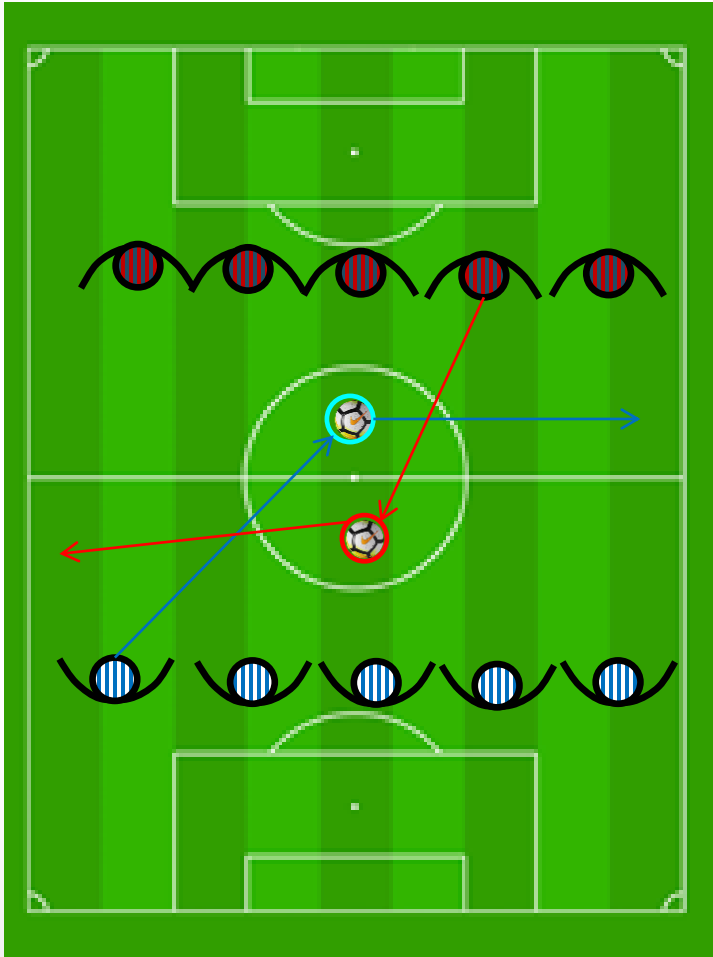
28- LE VA ET VIENT

29- LE REMISEUR

30- LA CHENILLE



LE BERET



- **Objectif** : Vitesse de réaction et de déplacement



- **But** : Gagner son duel à distance avec son adversaire



- **Consignes** :
Former 2 équipes, Chaque joueur choisit un numéro de 1 à 5 (pour 10 joueurs). Une couleur différente par groupe
A l'appel de son numéro, le joueur va chercher le ballon dans le cerceau qui correspond a sa couleur et va marquer dans le but correspondant à sa couleur .



- **Variantes** : 1 équipe avec des numéros, 1 équipe avec des lettres

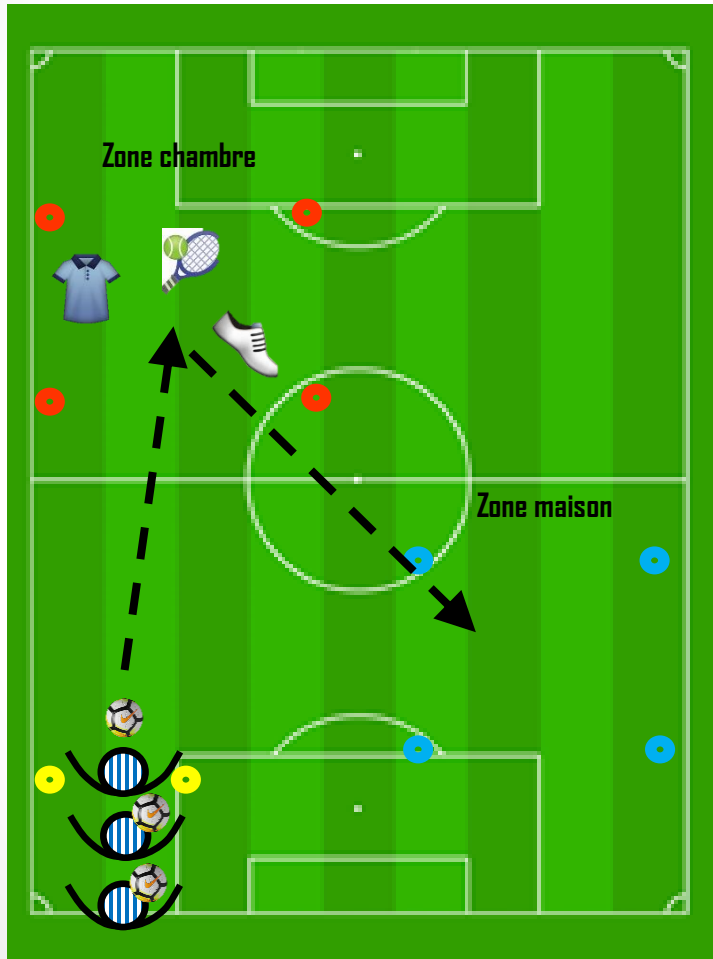



x2 x1 x1



LE DEMENAGEUR

● x2 ● x4 ● x4

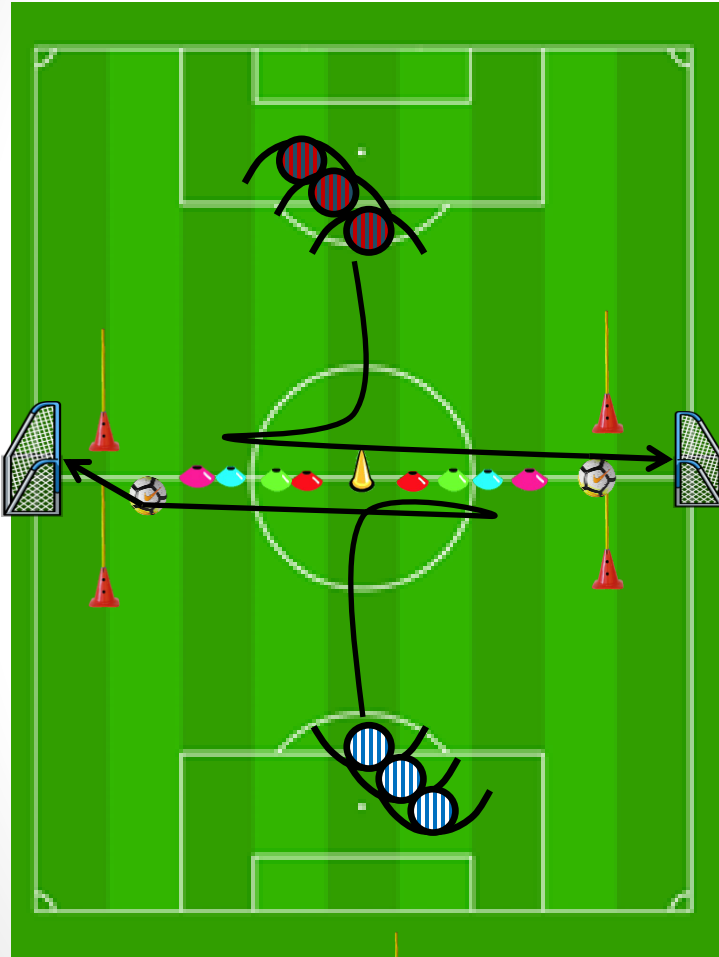


- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action
- **But** : Rapporter les objets de la zone « chambre » jusque dans la zone « maison »
- **Consignes** : Le chronomètre démarre au premier contact du ballon.  Doit conduire le ballon le plus vite possible dans la zone « chambre » et stoppe son ballon afin de récupérer un objet qu'il aura choisit pour le ramener dans la zone « maison » en un minimum de temps. Le second joueur part lorsque le premier est arrivé en zone « maison ».
- **Variantes** : Mettre des obstacles entre le départ et la zone chambre et entre zone chambre et zone maison
Agrandir les distances entre les zones

- **En équipe** : Faire deux équipes (bleue et rouge par exemple) et la première qui rapportent tous les objets remportent la partie . Donc faire 2 zones « chambre » et 2 zones « maison »



LE PREMIER BUT



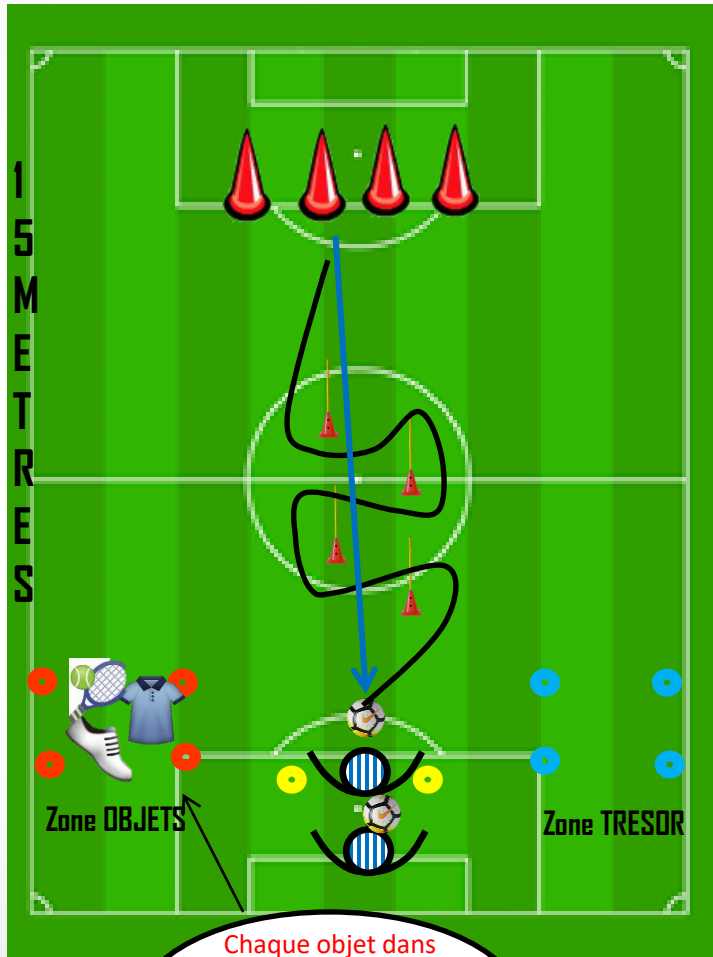
● x2 ● x2 ● x2 ● x2 ▲ x4 🏆 x2

- **Objectif** : Vitesse de déplacement et de réaction / tir
- **But** : Marquer en premier
- **Consignes** : Former 2 équipes . Au signal de l'éducateur, les deux joueurs viennent face à face vers le plot central jaune. Quand ils sont en place, l'éducateur annonce une couleur (BLEU), les deux joueurs se déplacent rapidement sans ballon jusqu'au plot de la couleur annoncée sur leur droite, puis vont franchir la porte opposée (sur leur gauche) avant de tirer au but
- **Variantes** : Annoncer deux couleurs






LA CHASSE AU TRESOR

● x2 ● x4 ● x4 🚩 x4 🚩 x4

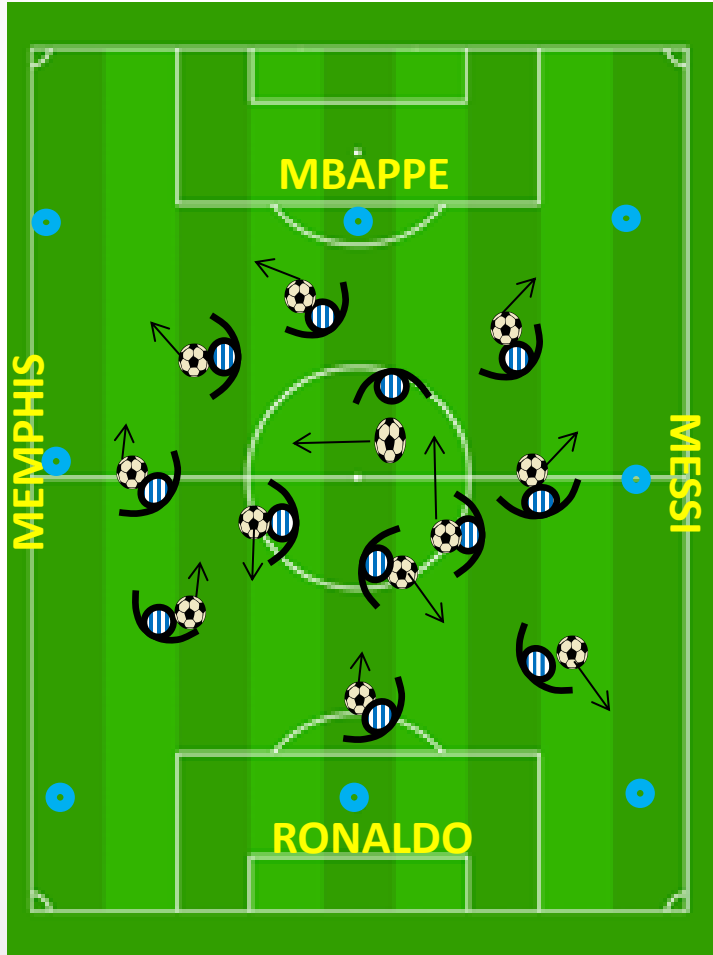


Chaque objet dans la zone objet doit avoir sa paire sous l'un des 4 plots rouges

- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Vitesse de déplacement
- **But** : Reformuler les 4 paires d'objet dans la zone « départ »
- **Consignes** : Le chronomètre démarre au premier contact du ballon .  Doit récupérer un objet à côté de lui, conduire le ballon le plus vite possible tout en slalomant entre les plots . Une fois arrivé, il soulève un plot . S'il y a le même objet sous le plot il ramène la paire d'objets dans la zone « TRESOR » . Si ce n'est pas le bon objet il revient au départ en conduite de balle sur la ligne droite  repose l'objet et en choisit un autre ...
- **Variantes** : Ajouter des cônes vide (sans objet dessous) Si ce n'est pas la bonne paire donner 2 tentatives



LES 4 CÔTÉS

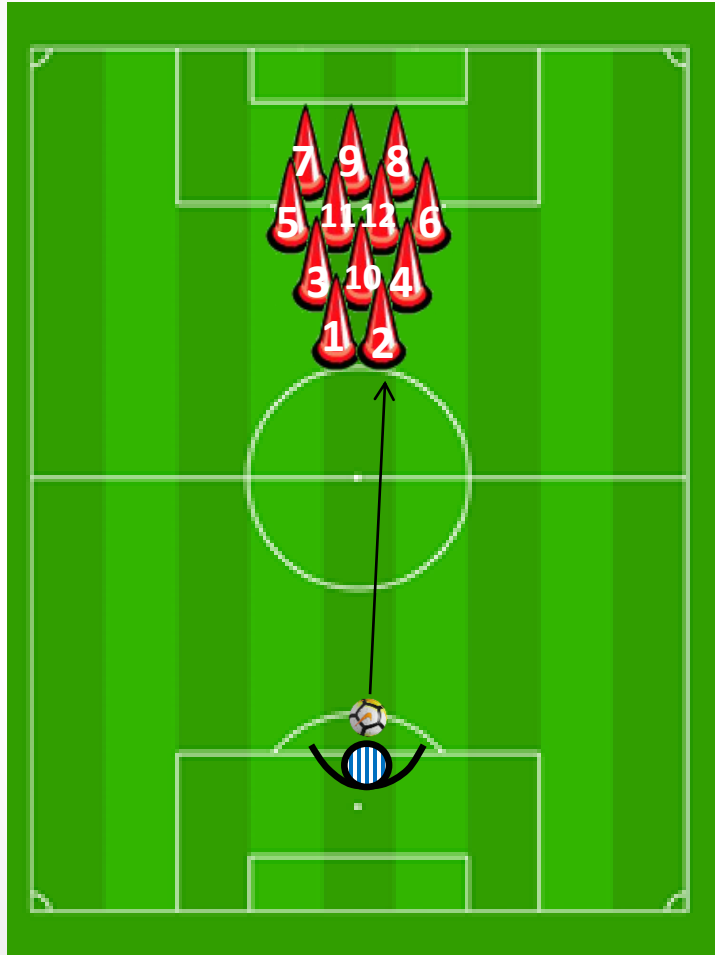


• x8

- **Objectif** : Progresser par la conduite
- **But** : Rejoindre le bon côté = 1 point
- **Consignes** : Chaque joueur a son ballon et est en conduite de balle dans l'espace de jeu . Un côté du carré correspond à un joueur de football . Pendant que les enfants sont en conduite de balle, l'éducateur annonce des phrases comme "**c'est le meilleur buteur de la Ligue 1**", les joueurs doivent aller en conduite de balle rapide stopper le ballon sur le côté qui correspond à la réponse de la question (le dernier joueur arrivé, doit réaliser la manche suivante du pied faible)
- **Variantes** : Les côtés deviennent des pays ou des chiffres ou des lettre. Demander une exigence technique sur la conduite de balle



LE MOLKY

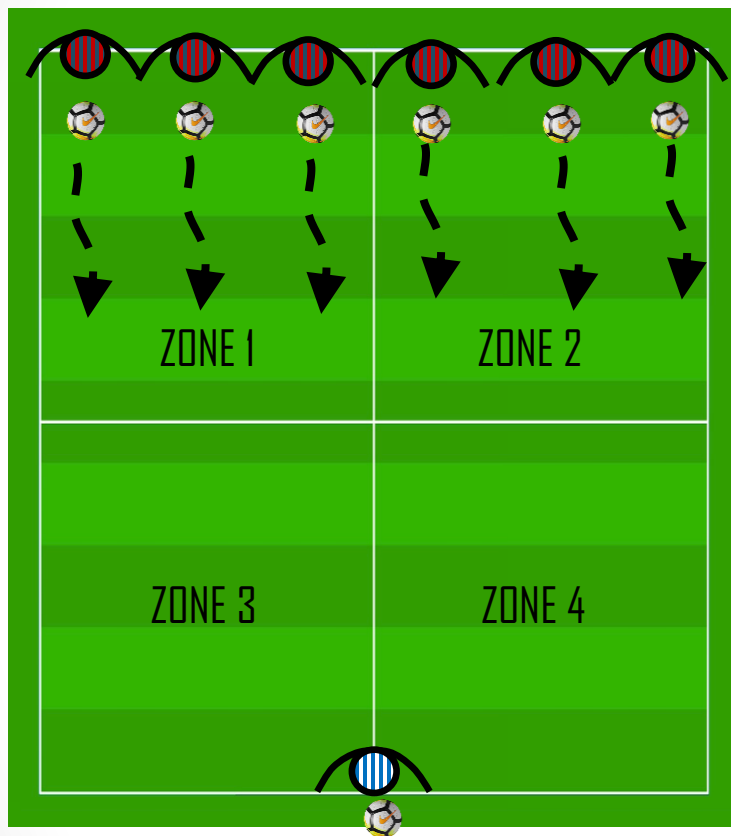


 x12

- **Objectif** : Viser les plots => Force et précision
- **But** : Faire tomber les plots et cumuler 50 points
- **Consignes** : Positionner les plots comme indiqué sur le schéma . Les joueurs jouent à tour de rôle . Faire une passe en direction des plots, le joueur remporte le nombre de points inscrits sur les plots MAIS s'il fait tomber plusieurs plots son nombre de points est égal au nombre de plots qu'il a fait tomber (ex: 3 plots tombés = 3 points) . Lorsque les plots tombent, il doit les replacer exactement à l'endroit où ils ont atterris (ce qui va augmenter la distance de passe)
- **Variantes** : Utiliser le pied faible / Augmenter la distance dès le départ / mettre un obstacle entre le départ et les plots





1 - 2 - 3 SOLEIL



- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Vitesse de déplacement

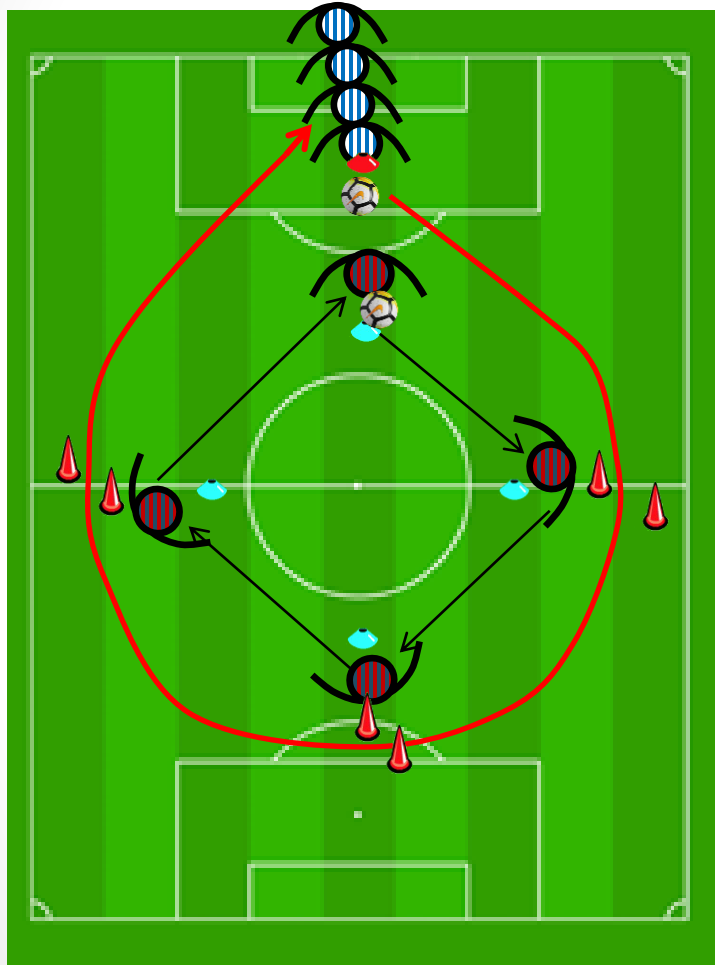
- **But** : Arriver le premier à la ligne opposée

- **Consignes** :  est le joueur compteur qui tourne le dos aux autres joueurs . Le joueur compteur fait rebondir le ballon en comptant 1-2-3-soleil . Pendant que le compteur compte,  avancent en conduite de balle en direction de la ligne opposée et doivent s'immobiliser lorsque le joueur compteur dit « soleil » . Si un joueur arrive à passer la ligne il gagne la partie et devient compteur .

- **Variantes** : Ajouter des obstacles sur la conduite de balle .
1 zone = 1 consigne



L'HORLOGE

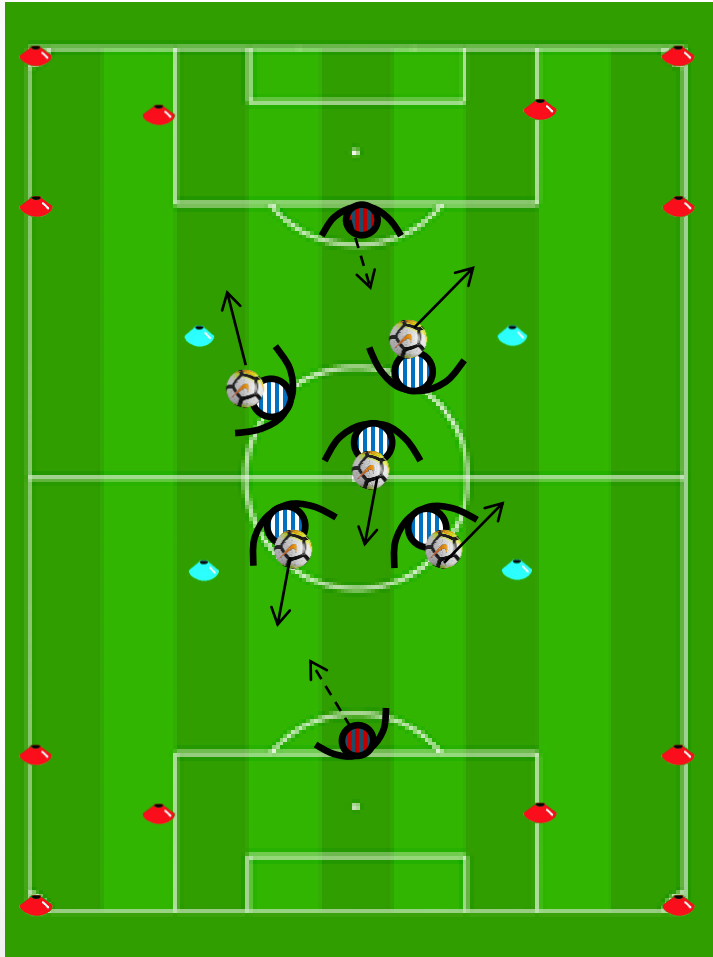


x6 x4 x1

- **Objectif** : Conduire son ballon rapidement / garder la maîtrise
- **But** : Faire le plus de tours du cadran
- **Consignes** : Les joueurs du milieu font tourner le ballon dans l'horloge selon le sens indiqué par les flèches , pendant que chaque joueur de l'équipe adverse effectue un tour complet du cadran 1 tour = 1 heure.
Le gagnant est celui qui a fait le plus ou le moins d'heure (en fonction de l'objectif du jeu)
- **Variantes** : Pied faible pour tout le monde / changer de sens



LES ARAIGNÉES ET LES MOUCHES

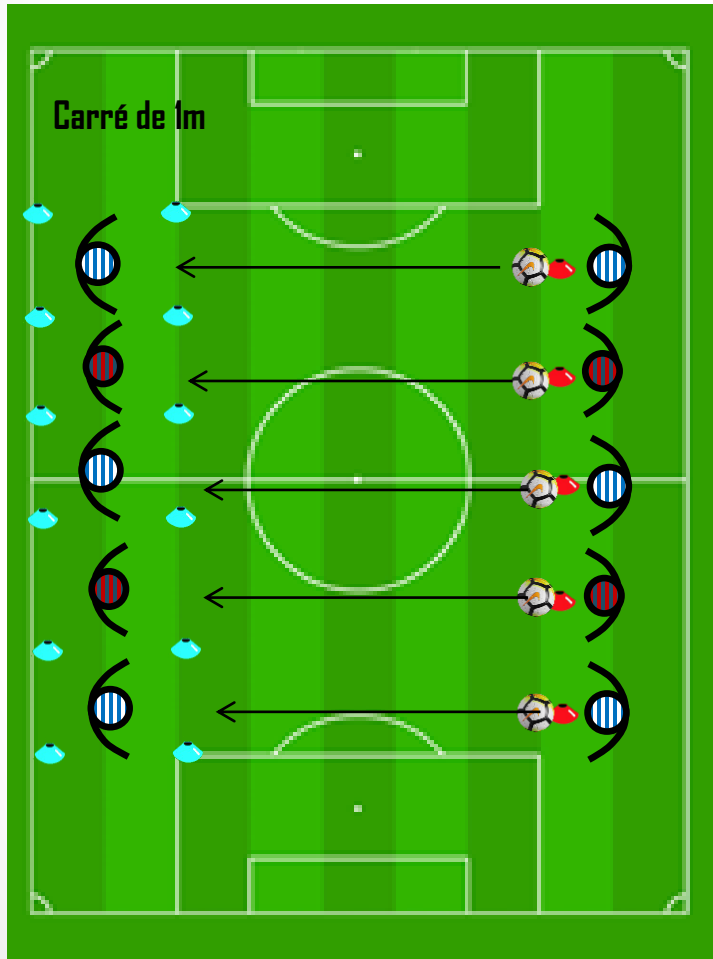


🔴 x9 🔵 x4

- **Objectif** : Progresser par la conduite / se déplacer dans un espace libre
- **But** : Rejoindre les maisons rouge de chaque coin de l'espace de jeu
- **Consignes** : Les mouches 🦋 doivent rejoindre les maisons rouge sur les côtés sans se faire toucher par les araignées 🕷️, Lorsqu'une mouche est attrapée, elle se transforme en araignée.
Retourner en zone centrale avant de changer de maison
- **Variantes** : Pied faible / contrainte de temps . Mouche sans ballon / Araignées sans ballon



CONTROLLER C'EST GAGNER

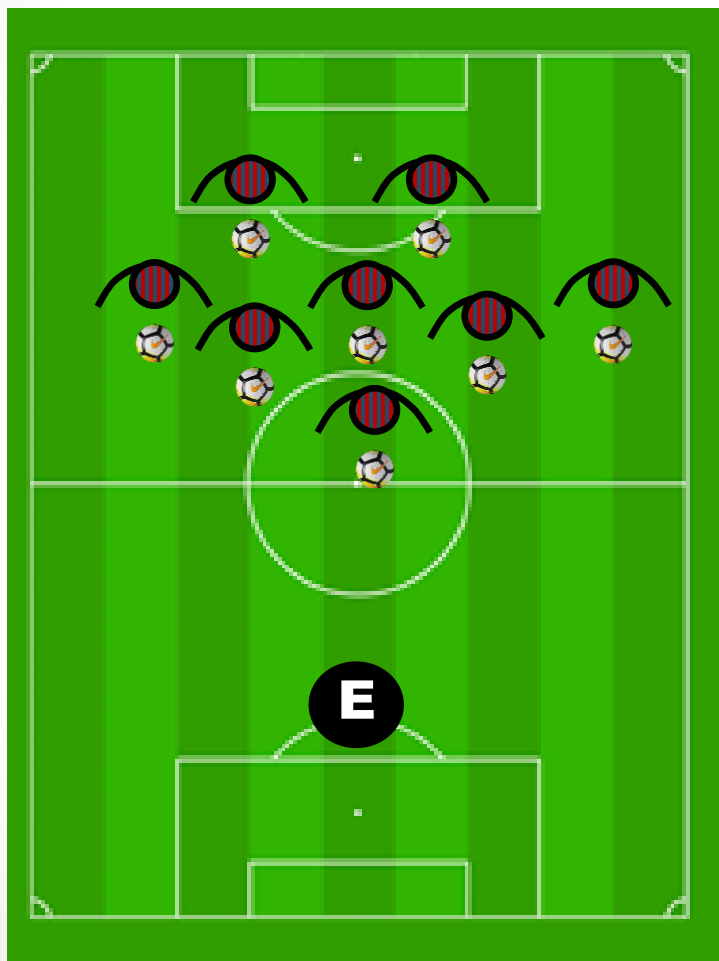



 x12  x5

- **Objectif** : Amélioration de l'enchaînement contrôle + passe
- **But** : Parvenir à contrôler le ballon sans qu'il ne sorte de la zone
- **Consignes** : Les joueurs sont par deux et s'échangent le ballon . 1 point dès que le contrôle est réussi (c'est-à-dire que le ballon ne sort pas du carré bleu) . Changer les rôles au bout de 5 passes à la suite .
- **Variantes** : Pied faible / réduire le périmètre de contrôle du ballon



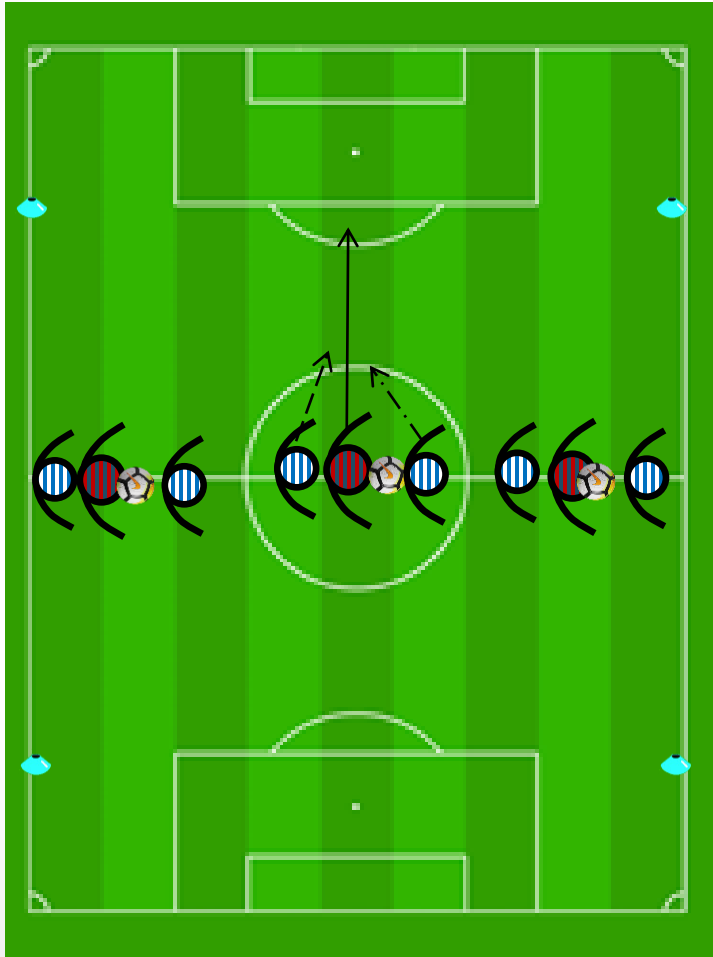
« JACQUES A DIT »



- **Objectif** : Coordination avec ballon / Dissocier haut et bas du corps / Développement de la partie œil-main
- **But** : Effectuer différents exercices de coordination œil-main correctement
- **Consignes** : ● est l'éducateur appelé « Jacques ». Jacques à dit : l'enfant  lance le ballon au dessus de la tête et réalise les différents exercices de coordination œil-main demandés .
 - ⇒ Frapper une fois dans les mains
 - ⇒ Frapper deux fois dans les mains
 - ⇒ Frapper une fois devant, une fois derrière
 - ⇒ Faire un tour sur soi même
 - ⇒
- **Variantes** : Varier les balles (balles de tennis, ballon T4 , T5) . Demander un contact avec le pied avant de reprendre le ballon à la main





LES GENDARMES ET LE VOLEUR



x4

- **Objectif** : Progresser par la conduite de balle

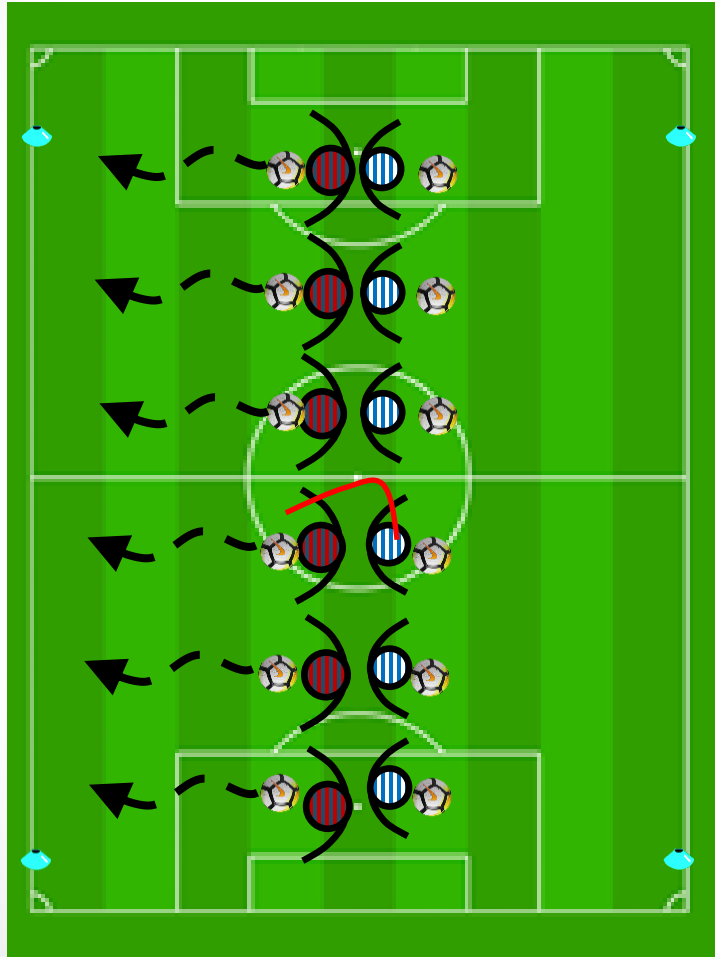
- **But** : Arriver le premier sur la ligne d'embut

- **Consignes** : Faire des groupes de 3 joueurs . Deux gendarmes  et un voleur  . Le voleur choisi un côté sur lequel rapporter le ballon en conduite de balle. Les gendarmes partent avec 2 secondes de retard . Le 1^{er} joueur qui arrive remporte 3 points, le second joueur 2 points et le dernier joueur 1 point. Changer les rôles lorsque un joueur a obtenu 5 points .

- **Variantes** : Conduite mauvais pied / augmenter les distances







CR7 / MESSI



 x4

- **Objectif** : Progresser par la conduite

- **But** : Rejoindre sa ligne d'embut le plus rapidement possible

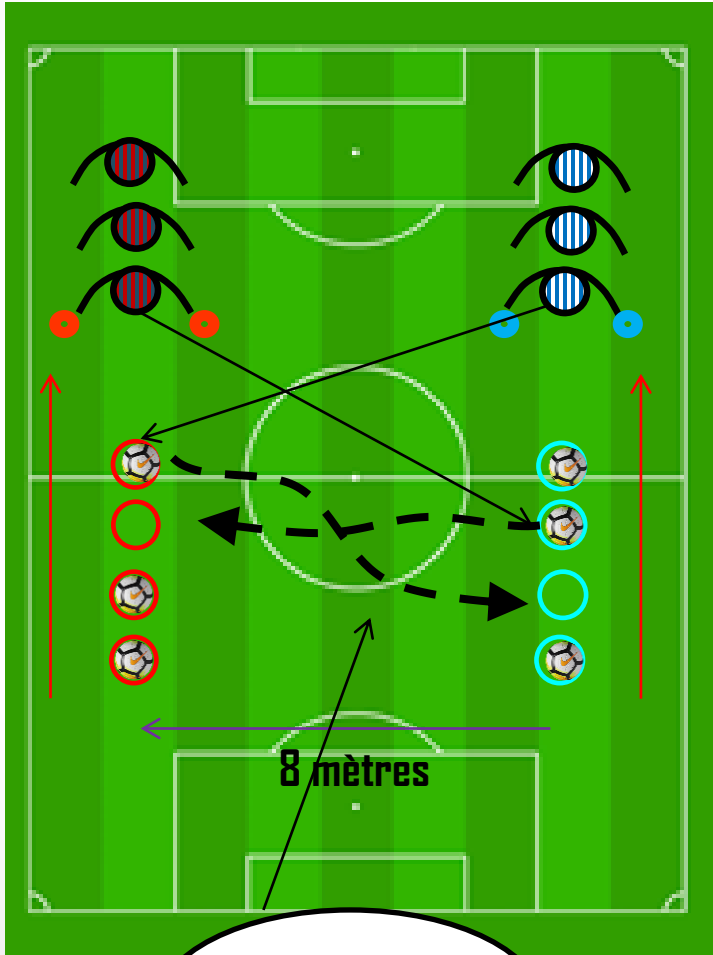
- **Consignes** : On attribue CR7 aux  et MESSI aux 
 Quand l'éducateur prononce « CR7 » le joueur  doit aller rejoindre en conduite de balle la ligne d'embut face à lui sans se faire toucher par le joueur 
 Au départ, les joueurs sont dos à dos . Le joueur chasseur ne prends pas son ballon pour aller toucher le joueur appelé

- **Variantes** : Donner des questions ou affirmations dont la réponse est le nom du joueur . Même chose mais pied faible



4 A LA SUITE

● x2 ○ x4 ○ x4 ● x2



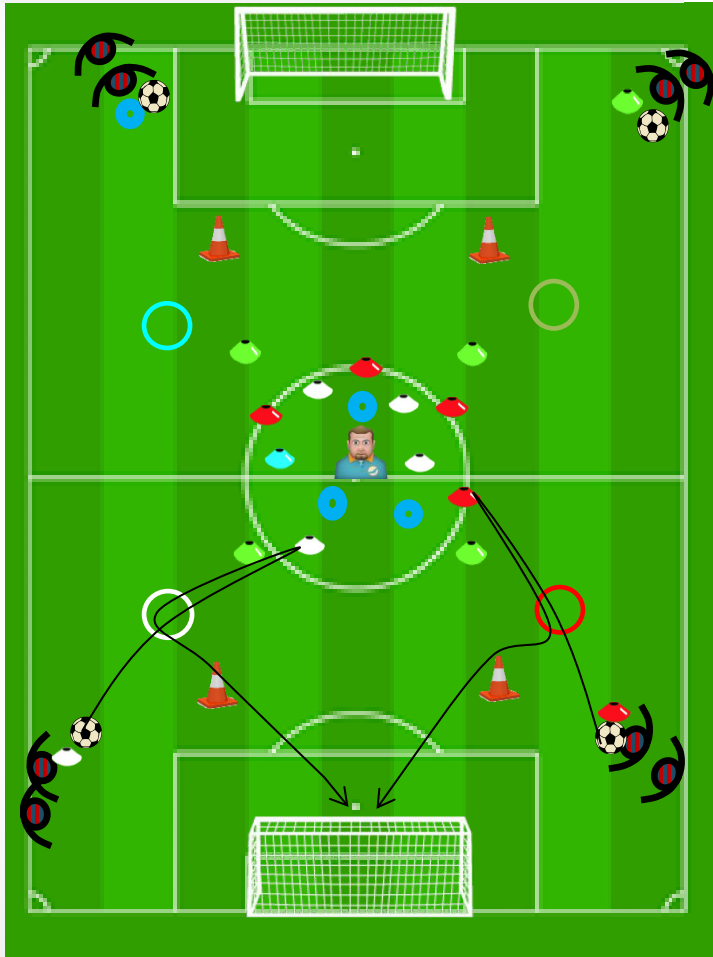
Ajouter des obstacles dans cette zone

- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Vitesse de déplacement
- **But** : Arriver a aligner 4 ballons à la suite
- **Consignes** : Les 2 joueurs de chaque équipe partent en même temps → . Chaque équipe a 4 cerceaux . Les joueurs doivent aller chercher un ballon dans les cerceaux adverses - - - → pour le ramener dans leur cerceau . Ils doivent revenir taper dans la main du coéquipier pour qu'il puisse partir à son tour → .
- **Variantes** : Départ à la main .
Ajouter des obstacles entre les 2 colonnes de cerceaux



LE DEMOLISSEUR

⚽ x12 🚧 x4 ○ x1 ○ x1 ○ x1 ○ x1



- **Objectif** : Développer la maîtrise technique et apprendre à jouer avec son corps
- **But** : Ramener toutes les coupelles de sa couleur en premier
- **Consignes** : 4 sources de balles chacun sa couleur . Au signal de l'éducateur le joueur doit : 1) poser le ballon dans le cerceau 2) récupérer une coupelle de sa couleur sans se faire toucher par "le boulet" 3) récupérer son ballon 4) poser la coupelle sur son plot 5) marquer et repartir
La première équipe qui a rapporté toutes ses coupelles gagne .
- **Variantes** : Pied faible / Changer de source a chaque fin de manche





VOIR L'EXEMPLE EN VIDEO => [CLIQUEZ ICI](#)



LES QUEUES DE RENARD



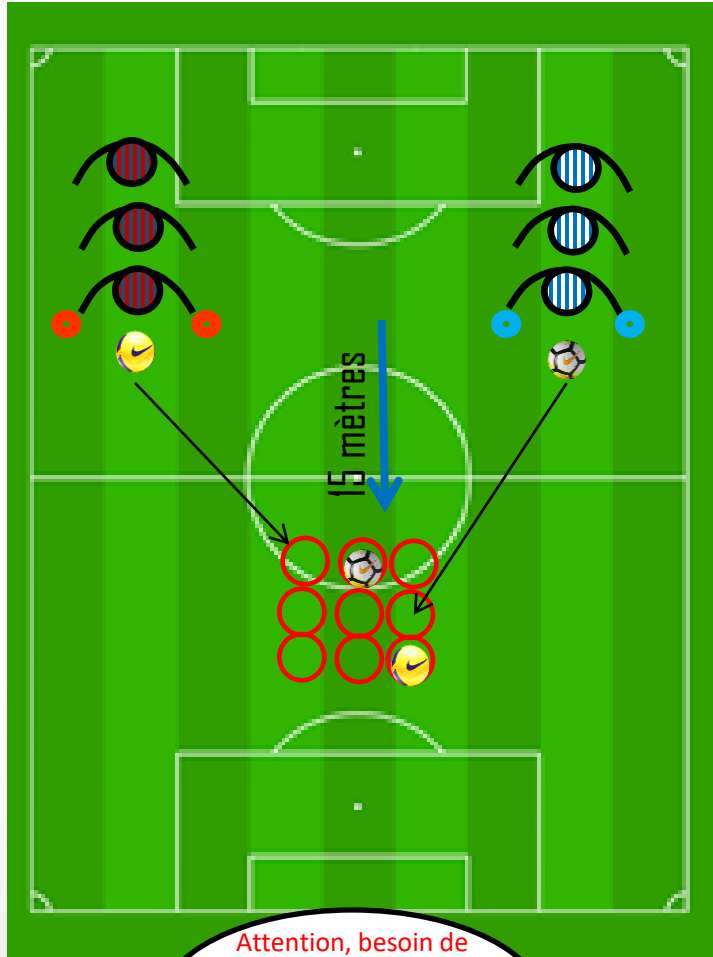
 x8  x8

- **Objectif** : Protéger son ballon / rapport a l'adversaire
- **But** : Attraper le plus de « queues de renard »
- **Consignes** : Les joueurs ont tous un chasubles à l'arrière de leur short qui symbolise une « queue de renard » ? ILS ONT AUSSI TOUS UN BALLON. Au signal de l'éducateur, les joueurs partent en conduite de balle et doivent attraper les queues de renard des autres joueurs sans perdre leur ballon et leur queue de renard . S'ils perdent la maitrise de leur ballon, ils restent immobiles 3 secondes.
- **Variantes** : On remplace les chasubles par des pinces à linges => 3 par joueurs, cela donne plusieurs vies aux joueurs



LE MORPION MOTEUR

● x2 ● x2 ○ x9



Attention, besoin de différencier les ballons . 3 ballons d'une couleur et 3 d'une autre

- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Perception de l'espace
- **But** : Aligner 3 ballons, horizontalement, verticalement ou en diagonale
- **Consignes**: Former deux équipes . Au signal de l'éducateur les deux premiers joueurs partent en conduite de balle et vont mettre leur ballon dans un cerceau avant de retourner taper dans la main du coéquipier, avant de taper dans la main du coéquipier ils doivent effectuer une roulade avant . La première équipe qui aligne 3 ballons selon les sens définis remporte le point . Si les 3 ballons sont joués mais pas de points inscrits, les joueurs doivent changer les ballons de cerceaux
- **Variantes** : Ajouter des obstacles sur la conduite de balle .

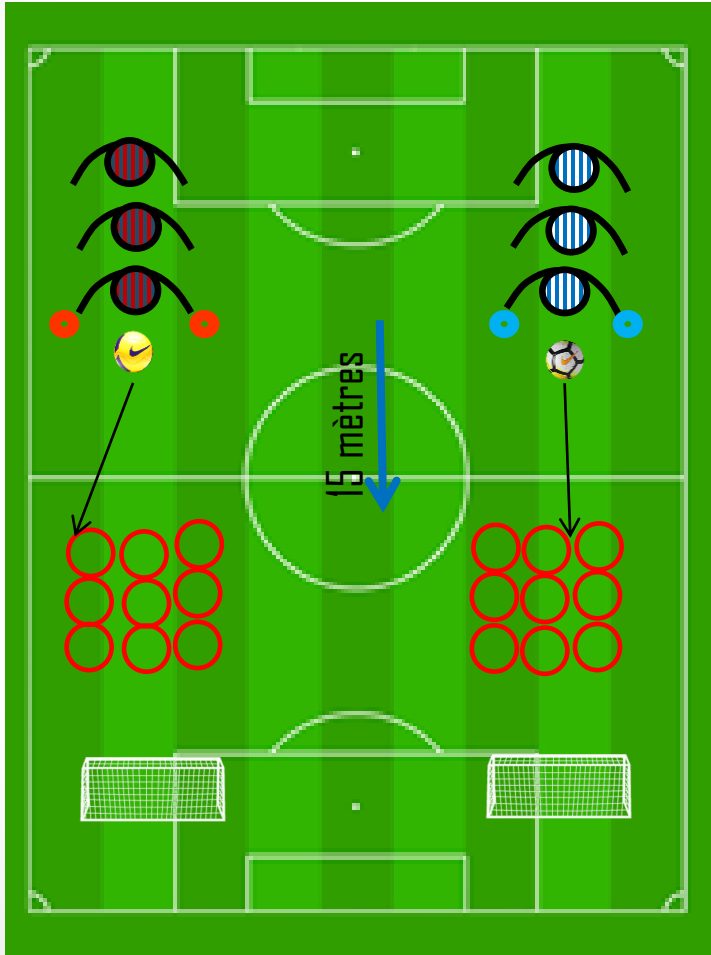


VOIR L'EXEMPLE EN VIDEO => [CLIQUEZ ICI](#)



LE MORPION

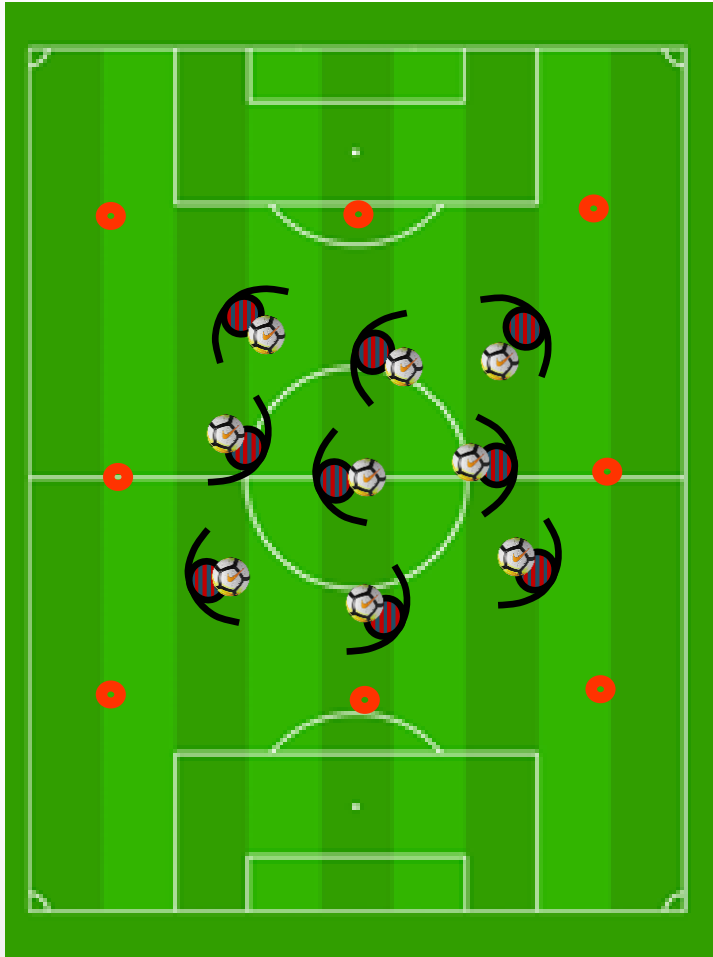
● x2 ● x2 ○ x9



- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Perception de l'espace
- **But** : Aligner 3 ballons, horizontalement, verticalement ou en diagonale
- **Consignes**: Former deux équipes . Au signal de l'éducateur les deux premiers joueurs partent en course rapide et vont mettre leur ballon dans un cerceau avant de retourner taper dans la main du coéquipier, avant de taper dans la main du coéquipier. La première équipe qui aligne 3 ballons selon les sens définis remporte le point . Si les 3 ballons sont joués mais pas de points inscrits, les joueurs doivent changer les ballons de cerceaux
- **Variantes** : Course croisée / course croisée + but / 2 équipes sur un seul et unique morpion



LE TROUPEAU DE MOUTON



 x9  x8

- **Objectif** : Maitriser son ballon / conduite rapide

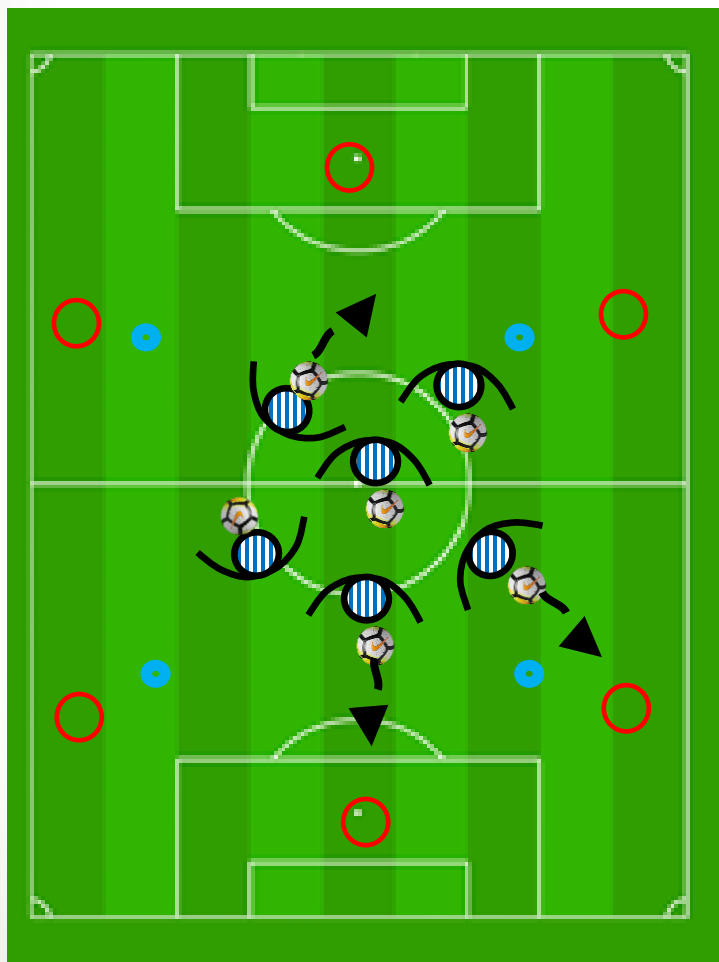
- **But** : Conduire son ballon et rejoindre le troupeau

- **Consignes** : Tous les joueurs sont en conduite de balle dans l'espace de jeu. L'éducateur impose une conduite de son choix (pied droit / pied gauche...) puis il indique un nombre avec la parole « 3 ». Les joueurs doivent alors rapidement se mettre par 3 et former un troupeau . Le dernier troupeau formé a un handicap pour la cession suivante (conduite pied faible par exemple)

- **Variantes** : Seulement le dernier joueur a un handicap . Rajouter un loup qui vient manger les moutons en leur piquant les ballons



LA CHAISE MUSICALE

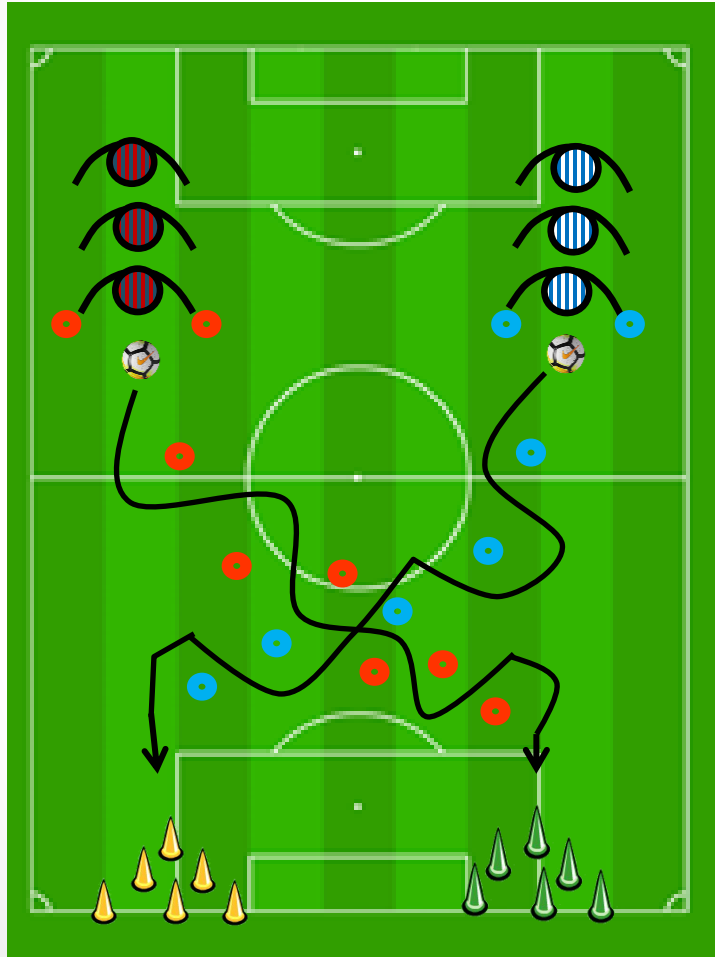


● x4 ○ x6

- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Perception des espaces
- **But** : Arriver le plus vite possible dans un cerceau
- **Consignes** : Disposer les cerceaux comme indiqué sur le schéma. NOMBRE DE CERCEAUX = NOMBRE DE JOUEURS.
 - ETAPE 1 = Tous les joueurs sont en conduite dans la zone, au signal de l'éducateur, les joueurs doivent aller le plus vite possible dans un cerceau en conduite de balle .
 - ETAPE 2 = enlever un cerceau a chaque passage . Le joueur qui n'a pas de cerceau se voit retirer un point .
- **Variantes** : Varier les signaux (visuels / auditifs ...)
Donner des vies aux joueurs (5 vies)



TOUCHE COULE



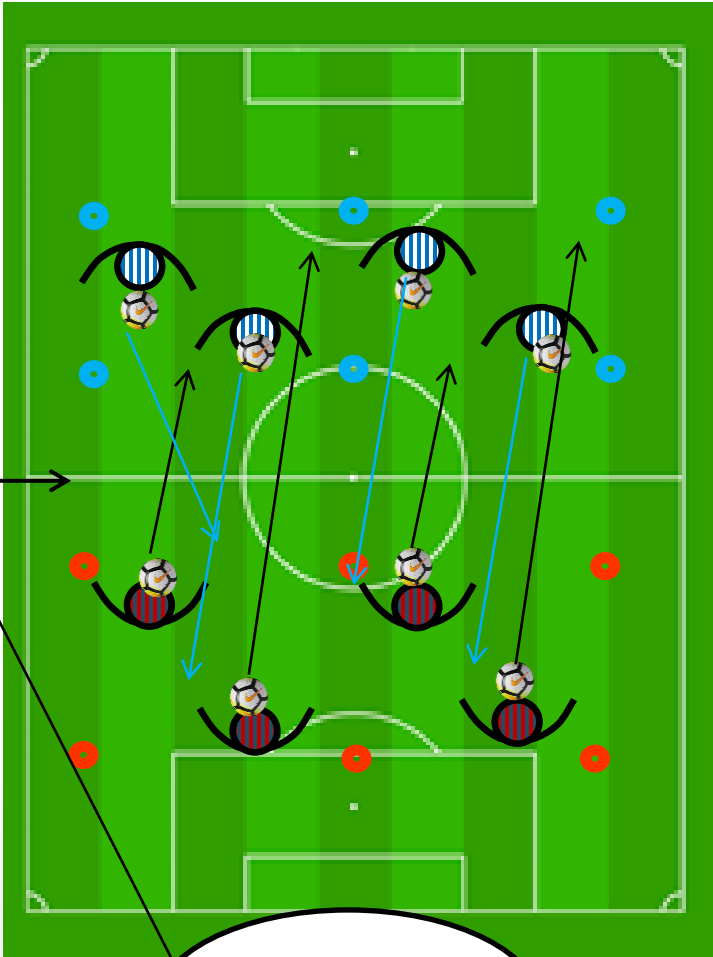
● x8 ● x8 ● x6 ● x6

- **Objectif** : Améliorer la conduite de balle / Anticiper son action / Vitesse de déplacement
- **But** : Faire tomber tous les plots
- **Consignes** : Former 2 équipes. Au signal de l'éducateur, les 2 joueurs partent en conduite de balle, effectue un slalom et une fois arrivé au plot final, tirent sur les plots . Si le joueur fait tomber le plot, il l'enlève et repart taper dans la main de son coéquipier . La première équipe qui a fait tomber tous les plots crie « TOUCHE COULE » . Si le joueur ne fait pas tomber le plot il laisse son ballon et repart taper dans la main de son coéquipier
- **Variantes** : Varier les coupelles de place pour faire varier le slalom
Le joueur qui rate un plot a une pénalité de 3 secondes.
(il reste sur place avant de repartir)



3, 2, 1, BOOM !

● x8 ● x6 ● x6

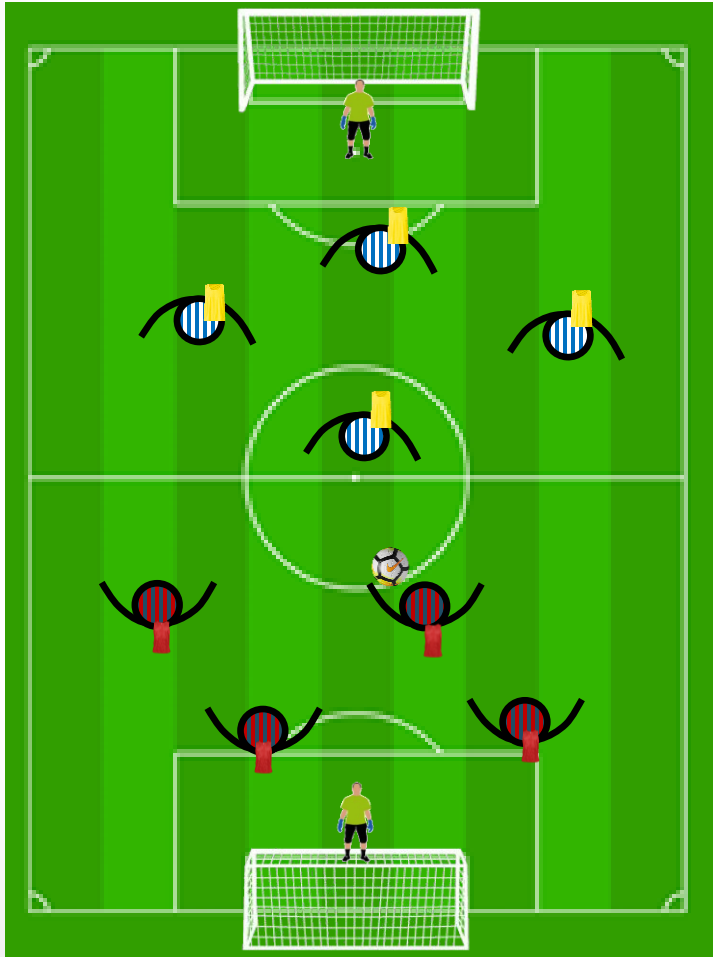


Attention, entre les deux zones il y a un « no mans land »

- **Objectif** : Améliorer l'enchaînement contrôle passe
- **But** : Envoyer les ballons dans le camp adverse
- **Consignes** : Réaliser deux équipes . Chaque joueur a un ballon . Les joueurs envoient les ballons dans le camp adverse, sans s'arrêter, au bout d'une minute, l'éducateur dit « 3, 2, 1, BOOM ! » . TOUT LE MONDE S'ARRETE DE JOUER, l'éducateur compte le nombre de ballons dans chaque camp . L'équipe qui a le plus de ballon dans son camp a perdu .
- **Variantes** : Chaque joueur a aussi une balle de tennis dans la main et exécute la même chose avec le ballon + la balle de tennis



SCOOT-BALL

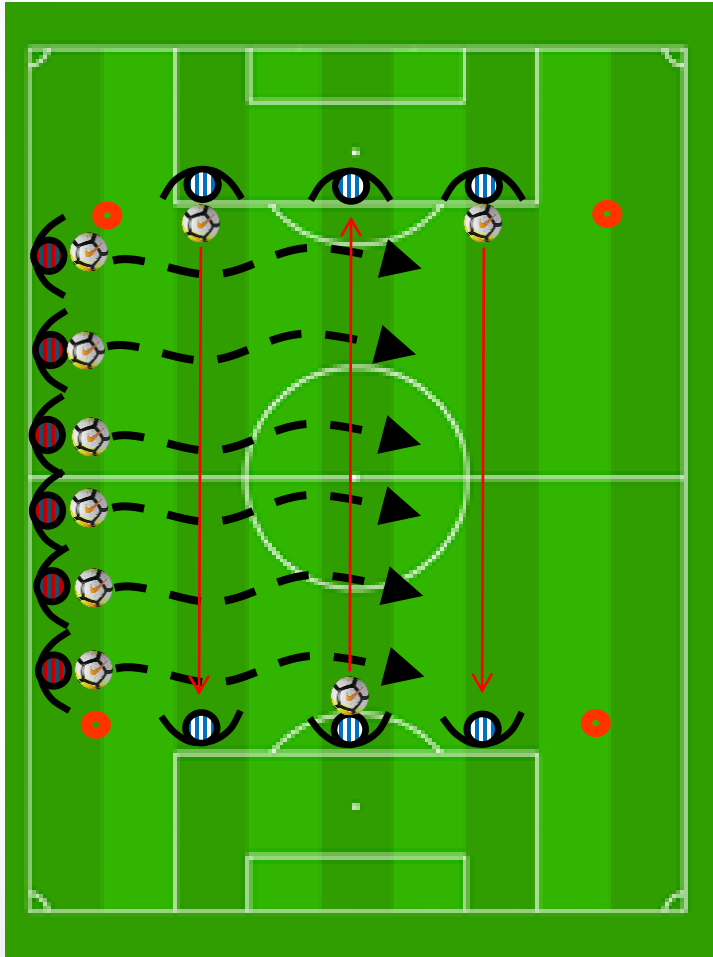


 x8  x4  x4

- **Objectif** : Se déplacer tout en repérant les déplacements de ses adversaires et coéquipiers
- **But** : Marquer
- **Consignes** : Hormis les gardiens, chaque joueur a une queue de vie accrochée à sa ceinture. Au début de la partie, chaque équipe est dans son camp. Le jeu commence par un engagement au milieu du terrain réalisé par une équipe. Si le joueur en possession du ballon se fait attraper sa queue de vie, il doit aller s'asseoir sur le côté du terrain. Il peut revenir en jeu lorsqu'un but est marqué par une équipe. Ce jeu offre l'avantage de pouvoir mettre des adversaires sur le côté afin de déséquilibrer les rapports de force



LE COULOIR DE LA MORT



⚽x9 ●x4

- **Objectif** : Maitriser son ballon / Conduite de balle

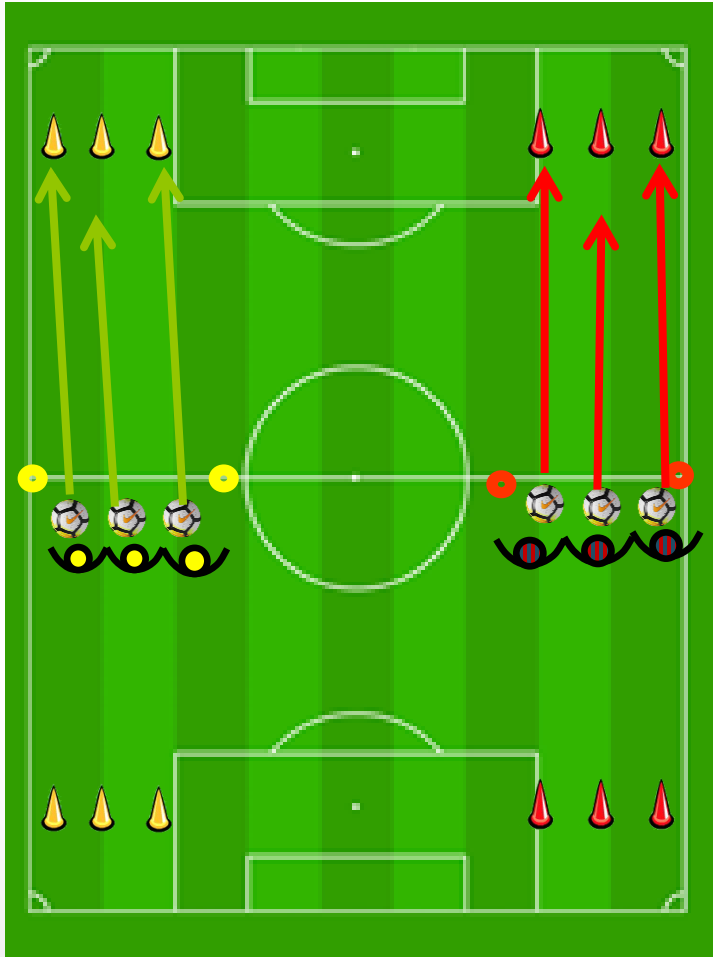
- **But** : Rejoindre la ligne d'en face sans se faire toucher

- **Consignes** : Les 6 joueurs rouges partent en conduite de balle afin de rejoindre la ligne d'en face . Sur le trajet de conduite les bleus doivent se faire des passes en essayant de toucher les joueurs rouges . Si un joueur rouge est touché, il sort de l'espace de jeu . Le dernier rouge encore en jeu remporte la partie. Alternier rouges et bleus

- **Variantes** : Même consigne pied faible .



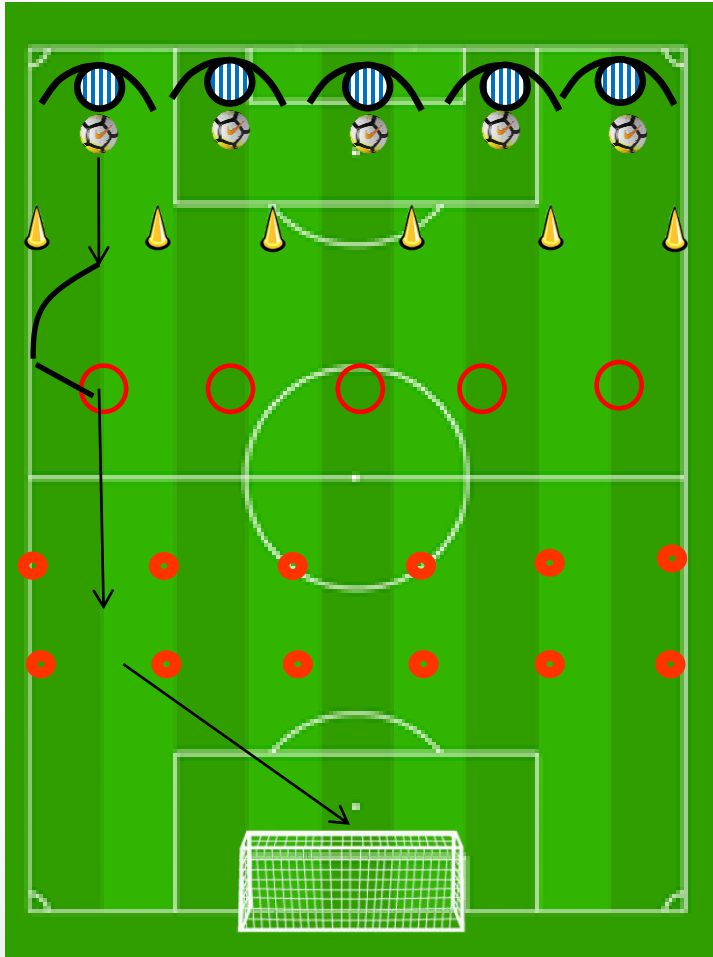
LES POMPIERS



- **Objectif** : Précision technique
- **But** : Faire tomber les 6 plots = 1 point
- **Consignes** : Faire deux équipes . Chaque équipe a 6 plots à faire tomber . Quand un joueur a fait tomber un plot sur la partie haute du terrain, il peut aller faire tomber un plot de la partie basse et vice versa . La première équipe qui a fait tomber ses 6 plots remporte un point .
- **Variantes** : Contraintes de temps . Pied faible .



LA PYRAMIDE

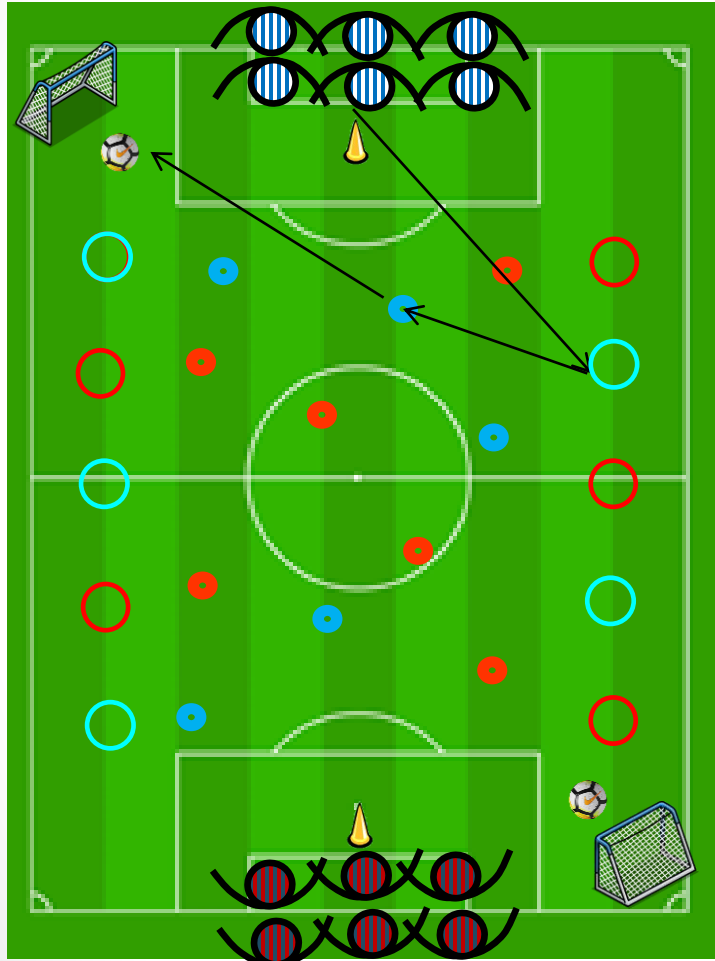


● x12 ○ x5 🚦 x6

- **Objectif** : Développer la coordination et l'habileté
- **But** : 1 point lorsque tous les étages sont validés
- **Consignes** : chaque joueur un ballon et doit franchir tous les « étages » de la pyramide .
1er étage : faire une passe entre la porte
2eme étage : avec un rebond, tirer dans le ballon pour qu'il rebondisse dans le cerceau
3eme étage : Faire une passe pour que le ballon s'arrête dans la zone
4eme étage : marquer un but
Lorsqu'un étage est validé, les joueurs restent à cet étage pour valider le suivant
- **Variantes** : Modifier les étages (complexifier)
Utiliser le pied faible



LE VA-ET-VIENT



 x5
  x5
  x5
  x5
  x2



VOIR L'EXEMPLE EN VIDEO => [CLIQUEZ ICI](#)

- **Objectif** : Développer la coordination et l'habileté

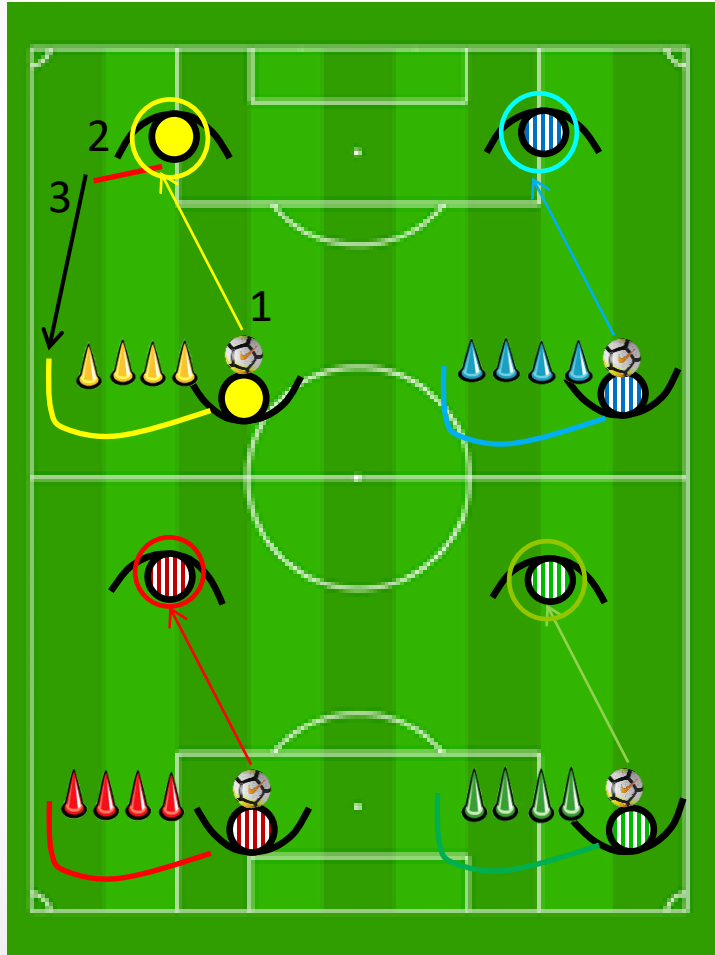
- **But** : 1 point lorsque tous les joueurs de l'équipe sont revenus à la base en premier

- **Consignes** : Départ au niveau des 2 plots jaunes . Au signal de l'éducateur, le premier joueur de chaque équipe doit aller récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle de la même couleur ensuite il doit aller marquer dans son but . Le second joueur part lorsque le joueur qui le précède a tiré au but . La première équipe à avoir rapporté tous ses cerceaux autour de ses coupelles et à revenir au départ gagne la manche .

- **Variantes** : Varier les signaux (sonore, visuels...) Annoncer la couleur du cerceau à prendre



LE REMISEUR



- **Objectif** : Remettre le ballon / faire la passe

- **But** : Effectuer une bonne remise

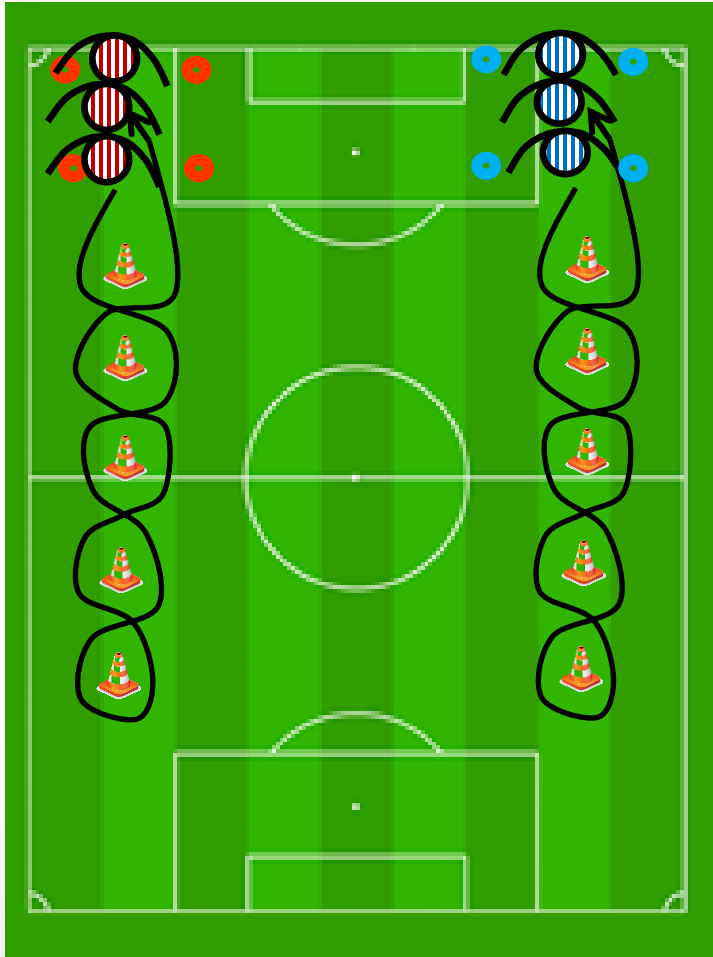
- **Consignes** : Faire des binômes . Le joueur source fait la passe a son binôme (1) , ce binôme réalise une prise orientée (2) avant de remettre au joueur source qui a contourné ses plots (3). Pour faire sa prise et sa remise, le joueur 2 sort de son cerceau puis y retourne (pour marquer un changement de rythme et pour attaquer son ballon)

- **Variantes** : Alternner les rôles (passeur / remiseur) / Pied faible

x4
 x4
 x4
 x4
 x4
 x1
 x1
 x1
 x1



LA CHENILLE



 x10  x4  x4

- **Objectif** : Psychomotricité / Coordination
- **But** : Revenir dans son cocon le premier
- **Consignes** : Faire deux équipes . Chaque équipe se tient main dans la main . Au signal de l'éducateur, les deux équipes partent pour réaliser le slalom comme indiqué sur le schéma pour revenir dans son cocon (zone de départ) . SANS BALLON . La première équipe à être revenue remporte un point
- **Variantes** : Pareil mais avec un ballon au pied