



LIVRET DE FORMATION

Du baby-foot pour tous !



ATHLETES
INSPIRE
CHILDREN



Co-funded by
the European Union

Disclaimer: Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Table des matières



INTRODUCTION

- Un petit mot. 2
- Un peu d'histoire. 3

CONNAISSANCES TECHNIQUES

- Glossaire. 4
- Baby-foot dans le monde. 5
- Règles 6
- Bien débiter 7

MAINTENANT, ON JOUE ?

- Pour s'amuser 8
- Pour progresser. 14

POUR ALLER PLUS LOIN

- Passeport "Mes lers pas". 16

Introduction



Le Projet

Le projet "Table Soccer At School" (TSAS) est une initiative européenne innovante qui utilise le baby-foot comme outil d'inclusion sociale dans les écoles primaires. Coordonné par l'International Table Soccer Federation (ITSF) et mené en partenariat avec Athletes Inspire Children (Allemagne), l'Universidad Camilo José Cela (Espagne) et la Bulgarian Chamber of Commerce and Industry (Bulgarie), ce projet co-financé par l'Union Européenne répond à deux défis majeurs : la sédentarité croissante des enfants et le besoin d'outils efficaces pour favoriser l'inclusion sociale.

Le baby-foot présente l'avantage unique de transcender les barrières de genre, d'origine sociale, de culture ou de handicap. TSAS cible particulièrement les enfants issus de milieux défavorisés, pour qui l'école représente souvent le seul espace d'accès équitable aux activités physiques et sociales.

L'objectif de ce livret

Ce guide pratique vous accompagne dans la mise en place d'activités baby-foot inclusives et pédagogiques. Il contient des mini-jeux adaptés à différents niveaux, des stratégies d'animation favorisant la mixité, et des outils de progression pour accompagner chaque enfant.

Les bénéfices du baby-foot éducatif

Au-delà de l'activité physique, le baby-foot développe la coordination, les réflexes et la concentration. Sa véritable force réside dans sa capacité à créer du lien social : communication, respect des règles, gestion des émotions et acceptation des différences. Cette pratique favorise également l'autonomie et la confiance en soi.

Mode d'emploi

Les activités s'adaptent à votre réalité : temps disponible, nombre d'enfants, matériel accessible. Chaque proposition précise ses objectifs pédagogiques pour vous aider à construire des parcours personnalisés.

Ensemble, faisons du baby-foot un pont vers l'inclusion !



Introduction



Un peu d'histoire

L'histoire du baby-foot est riche et mouvementée. Les premiers brevets pour la conception datent de la fin du 19^{ème} siècle, mais c'est dans les années 1930 que la fabrication de masse a permis de le populariser. Aux États-Unis, le baby-foot est devenu très populaire après la guerre, mais son développement à travers le monde n'a véritablement eu lieu que dans les années 60 et 70.

Cependant, avec l'arrivée des jeux vidéo et électroniques dans les années 80, le baby-foot a peu à peu disparu des bars pour se retrouver dans les écoles, les familles et les entreprises. Il est ainsi redevenu l'un des jeux les plus populaires.

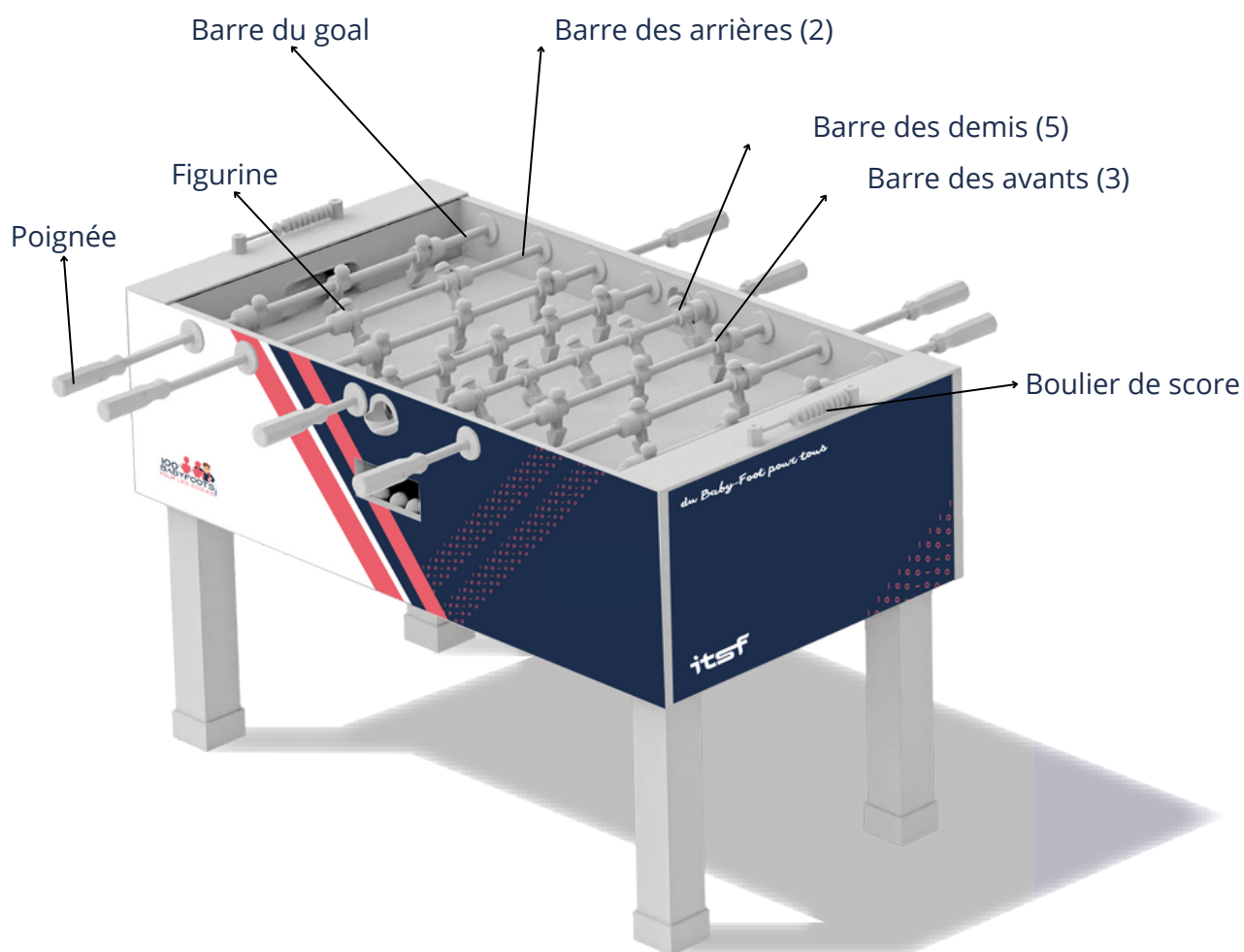
Les premiers championnats de baby-foot ont vu le jour dans les années 1950. De nombreux pays ont créé leurs propres fédérations dans les années 80 et se sont rassemblés au sein de l'International Table Soccer Federation (ITSF) en 2002. Depuis 2004, les championnats du monde de baby-foot rassemblent des milliers de participants venus du monde entier, des plus jeunes aux plus expérimentés.

En 2021, le projet 100 babyfoots a été lancé pour équiper des établissements tels que les établissements scolaires, l'enseignement supérieur, les clubs de sport et les établissements de santé. L'objectif est de développer et de rendre la pratique accessible au plus grand nombre.

Le baby-foot est un jeu qui a su traverser les époques et qui continue d'attirer de nombreux adeptes grâce à sa simplicité et sa convivialité.

Connaissances Techniques

Glossaire



Baby-foot dans le monde



Bonzini



Régions de pratique : France, États-Unis, Allemagne, Danemark



Infinity



Régions de pratique : Espagne, Mexique



Garlando



Régions de pratique : Italie, Suisse, Autriche, Europe de l'Est, Afrique, Canada, Royaume Uni



Leonhart



Régions de pratique : Allemagne, Benelux



Roberto Sport



Régions de pratique : Italie, Afrique du Nord, Europe de l'Est



Tornado



Régions de pratique : Amérique du Nord, Asie



Connaissances Techniques



Les règles

Article 1 : L'engagement

La partie commence par un tirage au sort. L'engagement (joueur ayant bénéficié du tirage au sort ou ayant encaissé un but) se fait aux demis (5), balle arrêtée.

Article 2 : Le « prêt »

Pour tout engagement ou remise en jeu, le joueur doit demander « prêt ? » et attendre que son adversaire direct lui réponde « prêt ! ».

Article 3 : Les roulettes

Les roulettes sont autorisées, à la condition que la barre n'effectue pas plus d'une rotation avant et après la frappe.

Article 4 : But

Un but peut être marqué à partir de n'importe quelle barre ou joueur.

Article 5 : La gamelle

La gamelle (balle entrée et ressortie du but) ne vaut qu'un point. Réengagement normal aux demis (5).

Article 6 : La remise en jeu

L'équipe qui sort la balle de la table, perd la possession. Elle est remise en jeu aux arrières (2) de l'équipe qui n'a pas sortie la balle.

Une balle immobilisée entre les barres des demis (5) est remise en jeu aux demis de l'équipe qui a encaissé le dernier but.

Les interdits

- Déplacer ou soulever la table du jeu.
- Tordre les barres.
- Toute tentative de distraction.
- Avoir une attitude agressive à l'égard des adversaires.

Pour en savoir plus, retrouvez les règles sur le site internet de l'ITSF
<https://www.tablesoccer.org/page/rules>



Connaissances Techniques



Bien débiter

Pour initier et faire progresser les joueurs à la pratique du babyfoot, nous vous proposons différents mini-jeux. Vous pouvez réaliser différents mini-jeux selon votre temps de séance et le nombre de joueurs.

Ces mini-jeux ont des objectifs pédagogiques communs tels que : la réactivité, les réflexes, la vision périphérique, la communication.

De plus, la pratique du babyfoot permet aux joueurs d'appréhender plusieurs objectifs comme suivre les consignes, le respect du matériel, le respect des autres, la confiance en soi et accepter la défaite.



Maintenant on joue ?



Pour s'amuser

Jeu de la Grenades

Objectifs pédagogiques : réflexe, réactivité, vision périphérique.

2 à 4 joueurs

Matériel : 5 balles

Durée : 10 à 15min

Le principe est de mettre 5 balles en même temps à partir du milieu de terrain et l'équipe qui a mis le plus de balles (grenades) chez son adversaire a gagné !

Peu importe le nombre de balles mais toujours prendre un nombre impair.

Jeu des Penaltys

Objectifs pédagogiques : concentration, stratégie, techniques de tirs.

2 à 4 joueurs en binômes

Matériel : 1 à 2 balles

Durée : 10 à 15min

Le principe est de créer des binômes avec un attaquant et un gardien. L'attaquant a cinq tirs à effectuer, l'attaquant et le goal change de position à chaque but. Les comptes se font à la fin pour désigner le vainqueur.



Maintenant on joue ?



Pour s'amuser

Jeu de la balle brulante

Objectifs pédagogiques : réactivité, réflexe, vision périphérique.

2 à 8 joueurs

Matériel : 1 balle

Durée : 10 à 15min

L'engagement se fait en lançant entre les deux barres du milieu et le principe est de jouer la partie sans que la balle puisse s'arrêter. Quand la balle s'arrête, la remise en jeu se fait entre les deux barres du milieu. Mettre des points de pénalité ou un gage lorsque la balle est contrôlée (exemple : un pénalty pour l'équipe adverse).

Variante : faire le même jeu mais avec 2 balles.

Jeu du relais

Objectifs pédagogiques : adaptation, prise de décision.

3 joueurs ou plus

Matériel : 1 balle

Durée : 10 à 15min

Fixer un nombre de buts à marquer pour gagner.

Le principe est de changer de position tous les deux buts, tous les joueurs changent de place dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.

Variante : lorsqu'il y a beaucoup de joueurs, faire des matchs de 4 contre 4 avec de chaque côté une file d'attente. Il est possible d'en éliminer lorsqu'ils sont en position de goal dès qu'ils se prennent un but, puis 8 nouveaux joueurs prennent la suite.

Maintenant on joue ?



Pour s'amuser



Jeu pouvoir et coups bas

Objectifs pédagogiques : réflexe, réactivité, stratégie, esprit collectif, communication, socialisation, adaptation au contexte, prise de décision.

2 à 4 joueurs

Matériel : 1 balle

Durée : 45min

Le match peut être réalisé en 2 contre 2 ou en 1 contre 1

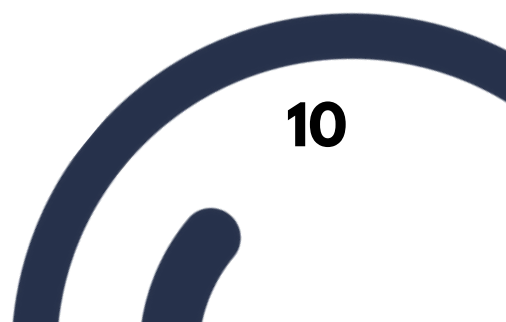
Nous vous conseillons d'imprimer les pouvoirs et coups bas et de les utiliser sous forme de carte. Cela facilitera leur compréhension par les joueurs. Il vous est tout à fait possible de créer vous même de nouvelles cartes de pouvoirs et coups bas.

Décider en combien de manches se joue le match et en combien de points se joue une manche (privilégier un nombre de point pair).

Mélanger les cartes et chaque équipe en tire un nombre choisi. Une seule carte peut être utilisée par manche.

Les règles proposées peuvent être modifiées à votre guise, n'hésitez pas à adapter le jeu pour vous et les joueurs.

Ce jeu a été inventé par Mme Rousseau Sophie, enseignante au collège de Châteaubriant.



Maintenant on joue ?



Pour s'amuser

CARTE AIDE

Qui ? Une carte aide peut uniquement être utilisé par son équipe.

Quand ? La carte peut être utilisée une seule fois par manche, elle doit montrée aux adversaires.

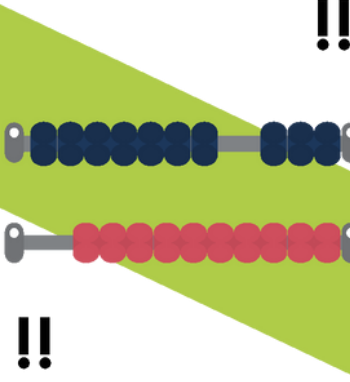
LA MAIN DIVINE



Lors d'une remise en jeu, on peut placer la balle où l'on veut.

Valable 2 fois par MANCHE

QUITE OU DOUBLE



Lors d'une remise en jeu, on annonce "QUITE OU DOUBLE". Si on marque, on double notre score et si c'est l'adversaire qui marque on repart à 0.

Valable 1 fois par MANCHE

SWITCH



Lors d'une remise en jeu, on annonce "SWITCH". Si on marque, on échange de score avec l'adversaire. Si c'est l'adversaire qui marque rien ne change.

Valable 1 fois par MANCHE

BINGO



x2

On dit "BINGO" quand une balle est contrôlée. S'il y a but le point compte double, sinon on perd un point (seulement 10sec pour marquer).

Valable 1 fois par MANCHE

DOUBLE



x2

Lors d'une remise en jeu, on annonce que le but vaut 2 points si notre équipe marque.

Valable 1 fois par MANCHE

SUPER BALL



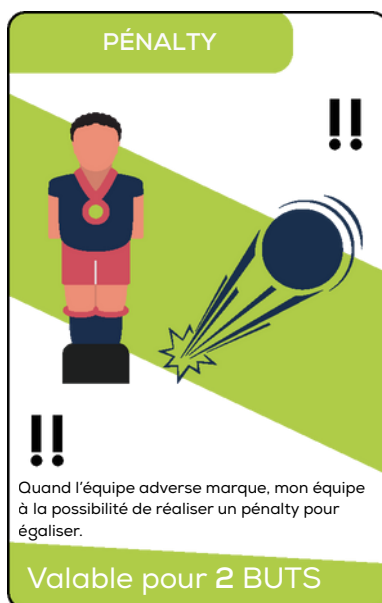
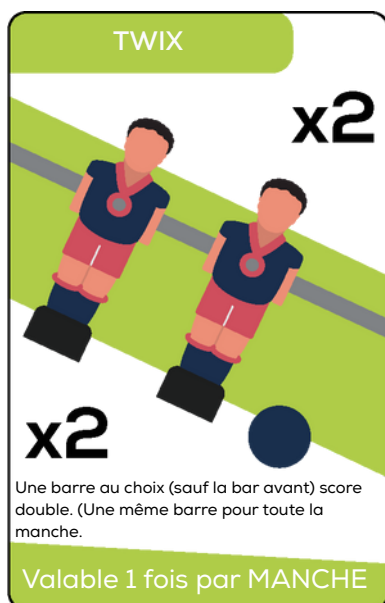
x4

Lors d'une remise en jeu, on annonce que le but vaut 4 points si notre équipe marque.

Valable 1 fois par MANCHE

Maintenant on joue ?

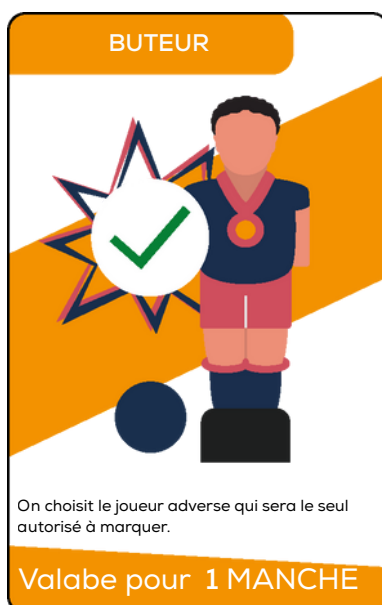
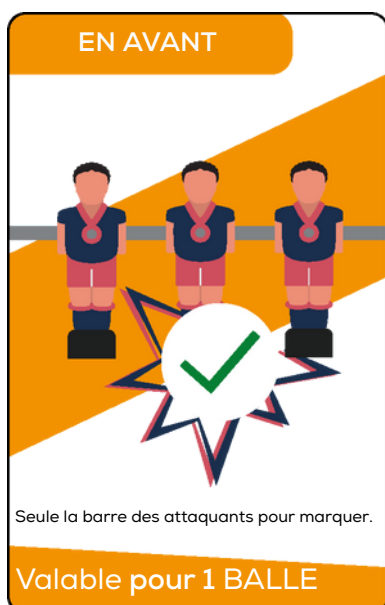
Pour s'amuser



CARTE DE BLOCAGE

Qui ? La carte de blocage est imposé uniquement à l'équipe adverse.

Quand ? Seulement une carte de blocage peut être choisie par tour et imposée aux adversaires



Maintenant on joue ?

Pour s'amuser

SANS AVANT



Interdiction de marquer avec la barre des attaquants.

Valable pour 1 BALLE

QUI EST QUI ?



On choisit qui joue en attaque et qui joue en défense dans l'équipe adverse.

Valable pour 1 MANCHE

DOUBLE PEINE

+/-



Lors d'une remise en jeu, on annonce "DOUBLE PEINE". Si notre équipe marque, on gagne un point et l'équipe adverse en perd un.

Valable 1 fois par MANCHE

MANCHOT



Les joueurs ne peuvent jouer qu'avec une seule main.

Valable pour 1 MANCHE

L'ATTAQUANT



Seule le joueur du milieu de la barre des attaquants peut marquer.

Valable 1 fois par MANCHE

CARTE BLANCHE



L'encadrant invente le coups bas de son choix.

Valable 1 fois par MANCHE



Maintenant on joue ?



Pour progresser

Face à Face des Demis

Objectifs pédagogiques : concentration, stratégie, réactivité, vision périphérique.

2 joueurs maximum

Matériel : 1 balle

Durée : 10 à 15min

Match entre deux joueurs en démarrant avec la balle sous la barre du milieu.

Définir un score gagnant.

Le but est de passer la balle de la barre du milieu à la barre des avants en la contrôlant. Lorsqu'un joueur a récupéré la balle devant en la contrôlant il marque un point. Les joueurs alternent à chaque essai.

Jeu des tirs des cinq

Objectifs pédagogiques : réflexe, réactivité, stratégie, concentration, précision, technique de frappe.

2 joueurs maximum

Matériel : 1 balle

Durée : 10 à 15min

Match entre 2 joueurs en 1 contre 1 (1 attaquant avec la balle au demi et 1 défenseur au niveau des barres arrières). Lever les barres du demi adverse et notre barre avant.

Le jeu est sur le même principe que le jeu des pénaltys mais il s'agit de tirer des demis plutôt que de l'avant. L'objectif est aussi de garder la balle dans son camp après le tir pour le défenseur.

Pour compter les points : si le défenseur arrive à garder la balle dans son camp, il marque un point. Si l'attaquant met un but, il marque un point. Le joueur ayant marqué le plus de point a gagné.



Maintenant on joue ?



Pour progresser

Face à face des goals

Objectifs pédagogiques : coordination, réactivité.

2 joueurs maximum

Equipement : 1 balle, 2 tubes du diamètre des pieds des joueurs

Durée : 10 à 15 minutes

Match entre deux joueurs avec les arrières. Lever les barres des avant et des demies à l'aide des tubes.

Le premier joueur à marquer 5 buts, gagne. Lorsque la balle s'arrête et ne peut pas être récupérée, elle est rendue au joueur vers qui la balle se dirigeait.

L'objectif est de protéger son but et récupérer la balle sans qu'elle ne quitte l'aire du gardien.

Jeu d'habilité

Objectifs pédagogiques : adaptation, coordination, positionnement.

2 à 4 joueurs

Equipement : 1 balle

Durée : 10 à 15 minutes

Le match peut se jouer en simple ou en double. Les joueurs peuvent seulement utiliser une main.



Pour aller plus loin



Passeport “ Mes 1er Pas”

Le passeport «mes premiers pas» vous permet de suivre votre progression à la pratique du babyfoot. Les niveaux se passent dans l'ordre. S'il existe un doute sur la maîtrise d'un niveau, ne pas hésiter à refaire les exercices avant de passer au niveau suivant.



Nom :

Prénom :

- | | |
|---|---|
| ☐ 1. Connaitre les règles simplifiées du babyfoot | ☐ 2. Déplacer les barres de façon fluide
Frapper la balle de façon volontaire |
| ☐ 3. Envoyer la balle d'un joueur à un autre
Frapper une balle après l'avoir déplacée | ☐ 4. Contrôler une balle à faible vitesse
Passer la balle d'une barre à une autre |
| ☐ 5. Frapper la balle au but depuis la barre
des défenseurs, des demis et des attaquants | ☐ 6. Coordonner les mouvements et le
positionnement des barres arrière et
du goal |
| ☐ 7. Réussir à récupérer une balle bloquée
entre un joueur et la bande | ☐ 8. Réussir un passage entre la barre
des demis et des attaquants |
| ☐ 9. Viser un espace depuis la barre des
attaquants avec un mouvement | ☐ 10. Viser un espace depuis la barre des
défenseurs avec un mouvement |





**GET SMILES
WITH
TABLES
SOCCER!**



GET IN TOUCH

Would you like to stay informed about our latest activities, be aware of our upcoming events, and see photos and videos of our events and projects?
Or just contact us?

Follow us on social media!



Co-funded by
the European Union