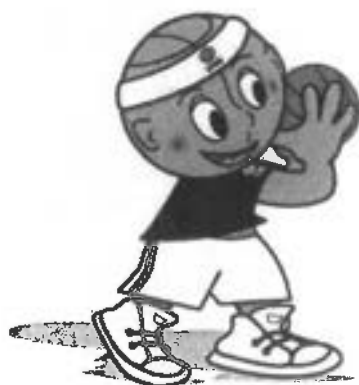




FÉDÉRATION FRANÇAISE DE
BASKETBALL



"IL ÉTAIT UNE FOIS... BABYBALL"





**FÉDÉRATION FRANÇAISE DE
BASKETBALL**



PREFACE

L'avenir et la richesse de chaque sport, il est bien dans la petite jeunesse!
Nous devons tout mettre en œuvre pour réussir le développement
et l'épanouissement des enfants qui ont choisi le basketball.

Je le dis souvent, le basketball est un jeu! Alors proposons aux tout-petits
de jouer et concevons pour leurs éducateurs un outil pédagogique très
ludique.

Pari réussi avec BABYBALL que je vous propose de découvrir aujourd'hui.
Cet ouvrage, déjà apprécié par nombreux utilisateurs, sera votre meilleur
compagnon pour faire découvrir aux jeunes enfants la beauté de notre
sport.

Longue vie à Babyball...

Jean-Pierre SIUTAT
Président de la FFBB
depuis décembre 2010.





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL



INTRODUCTION

Après le succès de Babyball 1 conçu par le groupe «Baby» sous la direction de Corinne Chassac, la commission des Jeunes a souhaité valoriser l'image et la communication de ce concept pour amplifier sa diffusion et la qualité de réalisation en s'associant à des professionnels.

Une collaboration de plus d'une année qui nous a enrichis mutuellement dans l'intérêt commun d'être pertinents et novateurs.

En amont du Minibasket, la catégorie Baby a toute sa spécificité. Il était important de parfaire l'outil pour un meilleur accueil des très jeunes enfants. Babyball 2 nous semble pratique, facile, flexible dans l'organisation des séances et vite opérationnel. Cette deuxième version est également plus visuelle, plus ergonomique.

Nous espérons qu'elle répondra aux attentes des responsables d'écoles de basket, qu'elle trouvera toute sa place parmi les supports pédagogiques mis à la disposition par la Fédération et sera déclinée pour une utilisation dans le milieu scolaire et plus largement aussi vers les structures d'accueil de centres de loisirs.

La découverte du basketball, par sa première licence, par l'accueil dans son premier club, doit être une expérience réussie pour chaque enfant et ses parents.

C'est le meilleur gage de fidélité!

A cet enjeu majeur, nous souhaitons que Babyball 2 emmène avec lui les futures générations pour une belle aventure avec la balle orange au travers des années...

Catherine GISCOU
Présidente de la Commission des Jeunes
depuis décembre 2010.



SOMMAIRE

1er onglet :

Fiches du jeu :

- ✓ La ferme fascinante de Babyball
- ✓ Le cirque fabuleux de Babyball
- ✓ Le joyeux Noël de Babyball
- ✓ L'espace féérique de Babyball

2ème onglet :

Présentation du jeu :

- ✓ Les Baby's "une catégorie spécifique"
- ✓ Objectif et qu'entendons-nous par jeu ?
- ✓ Le babybasket, un jeu collectif passionnant pour l'enfant
- ✓ L'enfant qui arrive au babybasket
- ✓ Le babybasketteur, un enfant de 4 à 7 ans
- ✓ Le baby et les parents
- ✓ Ce qu'il faut faire
- ✓ Ce qu'il ne faut pas faire
- ✓ Ce qu'il faut privilégier
- ✓ La construction de la séance
- ✓ Quelques remarques
- ✓ Les grilles de jeu
- ✓ Les histoires
- ✓ Comment se servir du kit
- ✓ Matériel pédagogique
- ✓ Conclusions

Le Kit complet :

- ✓ 1 classeur de rangement pour :
 - ✓ Les fiches "présentation du jeu"
 - ✓ Les 48 "fiches du jeu"
- ✓ 1 matériel de rangement pour :
 - ✓ 4 tapis de jeu
 - ✓ 2 dés
 - ✓ 28 pions pour jeu de l'oie de couleurs différentes
 - ✓ Les fiches "quizz"
- ✓ 1 mascotte Babyball

Pratique à transporter et suffisamment complet pour commencer l'activité dans la catégorie.



A lire ou raconter aux enfants au début de la séance pour entrer pleinement dans le monde «imaginaire» de Babyball.

L'histoire...

Il était une fois un petit garçon de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait «Babyball»...

Aujourd'hui, c'est la rentrée. Babyball retourne à l'école après de longues vacances. Il est heureux de retrouver ses copains et sa maîtresse.

Tout au long de l'année scolaire, il va apprendre de nouvelles choses. Pour commencer, il nous fait découvrir sa journée de classe.

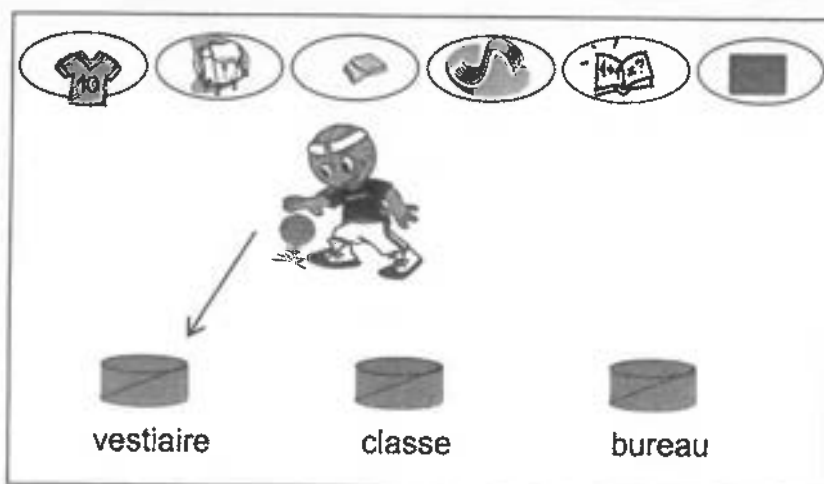
Viens avec lui travailler, t'amuser et surtout faire du sport!!!

Une surprise gourmande t'attend...

THÈME	<i>Je joue seul</i>	<i>Je joue avec</i>	<i>Je joue contre</i>
BABYBALL À L'ÉCOLE	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
L'arrivée à l'école	L'installation en classe	Le distributeur de ballons	Apprendre en s'amusant
La séance de motricité	Mettre sa tenue de sport	Sauter haut	Éperviers, sortez !
La récréation	La cour de récré	Relais Course	Le béret
L'anniversaire de Babyball	Préparons le gâteau!	Partageons le gâteau!	Allumer les bougies
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée.	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles.	La stratégie apparaît, le projet devient collectif.

JE JOUE SEUL

L'ARRIVÉE À L'ÉCOLE



L'INSTALLATION EN CLASSE

Babyball arrive à l'école, il enlève son vêtement, met son cartable au vestiaire, entre en classe et dit bonjour à la maîtresse ou au maître.

«Tu dois déposer ton vêtement et ton cartable au vestiaire, ton doudou et ta serviette de cantine dans la classe, ton cahier et ton étiquette de présence sur le bureau de l'enseignant».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : transporter des objets, dribbler en se déplaçant.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Comprendre une consigne.

Se déplacer en courant, en dribblant main droite et/ou main gauche.

Matériel:

Un ballon et 6 objets par enfant, 6 cerceaux, 3 bacs.

Chaque objet représente :

- Une chasuble = vêtement
- Un cône = cartable
- Une chasuble nouée = doudou
- Un foulard = serviette de cantine
- Une coupelle rouge = cahier
- Une coupelle bleue = étiquette

Organisation collective:

Les différents objets sont triés dans les 6 cerceaux au départ. Chaque joueur doit emmener à chaque passage un objet de chaque catégorie dans les 3 bacs réservés. Bac vestiaire = vêtement et cartable, bac classe = doudou et serviette de cantine, bac bureau = cahier et étiquette. Le joueur se déplace avec l'objet, en courant sans ballon, en faisant rouler le ballon, et/ou en dribblant selon un parcours défini.

A la fin du jeu (6 objets déposés), il doit valider son travail en tapant dans la main de la maîtresse ou du maître.

Variantes:

Jouer avec ou sans ballon. Faire rouler le ballon.

Faire le parcours en dribblant.

Critères de réussite:

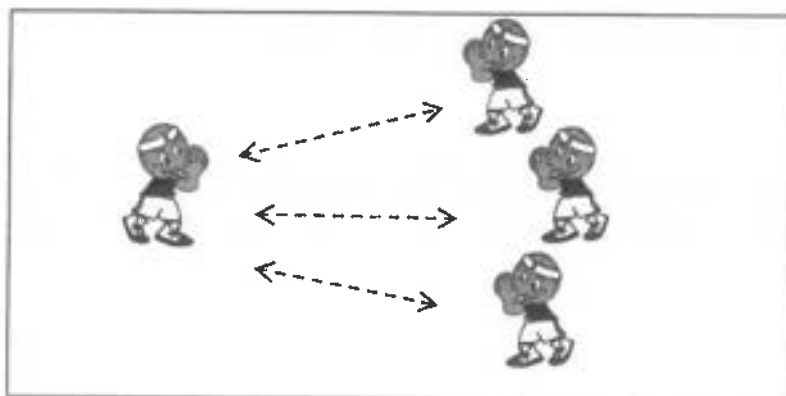
Transporter les 6 objets sans erreur.

Faire le parcours le plus rapidement possible.

Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble).

JE JOUE AVEC

L'ARRIVÉE À L'ÉCOLE



LE DISTRIBUTEUR DE BALLONS

En arrivant à l'école Babyball dit bonjour à chacun de ses camarades de classes.

«Les enfants sont face à Babyball. Babyball dit « Bonjour » en leur passant le ballon. Celui qui reçoit le ballon répond « Bonjour » en lui lançant à son tour. Et ainsi de suite...».

COMPÉTENCES

**Lancer et attraper le ballon.
Enchaîner des rôles différents.**

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Comprendre une consigne.
Communiquer.
Apprendre à passer le ballon.

Matériel:

Balles de différentes tailles, ballons T3, T5...

Organisation du jeu:

Faire des groupes de 4. Un seul enfant fait face aux 3 autres. Il lance le ballon à un partenaire en lui disant « Bonjour ». Celui-ci lui renvoie le ballon en disant « Bonjour » à son tour. Le jeu se poursuit avec le 2^{ème} puis le 3^{ème} partenaire.
Changer régulièrement le « distributeur de ballons ».

Variantes:

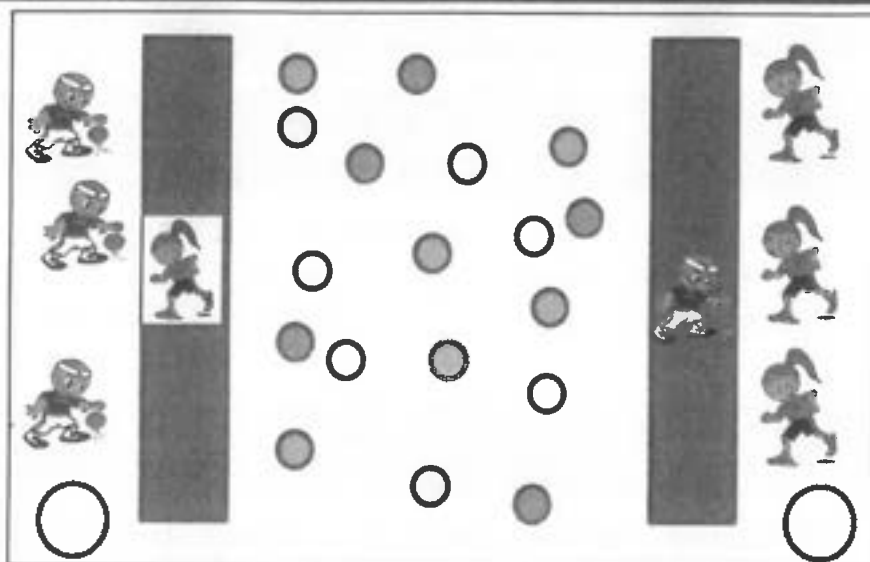
Varier l'espacement des joueurs pour la longueur des passes.
Varier la forme des passes: faire rouler le ballon, passes avec un seul rebond,...
Passes à 2 mains, passes avec la main droite ou la main gauche.

Critères de réussite:

Réussir à faire la passe en disant "Bonjour" simultanément.
Faire un maximum de passes sans perdre le ballon.

JE JOUE CONTRE

L'ARRIVÉE À L'ÉCOLE



APPRENDRE EN S'AMUSANT

Avec Babyball, tu vas apprendre à compter tout en t'amusant avec tes copains de classe.

« Tu vas devoir récupérer des objets de la couleur de ton équipe; ils sont cachés sous les coupelles.

Fais attention en traversant la zone gardée: évite de te faire toucher».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions.
S'interposer pour gêner la progression adverse.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Développer sa prise d'informations.
Courir pour éviter un adversaire.
Dénombrer une petite quantité d'objets.

Matériel:

Des coupelles, des chasubles et des objets de 2 couleurs + des intrus.
Des tapis (zone gardée). 2 cerceaux.
Des fiches et crayons pour collecter les résultats.

Organisation collective:

Matérialiser par des tapis deux zones gardées.
Faire deux équipes de 2 couleurs différentes.
Dans chaque équipe, désigner un « défenseur » qui se positionne sur le tapis de l'équipe adverse pour ralentir sa progression.
Disposer des objets de couleur sous les coupelles.
Les joueurs de chaque équipe traversent la zone gardée, soulèvent les coupelles et ramènent seulement les objets de leur couleur d'équipe.
Si au passage de la zone gardée ils sont touchés, ils retournent au départ et recommencent.
Faire 3 manches de 2 minutes. Entre chaque manche, comptabiliser le nombre d'objets par équipe et le reporter sur la fiche de résultats.

Variante:

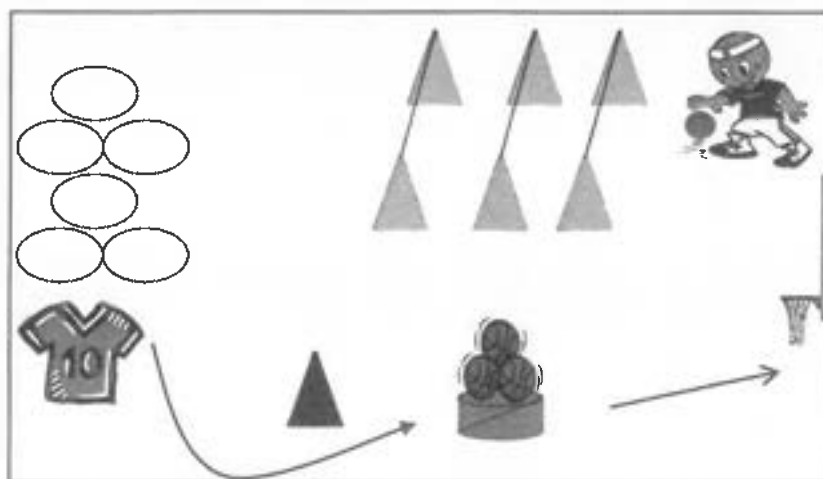
Un ballon par joueur, aller chercher et rapporter les objets en dribblant.
Mettre deux défenseurs.

Critères de réussite:

Ne pas se faire toucher.
Rapporter un maximum d'objets, savoir compter et comparer avec l'équipe adverse.
Défenseur: toucher (sans bousculer).

JE JOUE SEUL

LA SEANCE DE MOTRICITÉ



METTRE SA TENUE DE SPORT

Babyball a encore du mal à s'habiller tout seul le matin. A l'école, il va apprendre à enfiler sa chasuble de couleur pour le sport.

«Tu dois sauter au dessus des haies, sauter dans les cerceaux, enfiler ta chasuble, courir jusqu'au plot et revenir prendre un ballon dans le cerceau puis aller marquer un panier».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

S'habiller (mettre sa chasuble).

Sauter à pieds joints, sauter à cloche pied, courir vite, tirer au panier.

Matériel:

7 plots, 3 barres, 6 cerceaux, une réserve à ballons, un ballon par enfant, un panier.

1 maillot ou chasuble par enfant.

Organisation collective:

Parcours:

Sauter pieds joints au dessus des haies.

Sauter 1 pied, 2 pieds, 1 pied, 2 pieds dans les cerceaux, enfiler son maillot ou sa chasuble.

Courir vite jusqu'au plot, le contourner, prendre un ballon dans la réserve, aller marquer un panier puis reposer le ballon dans la réserve.

Faire valider sa tenue par l'enseignant.

Variantes:

Course en marche arrière.

Supprimer le ballon et sauter en fin de parcours pour toucher le filet.

Faire le parcours en dribblant.

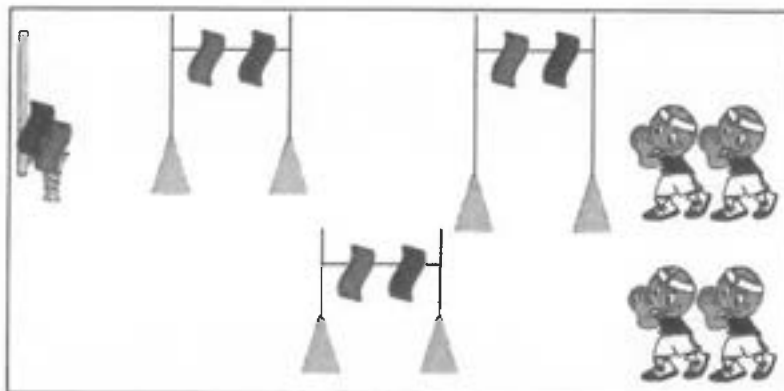
Enrichir le jeu en rajoutant: un short, un bandeau, des poignets éponges,...

Critères de réussite:

Réussir à s'habiller sans aide de l'adulte.

JE JOUE AVEC

LA SEANCE DE MOTRICITÉ



SAUTER HAUT

Pour tirer au panier, pour intercepter le ballon, pour prendre des rebonds et pour dunker comme les champions, Babyball et ses co-équipiers veulent apprendre à sauter haut, très haut !!!...

«Tu dois sauter pour attraper les chasubles de la couleur de ton équipe et les ramener au panier avant de passer le relais à ton partenaire».

COMPÉTENCES

**Enchaîner et coordonner plusieurs actions:
Courir et sauter haut.**

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Sauter haut pour attraper.
Courir.
Coopérer.

Matériel:

Chasubles de 2 couleurs.
6 socles lestables, 9 jalons, 6 pinces orientables, un ou plusieurs paniers.

Organisation du jeu:

2 équipes de 3 à 4 joueurs.
Suspendre des chasubles de 2 couleurs sur les barres réglées à 3 hauteurs différentes.
Un enfant de chaque équipe part en courant, saute en hauteur pour attraper la chasuble de la couleur de son équipe; il revient la suspendre au panier en sautant haut. Puis il passe le relais à son coéquipier en tapant dans la main.
Le jeu se termine quand la première équipe a suspendu toutes ses chasubles sur le cercle du panier.

Variantes:

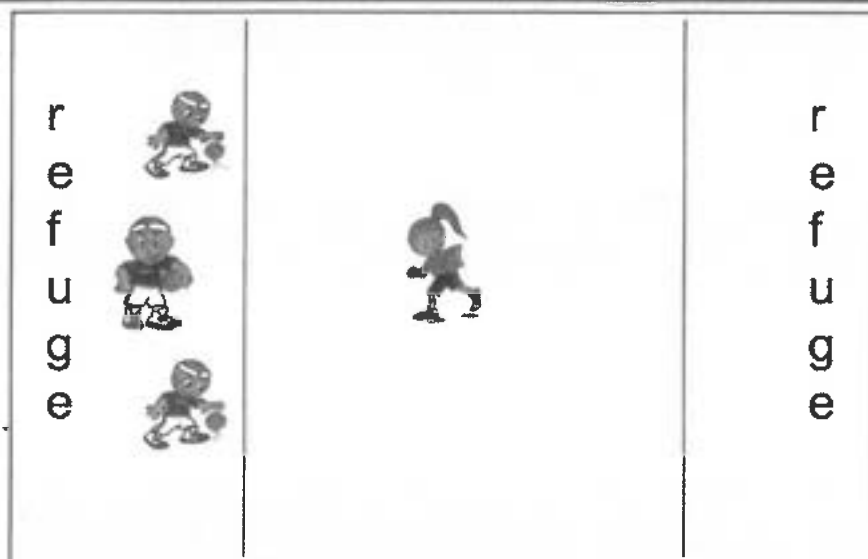
Décrocher une chasuble, revenir la déposer dans son cerceau d'équipe, prendre à la place un ballon puis aller tirer au panier avant de passer le relais à son partenaire.
Varier la hauteur des barres.
Varier le nombre de chasubles.

Critères de réussite:

Réussir à attraper à des hauteurs différentes.
Marquer un panier en sautant.

JE JOUE CONTRE

LA SÉANCE DE MOTRICITÉ



ÉPÉRVIER, SORTEZ!!!

La maîtresse a décidé aujourd'hui d'apprendre un nouveau jeu collectif aux enfants.

« Attention, éperviers, sortez!!! »

«Tu dois traverser le terrain sans te faire attraper par le chasseur pour rejoindre le refuge ».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : coopérer, dribbler en se déplaçant.

S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Courir pour fuir, courir et atteindre le refuge.
Toucher les joueurs cibles.
Juger une action simple.
Connaître et respecter la règle du jeu.

Matériel:

Un ballon par joueur.
Deux zones de refuge (délimitées par des cordes ou plots).
Délimiter le terrain dans la longueur.
Des chasubles pour les chasseurs.

Organisation collective:

Désigner un ou deux chasseurs.
Au départ, les joueurs se placent dans un refuge. Au signal « éperviers, sortez! », ils traversent le terrain pour rejoindre le refuge opposé en évitant le(s) chasseur(s).
Si le chasseur touche un épervier, ce dernier se place sur le côté du terrain et devient observateur = arbitre.
Son rôle: lever le bras et nommer les enfants qui sont touchés par le(s) chasseur(s).
Chaque épervier touché devient aussi observateur.
On arrête le jeu quand 5 éperviers sont touchés. On change alors le(s) chasseur(s).

Variantes:

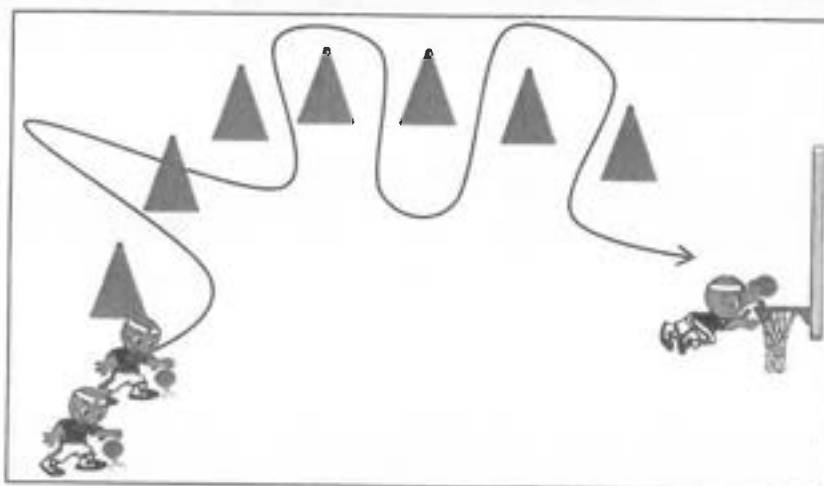
Traverser sans ou avec ballon.
Traverser en dribblant.

Critères de réussite:

Courir vite, ne pas se faire toucher.
Ne pas perdre son ballon.
Ne pas sortir des limites du terrain.
Parler pour se faire entendre de tous (arbitre).

JE JOUE SEUL

LA RÉCRÉATION



LA COUR DE RÉCRÉ

**C'est l'heure de la récréation.
« Tu viens jouer au basket avec moi? »
demande Babyball à ses copains.**

« Dans la cour de récréation, Babyball et ses amis font un slalom entre les arbres avant de tirer au panier ».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant.

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant, main droite et/ou main gauche.

Slalomer.

Lancer, tirer au panier.

Matériel:

Un ballon par joueur, des cônes, un panier.

Organisation collective:

Faire des équipes de 4 joueurs maximum.

Organiser plusieurs parcours en parallèle.

Chaque joueur se déplace en effectuant le slalom pour aller tirer au panier (maximum 3 essais) et revient en courant au départ.

Variantes:

Faire le parcours en faisant rouler le ballon, en dribblant, main droite, main gauche, en changeant de main à chaque plot, en marchant, en courant,...

Imposer ou non la réussite du panier (2 ou 3 essais).

Critères de réussite:

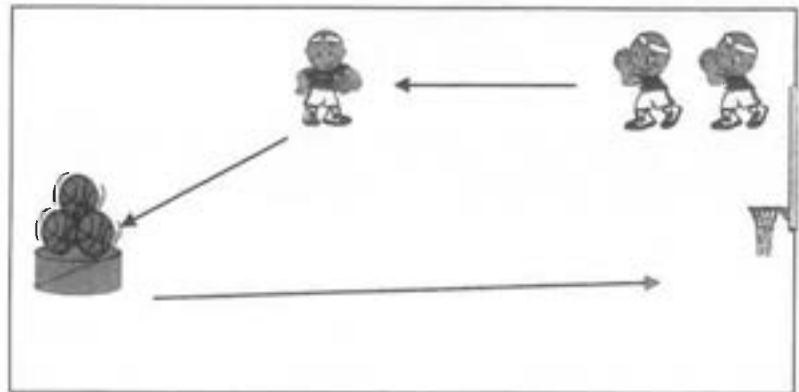
Réaliser le slalom le plus rapidement possible.

Réussite du panier .

Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne pas perdre le ballon, ne pas arrêter son dribble).

JE JOUE AVEC

LA RÉCRÉATION



LE RELAIS

Dans la cour de l'école, Babyball et ses copains décident de faire la course...

«Par équipe de trois, courir vite chacun son tour vers la réserve d'objets en se tapant dans la main pour passer le relais».

COMPÉTENCES

Réaliser une action que l'on peut mesurer :
Courir vite.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Comprendre une consigne.
Courir vite d'un point à un autre et savoir s'arrêter à un repère défini.
Communiquer, coopérer.
Se déplacer vers la cible.

Matériel:

Des cerceaux réserve d'objets, des objets à transporter (bouchons, plots, ...).
Chasubles de couleurs différentes pour chaque équipe.
Un repère (plot) au départ et un autre au milieu du parcours.

Organisation collective:

Faire des équipes de trois ou quatre joueurs.
Le but du jeu est de courir vite en passant le relais au joueur situé au milieu du parcours qui ira en courant jusqu'à la réserve d'objets.
Deux enfants au départ. Le premier démarre, va taper dans la main du troisième partenaire, il prend sa place et attend à son tour le relais.
L'objet récupéré est rapporté dans le cerceau de départ.

Variantes:

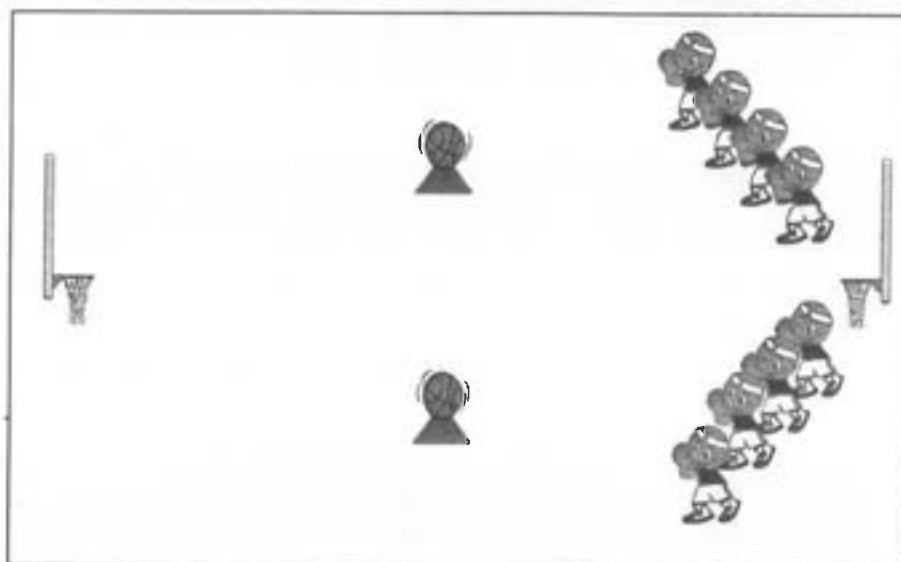
Distance de course.
Remplacer les objets par des ballons.
Passer le relais en donnant le ballon.
Faire le parcours en dribblant.
En fin de parcours tirer au panier.

Critères de réussite:

Courir vite.
Rapporter le plus grand nombre d'objets en un temps limité (2, 3 minutes,...).
Marquer le panier.

JE JOUE CONTRE

LA RÉCRÉATION



LE BÉRET

**Babyball a découvert un nouveau jeu:
le BÉRET.**

Veux-tu jouer avec lui?

«On va faire deux équipes de 4. Chacun a un numéro de 0 à 3. Quand Babyball va appeler ton numéro, tu cours pour être le premier à prendre le ballon et aller tirer au panier».

COMPÉTENCES

Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.

Objectifs pédagogiques: Être capable de :

Comprendre une consigne.
Réagir à un signal et courir vite.

Matériel:

Deux ballons posés sur des cônes, des chasubles ou foulards pour les joueurs.
Un panier ou deux paniers, deux jeux d'étiquettes numérotées de 0 à 3.

Organisation collective:

Deux équipes de quatre. Chaque enfant choisit un numéro de 0 à 3. Lorsque le numéro est appelé, les enfants courent vers le ballon. Le premier qui marque le panier rapporte un point à son équipe.

Variantes:

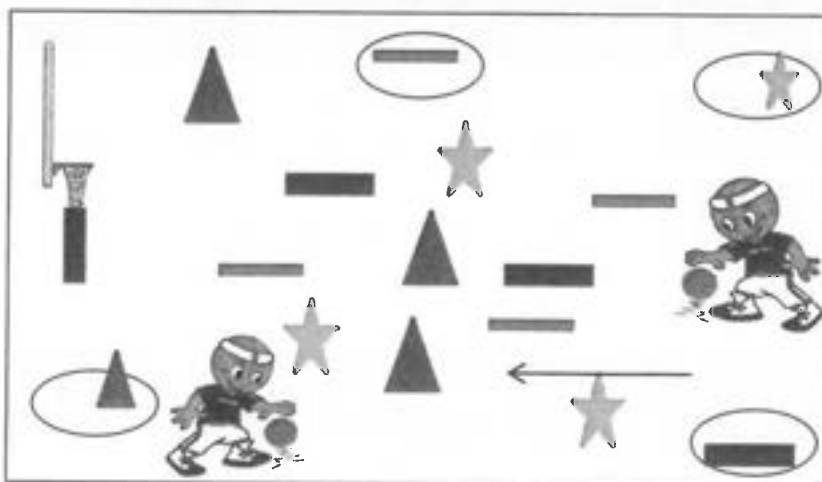
Jouer avec un seul ballon, le premier qui l'attrape va tirer au panier.
Jouer avec un seul ballon et deux paniers, le premier qui l'attrape va tirer au panier, le second défend. S'il réussit à intercepter, il va tirer dans son panier.
Pour les enfants débrouillés, appeler deux numéros en même temps ou décalé.
Évolution dans les déplacements : balle dans les mains, en faisant rouler au sol, en dribblant, en faisant des passes.

Critères de réussite:

Réagir vite à l'appel de son numéro.
Se repérer dans l'espace terrain et se diriger vers son panier.
Atteindre la cible sans perdre le ballon.
Défenseur: intercepter le ballon.

JE JOUE SEUL

L'ANNIVERSAIRE DE BABYBALL



PRÉPARONS LE GÂTEAU

**Babyball fête son anniversaire.
Pour l'occasion, les enfants et la maîtresse
(ou le maître) vont préparer un gâteau.
N'oublions pas les bougies !!!**

**«Tu dois réunir tous les ingrédients pour
fabriquer le gâteau d'anniversaire.
Attention aux intrus !!!».**

COMPÉTENCES

Se déplacer en dribblant, enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler le ballon.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant, main droite et/ou main gauche.

Matériel:

Un ballon et un cerceau par enfant.
Des étiquettes représentant divers ingrédients ou ustensiles pour fabriquer un gâteau.
Des étiquettes intrus type viande, légumes,...
Des plots pour cacher les étiquettes.
Un panier.

Organisation collective:

Chaque joueur doit rapporter dans son saladier (le cerceau) les ingrédients cachés sous les plots pour fabriquer le gâteau d'anniversaire.
Tous les enfants jouent en même temps.
Le jeu se termine quand les ingrédients nécessaires à la fabrication du gâteau ont été réunis.

Variantes:

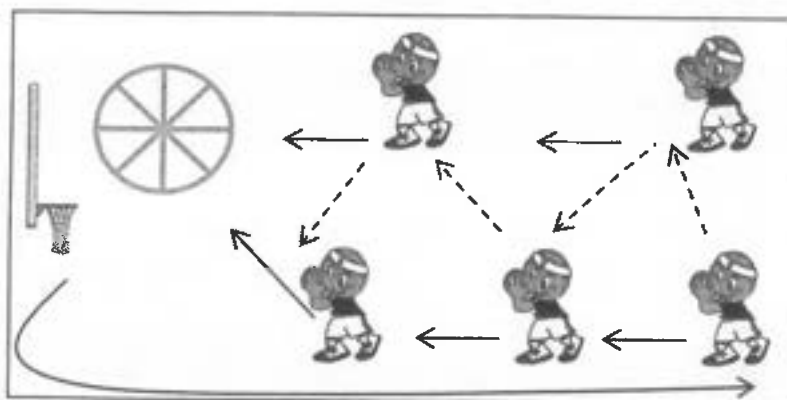
Commencer en courant sans ballon puis chacun prend un ballon et récupère les ingrédients en courant et en dribblant.
Marquer un panier avant de pouvoir récupérer un ingrédient.

Critères de réussite:

Réussir à ramasser les ingrédients nécessaires le plus vite possible.
Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble, main gauche, main droite).

JE JOUE AVEC

L'ANNIVERSAIRE DE BABYBALL



PARTAGEONS LE GÂTEAU

**Le gâteau sort du four et c'est bientôt l'heure du goûter.
Nous allons aider Babyball à le partager.**

«Par deux, vous devez progresser vers le gâteau en vous faisant des passes. Avant d'en prendre une part, vous devez marquer un panier. Au retour, celui qui a marqué le panier ramène la part de gâteau, l'autre le ballon ».

COMPÉTENCES

Faire progresser le ballon collectivement, se déplacer vers le but.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Communiquer, coopérer.
Lancer, attraper le ballon.
Tirer au panier.

Matériel:

Un panier.
Un ballon et un cerceau par équipe de deux.
8 cônes par équipe (le gâteau) disposés dans un cerceau.

Organisation du jeu:

Les joueurs sont par équipes de 2 et doivent se faire des passes pour aller marquer le panier (3 essais maximum).
Quand le panier est marqué, ils prennent une part de gâteau qu'ils ramènent dans leur cerceau au départ.
La première équipe qui rapporte les 8 parts a gagné.

Variantes:

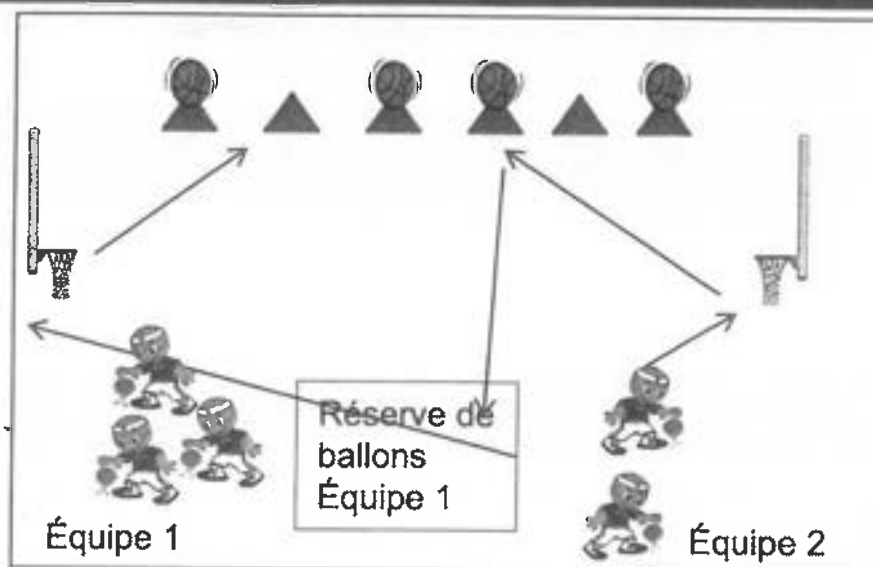
Varier le nombre de joueurs dans l'équipe (2 ou 3).
Chacun des joueurs doit marquer un panier.

Critères de réussite:

Réaliser le parcours sans faire tomber le ballon.
Rapporter les parts de gâteau le plus rapidement possible.

JE JOUE CONTRE

L'ANNIVERSAIRE DE BABYBALL



ALLUMER LES BOUGIES

Babyball va souffler les bougies de son gâteau d'anniversaire.

Peux-tu aider à les allumer?

**Attention aux petits farceurs
qui vont les éteindre !!!**

«Tu prends un ballon dans la réserve, tu marques un panier puis tu vas poser ton ballon sur le cône pour allumer la bougie. Méfie-toi, les petits farceurs vont tout faire pour les éteindre!!!».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions :
Se déplacer, transporter des objets.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Améliorer sa dextérité (tirer, dribbler).
Courir avec le ballon, courir en dribblant.
Savoir poser des objets en équilibre.

Matériel:

Deux paniers, des cônes, une réserve à ballons, des ballons, des chasubles de 2 couleurs.

Organisation collective:

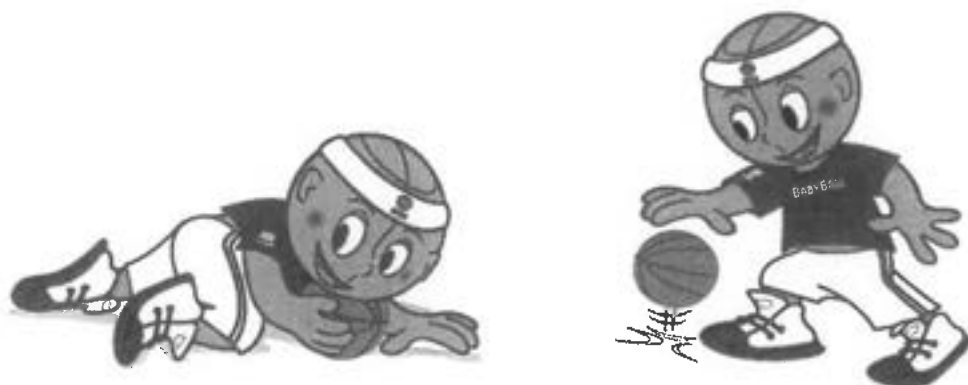
Faire deux équipes, l'équipe 1 est supérieure numériquement à l'équipe 2.
(ex: 3 contre 2 ou 6 contre 3,...).
Les joueurs de l'équipe 1 vont chercher chacun un ballon dans la réserve pour aller marquer un panier avant d'aller poser le ballon sur le cône (= la bougie). Parallèlement, les joueurs de l'équipe 2 vont marquer un panier pour récupérer un ballon sur un cône qu'ils vont rapporter dans la réserve à ballons. Et ainsi de suite...
Le jeu se termine si tous les ballons sont sur les cônes ou dans la réserve à ballons.

Variantes:

Faire le parcours en dribblant.
Limiter à 3 essais pour marquer le panier. Sinon revenir au départ.
Faire plusieurs manches en un temps limité (2 à 3 minutes).

Critères de réussite:

Equipe 1: réussir à allumer toutes les bougies (= 1 ballon sur chaque cône).
Equipe 2: réussir à éteindre toutes les bougies (= ramener tous les ballons dans la réserve).



A lire ou raconter aux enfants au début de la séance pour entrer pleinement dans le monde «imaginaire» de Babyball

L'histoire...

Il était une fois un petit garçon de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait « Babyball »...

Babyball va nous apprendre des gestes citoyens pour prendre soin de l'environnement : tous les enfants seront heureux de vivre dans un monde moins pollué "le monde merveilleux de Babyball"!

Je vous propose d'apprendre avec lui les règles du code de la route, de faire du co-voiturage pour moins polluer la planète, et d'apprendre aussi à trier les déchets et à les emmener à la déchèterie.

Nous ferons aussi une promenade dans la nature pour aller donner à manger aux poissons et aux canards.

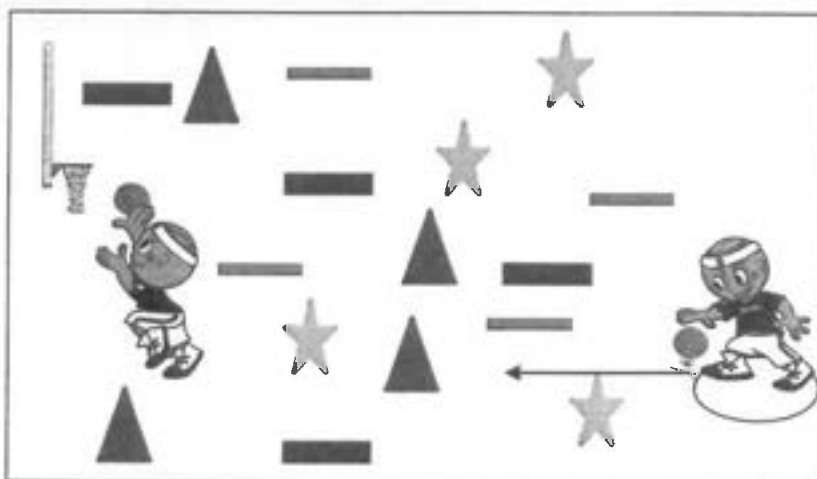
Babyball est un gourmand mais il veut apprendre à mieux se nourrir en équilibrant ses repas.

Grâce à son action citoyenne, Babyball devient un éco-babybasketteur...

THÈME	<i>Je joue seul</i>	<i>Je joue avec</i>	<i>Je joue contre</i>
Babyball CITOYEN	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
Les transports	Le code de la route	Le covoiturage	Attention danger(s) !
Les déchets	Le tri sélectif	Voyage à la déchèterie	Les pollueurs
La nutrition	L'équilibre alimentaire	Le goûter	L'attaque des sucres
La biodiversité	Nettoyons la nature	La randonnée	La chaîne alimentaire
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée.	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles.	La stratégie apparaît, le projet devient collectif.

JE JOUE SEUL

LA NUTRITION



L'ÉQUILIBRE ALIMENTAIRE

**Babyball doit composer son repas équilibré.
Attention à bien choisir les aliments !!!**

**«Tu dois aller chercher les aliments qui te
permettront de composer ton repas équilibré
et les ramener dans ton panier (cerceau).»**

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant, transporter des objets.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant main droite et/ou main gauche.

Matériel:

Un ballon, un cerceau par joueur, un ou plusieurs paniers.
Chaque objet de couleur représente une famille d'aliments :
•Des plots ou bouchons blancs : eau.
•Des plots bleus: lait et produits laitiers.
•Des plots ou bouchons rouges: viandes, poissons, œufs.
•Ballons, balles (ou objet de couleur verte) : fruits et légumes.
•Foulards ou chasubles (ou objet de couleur marron): pain, céréales, légumes secs.
•Plots jaunes : matières grasses.
•Bouchons toutes couleurs : sucreries et boissons gazeuses et/ou sucrées.

Organisation collective:

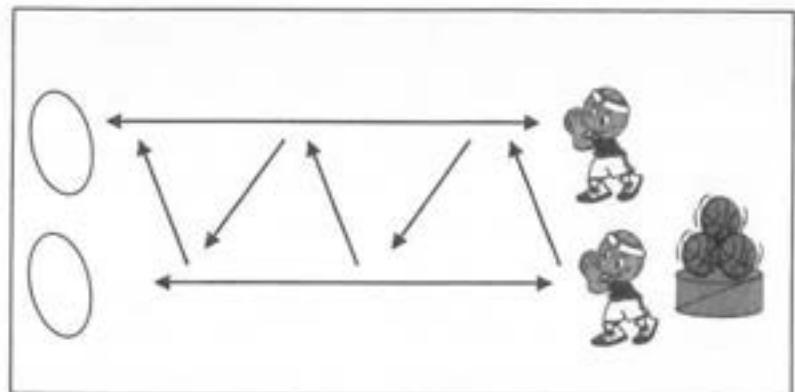
Les joueurs ont chacun un cerceau dans lequel ils rapportent les aliments représentant un repas.
Ils se déplacent en courant et/ou en dribblant. Chaque joueur part de son cerceau. Il doit aller chercher des aliments pour composer son repas et les ramener dans son cerceau, en gardant toujours le ballon. Lorsqu'il a posé un aliment, il va en chercher un autre.
Le jeu se finit lorsque le premier joueur a composé son menu équilibré.

Variantes:

Jouer avec ou sans ballon.
Imposer ou non la réussite du panier.
Dispositions diverses des aliments dans la salle (éloignement, suspension, en vrac , par couleurs d'aliments...).

Critères de réussite:

Réussir à ramener les bons aliments pour équilibrer son repas (au moins un de chaque famille).
Réussite du panier avant d'aller chercher un aliment .
Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble).

JE JOUE AVEC**LA NUTRITION****LE GOÛTER**

Babyball a apporté des fruits pour le goûter de la classe. Aidé de ses amis, il fait la distribution.

«Les fruits sont disposés en vrac dans un bac. Avec Babyball, tu dois distribuer les fruits à tes camarades de classe qui attendent leur goûter. Vous devez, tous les deux, vous faire des passes pour amener le même nombre de fruits à chaque table.

Attention, si un fruit tombe par terre, il est perdu. Il faut aller le reposer dans le bac de départ et recommencer le parcours depuis le début avec un autre fruit».

COMPÉTENCES

Juger une action simple.

Faire progresser le ballon collectivement.

Savoir se rendre disponible pour aider un partenaire porteur du ballon

Se déplacer vers le panier.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Adapter ses déplacements à des environnements variés, garder l'équilibre.

Communiquer, coopérer.

Matériel:

Des cerceaux, un panier, des objets à transporter (les fruits), balles de différentes tailles (T3, T5...).

Une ou deux caisses (réserves à fruits).

Organisation du jeu:

Poser tous les cerceaux au sol à l'opposé du bac de ballons (fruits).

Les joueurs se font des passes pour avancer et amener les ballons (fruits) dans les cerceaux (tables). Si un ballon tombe par terre, le ramener dans le bac de départ et recommencer avec un autre ballon.

Variantes:

Mettre en place deux jeux en parallèle et jouer sous forme de concours et/ou de relais.

Equipe de 6 ou 9: 2 ou 3 joueurs amènent un fruit jusqu'à une table, ils reviennent sur le côté en courant pendant que les 2 ou 3 suivants amènent un autre fruit.

Couper le parcours en deux, équipes de 4 à 6: 2 ou 3 joueurs se font des passes jusqu'à mi-parcours et passent le relai aux 2 ou 3 autres qui terminent le parcours.

Variations: Varier l'espacement des joueurs pour la longueur des passes.

Varier le nombre de fruits.

Avant de poser le fruit sur la table, je dois le laver (marquer un panier).

Critères de réussite:

Transporter les objets un par un sans les faire tomber.

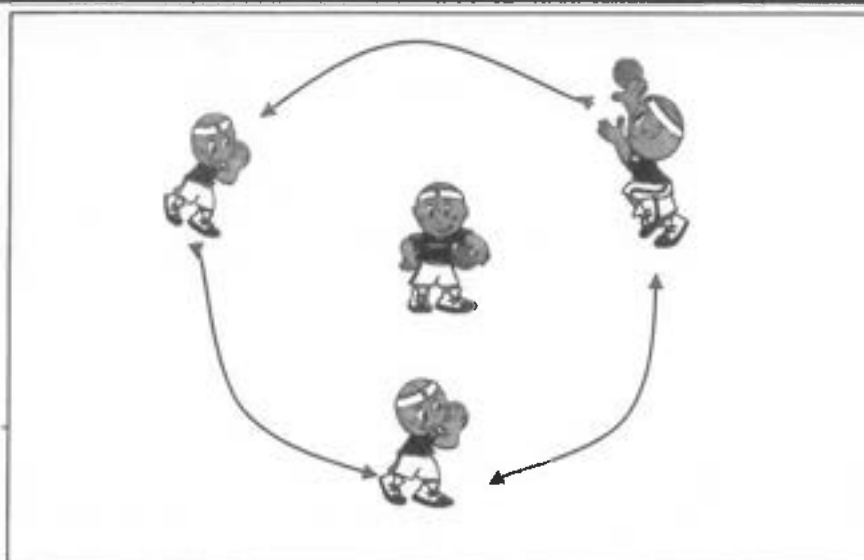
Transporter les objets le plus rapidement possible.

Transporter 5 fruits sur chaque table.

Réussir à marquer un panier chacun avant de poser le fruit sur la table.

JE JOUE CONTRE

LA NUTRITION



L'ATTAQUE DES SUCRES

Pour éviter les caries dentaires et surveiller leur poids, Babyball et ses amis doivent limiter leur consommation de sucreries, mais les sucres sont partout !

Babyball et ses copains devront équilibrer leur goûter et être vigilants...

«Tu es la sucrerie (le défenseur) et tu veux attraper le goûter de Babyball et de ses copains. Ils sont disposés en triangle et se lancent le ballon (le goûter) pour que tu ne l'attrapes pas. Tu peux soit intercepter le ballon pendant une passe, soit toucher le joueur qui a le ballon. Si tu arrives à faire l'une ou l'autre action, tu échanges ta place avec le joueur qui a raté sa passe ou mal attrapé le ballon ou avec celui que tu as touché ».

COMPÉTENCES

S'interposer pour tenter de récupérer le ballon, faire progresser le ballon collectivement.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Développer sa prise d'informations.
Améliorer sa dextérité (lancer/rattraper).
Lancer, atteindre une cible mobile (anticipation).

Matériel:

Un ballon, une chasuble ou foulard pour la sucrerie (accroché au short).

Organisation collective:

Les trois joueurs attaquants se mettent en triangle. Le défenseur (la sucrerie) au milieu du triangle.
Les attaquants se font des passes de façon à ce que le défenseur n'attrape pas le ballon. Le défenseur peut soit attraper le ballon lors d'une passe, soit toucher le joueur en possession du ballon. S'il y arrive, il prend la place du joueur qui a raté la passe. Le joueur touché lui donne son foulard.

Variantes:

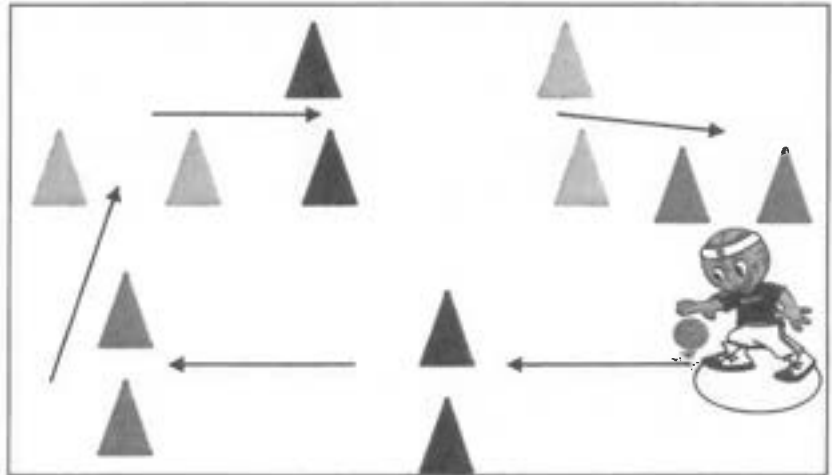
Emmener le goûter en lieu sûr (panier à marquer) avant que la sucrerie ne l'attrape. Le triangle Babyball et ses amis se déplace vers la cible.
3 contre 3: les sucreries emmènent le goûter chipé dans leur camp (marquer un panier) et Babyball et ses amis tentent de le récupérer, etc.

Critères de réussite:

Lancer vite et bien (dans les mains de son partenaire).
Ne pas se faire toucher.
Atteindre le panier sans perdre le ballon.
Défenseur: intercepter le ballon, toucher (sans bousculer).

JE JOUE SEUL

LES TRANSPORTS



LE CODE DE LA ROUTE

**Babyball apprend à conduire un véhicule.
Sur le trajet, il doit suivre le parcours mis en
place en respectant le code de la route.**

«Tu dois te déplacer soit en courant sans ballon,
soit en dribblant, tout en faisant attention à ce
qui se passe autour de toi ».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant, juger une action simple.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant, main droite et/ou main gauche.

Matériel:

Un ballon par enfant,
Des cônes verts, oranges et rouges.

Organisation collective:

Un parcours est installé tout au long des lignes du terrain de basket. Sur le parcours, on dispose des cônes de couleur : rouges, oranges et verts. Lorsque le joueur arrive à un cône rouge, il doit systématiquement s'arrêter (tout en continuant de dribbler sur place). On peut repartir si la voie est libre.

Lorsque le joueur arrive à un cône orange, il ralentit et peut passer si personne n'arrive à droite ou à gauche.

A un cône vert, on passe sans s'arrêter.

Variantes:

Chaque joueur dispose d'un capital de deux points sur son permis. Lorsqu'il est pris en infraction, il perd un point. Lorsque les deux points sont perdus, il doit se mettre sur le côté du parcours pendant 30" ou réussir 10 dribbles ou dribbler sur place en alternant main droite, main gauche.

Taille du parcours, nombre de cônes des différentes couleurs.

Critères de réussite:

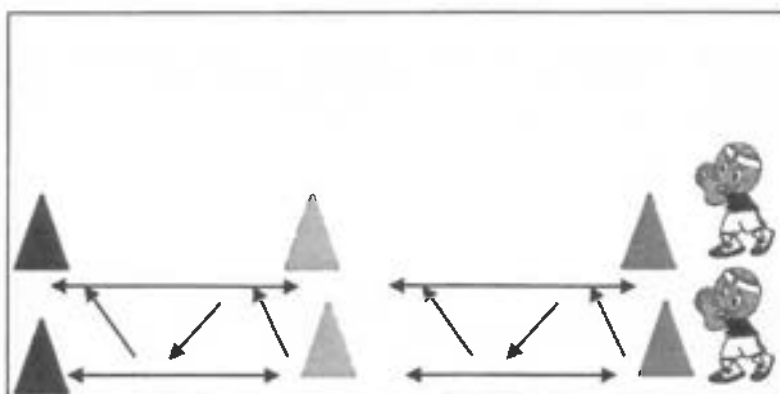
Respecter le code couleur pour garder ses points.

Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble).

Ne pas regarder son ballon pendant le parcours.

JE JOUE AVEC

LES TRANSPORTS



LE COVOITURAGE

C'est l'anniversaire de Babyball. Afin de moins polluer la planète avec les gaz d'échappement des voitures, les copains de Babyball font du covoiturage. Ensemble ils vont emmener son cadeau d'anniversaire (le ballon) à Babyball en respectant le code de la route.

«Tu dois te déplacer sur la route en faisant des passes et en faisant attention aux signaux».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant, passer le ballon, juger une action simple.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Adapter ses déplacements à des environnements.
Communiquer, coopérer.

Matériel:

Un ballon par équipe de deux.
Des cônes verts, orange et rouges.

Organisation du jeu:

Un parcours est installé avec des cônes de couleur : rouges, orange et verts. Les joueurs sont par deux. Ils se placent chacun à un plot de même couleur et se déplacent de plot en plot en se faisant des passes. Il est interdit de dribbler. Lorsqu'ils arrivent à un cône, les joueurs doivent respecter la signalisation suivante:

- à un cône rouge, les joueurs se font trois passes sur place,
- à un cône orange, deux passes sur place,
- à un cône vert, on continue les passes sans s'arrêter.

Variantes:

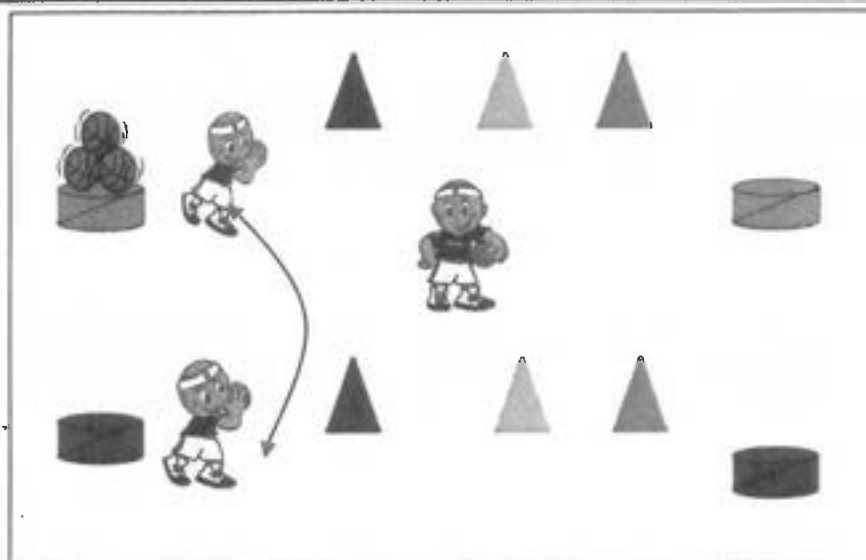
Chaque joueur dispose d'un capital de deux points sur son permis. Lorsqu'ils sont pris en infraction, ils perdent un point. Lorsque les deux points sont perdus, ils doivent se mettre sur le côté du parcours pendant 30" et/ou réussir 10 passes sur place sans faire tomber le ballon.

Critères de réussite:

Transporter le ballon (cadeau) sans le faire tomber.
Transporter le ballon (cadeau) le plus rapidement possible.

JE JOUE CONTRE

LES TRANSPORTS



ATTENTION DANGER(S) !!!

Maintenant que les copains de Babyball ont appris les règles du code de la route, ils vont devoir se méfier des dangers qui peuvent surgir à tout moment. Les véhicules doivent se déplacer tout en évitant les dangers.

**«Tu dois apporter le plus grand nombre possible de cadeaux d'anniversaire à Babyball.
Mais attention aux dangers sur la route !!! ».**

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant, faire progresser le ballon collectivement. S'interposer pour gêner la progression adverse ou tenter de récupérer le ballon.

Objectifs pédagogiques : Être capable de :

Développer sa prise d'informations.
Améliorer sa dextérité (lancer/rattraper).
Lancer, atteindre une cible (anticipation).

Matériel :

Plusieurs ballons (cadeaux), une chasuble ou foulard pour le danger.

Organisation collective :

Les joueurs « véhicules » sont deux par deux. Les véhicules doivent se déplacer le long du parcours en se faisant des passes et en respectant le code de la route.

Simplifier le parcours : tour du terrain de basket uniquement. Sur la route, définir deux zones de danger (rectangle avec des plots de part et d'autre de la ligne). Les véhicules effectuent le parcours. Lorsqu'ils traversent une zone de danger, il ne doivent pas se faire prendre le ballon. Selon la zone et la couleur de sa chasuble, le danger ne fait pas les mêmes actions.

1er danger : animal qui traverse la route: le joueur n'a le droit de se déplacer que sur une ligne perpendiculaire au parcours.

2ème danger : dos d'âne : le joueur saute sur place et tend les bras pour prendre le ballon.

Si le danger attrape un ballon, il le met dans sa réserve à côté de sa zone. Si le véhicule va au bout du parcours en ayant conservé son ballon, il le met dans le bac prévu à cet effet et reprend un cadeau (ballon) à emporter.

Variantes :

Varier le nombre de cadeaux, le nombre de dangers sur le parcours, le nombre de joueurs « danger » par zone, la longueur du parcours.

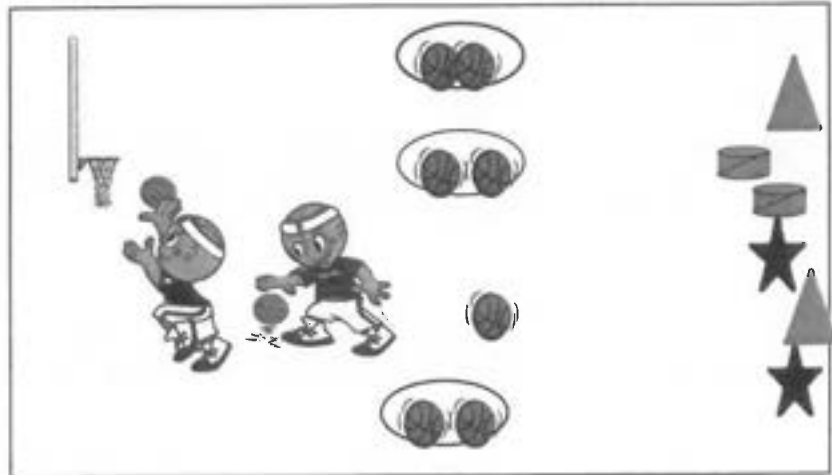
Critères de réussite :

Pour les véhicules : Transporter le plus de ballons (cadeaux) possible sans les faire tomber et sans se les faire prendre .

Pour les dangers : intercepter le plus de ballons (cadeaux) possible.

JE JOUE SEUL

LES DÉCHETS



LE TRI SELECTIF

**Babyball est un citoyen qui trie ses déchets :
papiers et cartons, plastique, verre,
déchets ménagers.**

**«Tu dois trier tous les déchets et les mettre
dans le container de tri sélectif (panier) !!! ».**

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : dribbler en se déplaçant, transporter des objets.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant, main droite et/ou main gauche.
Lancer, tirer au panier.

Matériel:

Quatre ballons, quatre cerceaux ou caisses (vert, bleu, jaune et noir), un ou deux paniers.

Chaque objet de couleur représente un déchet:

- Des plots ou bouchons ou foulards bleus : déchets en plastique et en fer
- Des plots ou bouchons ou foulards verts: déchets en verre
- Des plots ou bouchons ou foulards jaunes: déchets en papier et en carton
- Des plots ou bouchons ou foulards noirs: déchets ménagers
- Ou des vrais déchets: bouteilles plastiques, cartons, billes en verre, canettes,...

Organisation collective:

Au départ, 4 cerceaux de couleurs différentes (bleu, vert, jaune et noir) sont disposés devant le panier. Un ballon dans chaque cerceau. A l'opposé du terrain, les joueurs disposent d'un tas de déchets qu'ils doivent trier. Chaque joueur, chacun son tour prend un déchet et va le déposer dans le cerceau de la même couleur. A la place, il prend le ballon, dribble et tire pour marquer le panier. Si le panier est marqué, le joueur remet le ballon dans le cerceau et retourne au départ. Si au bout de 3 tentatives le panier n'est pas marqué, le tri n'est pas validé. Le joueur repose le ballon dans le cerceau, reprend son déchet et le ramène au départ. Le jeu se termine lorsque tous les déchets ont été triés.

Variantes:

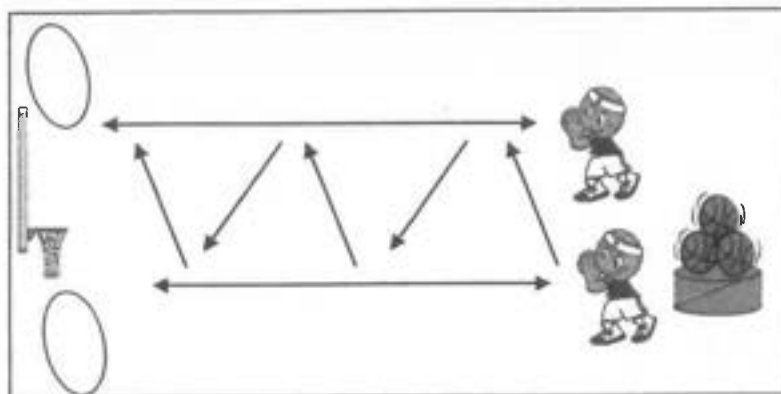
Imposer ou non la réussite du panier. (2 ou 3 essais).
Nombre de déchets à trier, différentes positions des cerceaux, trier en 2 minutes le plus de déchets possible.

Critères de réussite:

« Faire le bon tri des déchets (code couleur) »
Réussite du panier.
Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble).

JE JOUE AVEC

LES DÉCHETS



LE VOYAGE A LA DÉCHETERIE

Maintenant que Babyball et ses amis ont trié les déchets, ils doivent les transporter à la déchèterie en camion. A leur arrivée, il doivent mettre les déchets dans le bac de tri sélectif sans faire d'erreur.

«Tu dois, avec tes amis, emmener tous les déchets (les ballons) à la déchèterie en vous faisant des passes. Pour valider le tri, vous devez marquer un panier puis poser le déchet dans le bac qui convient».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : juger une action simple, passer le ballon.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Lancer, rattraper.
Se déplacer vers une cible.
Communiquer, coopérer.

Matériel:

Des cerceaux de différentes couleurs, un ou plusieurs panier(s), des objets à transporter (balles de différentes tailles, ballons T3, T5...),
Chasubles de couleurs différentes.
Une ou deux caisses (bacs à déchets).

Organisation collective:

Chaque camion est composé de 2 ou 3 joueurs. Les joueurs d'un même camion ont la même couleur de chasuble, ils vont transporter leurs déchets dans le cerceau de leur couleur situé derrière le panier.
Au départ, un bac avec des ballons de différentes tailles à transporter. Les joueurs prennent un déchet, et en se faisant des passes vont le transporter de l'autre côté du terrain. Arrivés à la déchèterie, il faut marquer le panier pour valider le tri puis poser son ballon déchet dans son cerceau de couleur.

Variantes:

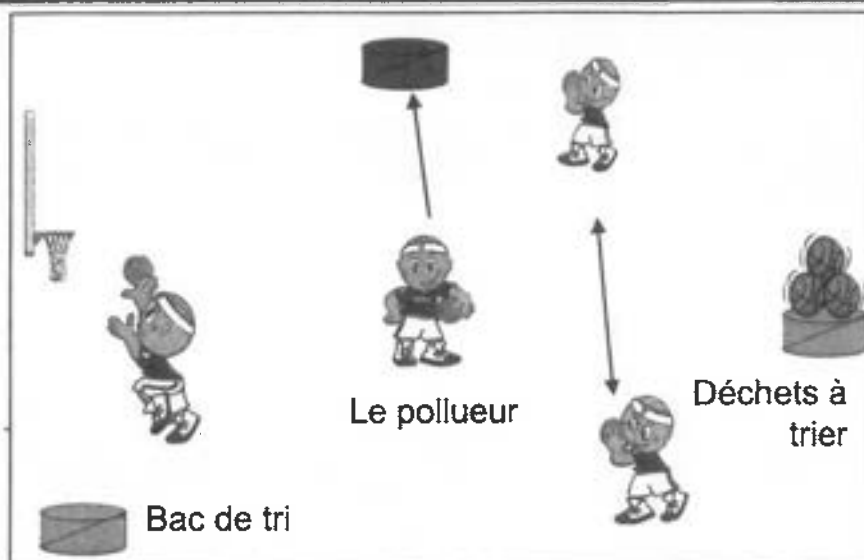
Taille du terrain.
Nombre de joueurs par camion.
Nombre de déchets à transporter à la déchèterie.

Critères de réussite:

Transporter les déchets sans les faire tomber.
Transporter un maximum de déchets dans un temps limité.
Emmener 5 déchets à la déchèterie.
Réussir à marquer un panier chacun avant de trier le déchet.

JE JOUE CONTRE

LES DÉCHETS



LES POLLUEURS

Les pollueurs ne sont pas convaincus que le tri sélectif soit vraiment utile et veulent empêcher Babyball et ses amis d'apporter les déchets à la déchèterie.

Les camions doivent faire face à l'attaque des pollueurs sur le chemin de la déchèterie!!!

«Tu dois, avec tes amis, emmener tous les déchets (les ballons) à la déchèterie en vous faisant des passes. Mais attention aux pollueurs!!! ».

COMPÉTENCES

Enchaîner et coordonner plusieurs actions : juger une action simple, faire progresser le ballon collectivement.
S'interposer pour gêner la progression adverse et récupérer le ballon, dribbler en se déplaçant.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Développer sa prise d'informations.
Améliorer sa dextérité (lancer/rattraper).
Lancer, atteindre une cible mobile (anticipation).

Matériel:

Des ballons, des chasubles ou foulards pour les joueurs dans le camion.
Un panier, des bacs de tri.

Organisation collective:

Ils (les camions) se déplacent vers le panier en se faisant des passes.
Le pollueur doit intercepter le ballon et le ramener dans son bac.
Le jeu est fini lorsque tous les déchets ont été soit triés, soit ramenés dans la poubelle du pollueur.

Variantes:

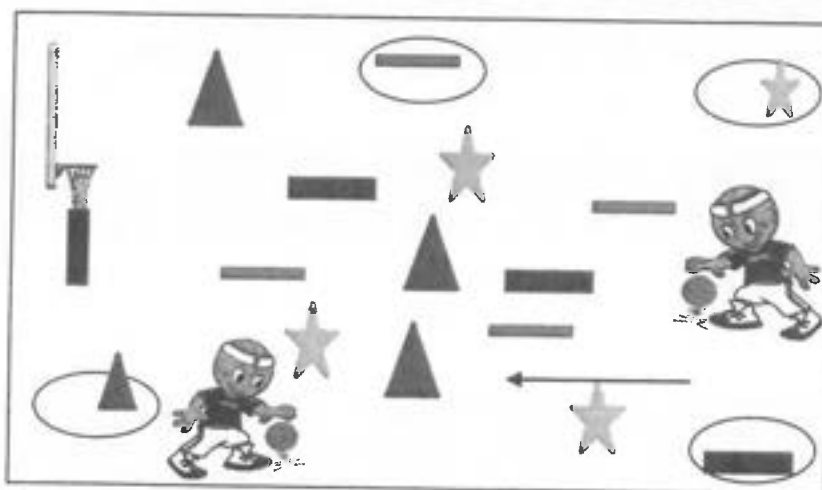
Mettre un ou plusieurs pollueurs.
Varier le nombre de joueurs par camion (de 2 à 3).
Varier le nombre de déchets à trier.
Parcours plus long avec une zone dans laquelle les trieurs se déplacent en se faisant des passes et une zone libre dans laquelle les trieurs se déplacent en dribblant et en se faisant des passes avant de déposer le déchet dans le bac.

Critères de réussite:

Lancer dans les mains de son partenaire.
Anticiper le déplacement du défenseur (pollueur).
Atteindre la cible sans perdre le ballon.
Défenseur: intercepter le ballon.

JE JOUE SEUL

LA BIO-DIVERSITÉ



NETTOYONS LA NATURE

Pour que les animaux continuent à vivre dans la forêt, il faut la nettoyer de toutes les saletés que laissent les promeneurs!!!

«Tu dois ramasser le maximum de déchets dans la forêt puis les emmener dans la poubelle prévue à cet effet ».

COMPÉTENCES

Se déplacer en dribblant, enchaîner et coordonner plusieurs actions : ramasser, manipuler le ballon.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Se déplacer en courant, en dribblant, main droite et/ou main gauche.

Matériel:

Un ballon par enfant, des cerceaux de couleurs différentes par type de déchets. Des foulards, des plots, qui représentent les déchets.

Organisation collective:

Chaque joueur doit récupérer un maximum de déchets laissés dans la forêt. Les déchets sont déposés au sol (ballons, plots, ...) ou accrochés en hauteur (foulards sur les paniers de basket).

Le but du jeu est de nettoyer la forêt de tout ce qui s'y trouve éparpillé...

Le joueur part en dribblant, prend un déchet, et l'emmène dans la poubelle située au bord du terrain. Puis, il repart toujours en dribblant chercher un autre déchet. Attention aux arbres qui sont sur le chemin!

Le jeu se termine quand on a nettoyé la forêt de tous les déchets et on rapporte son ballon dans la benne de tri prévue pour les ballons.

Variantes:

Commencer en courant sans ballon puis chacun va chercher un ballon et doit faire tout le tri en courant et en dribblant.

Les cerceaux deviennent des déchets.

A la fin, on rapporte son ballon dans la benne de tri prévue pour les ballons.

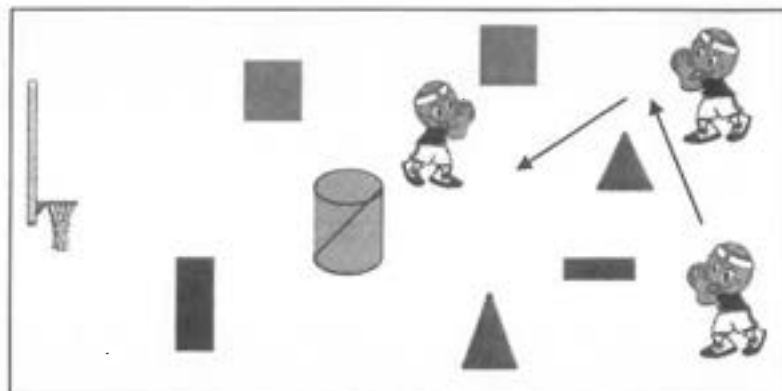
Critères de réussite:

Réussir à ramasser tous les déchets le plus vite possible.

Maîtrise du ballon dans le déplacement (ne jamais arrêter son dribble, main gauche, main droite, en arrière, en avant).

JE JOUE AVEC

LA BIO-DIVERSITÉ



LA RANDONNEE

Maintenant que la forêt est nettoyée, Babyball et ses amis partent en randonnée pour aller à la rencontre des animaux.

Dans leur sac à dos, ils ont mis des morceaux de pain dur pour donner à manger aux poissons et aux canards de l'étang. Babyball et ses amis vont devoir éviter les dangers du chemin et contourner les obstacles!!!

«Tu dois lancer à tes amis la nourriture (le ballon) pour contourner ou franchir les obstacles. Au bout du chemin, tu lances le pain dans la mare (le ballon dans le panier)”.

COMPÉTENCES

Faire progresser le ballon collectivement, savoir se rendre disponible pour aider un partenaire porteur du ballon, se déplacer vers le panier.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Adapter ses déplacements à des environnements variés pour améliorer sa motricité.

Communiquer, coopérer.

Matériel:

Des obstacles (cerceaux, plots, bancs,...).

Un cerceau derrière chaque panier.

Un panier.

Un ballon par équipe de deux ou trois, des chasubles de couleurs différentes.

Organisation collective:

Les joueurs sont par équipe de 3 et doivent se faire des passes pour aller marquer le panier (nourrir les animaux). Lorsqu'ils rencontrent un obstacle, ils doivent le contourner en se faisant des passes. Ne pas faire de passe au-dessus de l'obstacle.

Au bout du parcours, on lance le pain dans la mare : les joueurs tirent à tour de rôle jusqu'à ce que le panier soit marqué. On pose alors le ballon dans le cerceau derrière le panier, et on retourne au début du parcours en suivant les lignes du terrain (le chemin), chercher un nouveau morceau de pain (un ballon).

Variantes:

Variation le nombre de joueurs dans l'équipe (2 ou 3).

Variation le nombre, la taille des obstacles.

Critères de réussite:

Réaliser le parcours sans faire tomber le ballon.

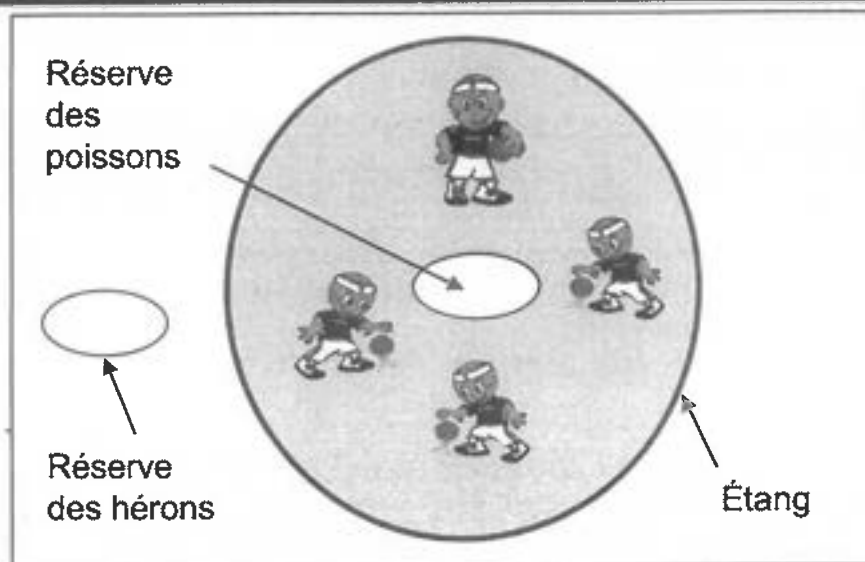
Le transporter le plus rapidement possible.

Transporter 5 bouts de pain par équipe.

Réussir à marquer un panier chacun.

JE JOUE CONTRE

LA BIO-DIVERSITÉ



LA CHAÎNE ALIMENTAIRE

Babyball et ses amis ont nourri les poissons et les canards de l'étang. Tandis qu'ils observent les poissons, des hérons arrivent au-dessus de l'étang pour manger les poissons qui sont à la surface!!!

«Tu es un poisson et tu dois essayer de ne pas te faire manger par les hérons qui veulent t'attraper et prendre ta vie (le ballon)».

COMPÉTENCES

S'interposer pour tenter de récupérer le ballon, faire progresser le ballon collectivement

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Développer sa prise d'informations.
Améliorer sa dextérité (lancer/rattraper, dribbler).

Matériel:

Un ballon par poisson, une chasuble ou foulard pour les hérons.
Deux cerceaux.
Un espace délimité (mare) par ligne de terrain ou plots.

Organisation collective:

Un étang symbolisé par un rond. Une équipe de poissons, une équipe de hérons. Plus de poissons que de hérons (4 ou 5 contre 2 par exemple). Les poissons sont dans l'étang, ils ont chacun un ballon (leur vie) et se déplacent en dribblant. Les hérons sont en dehors de l'étang. Au coup de sifflet, les hérons entrent dans l'étang: ils doivent essayer de prendre le ballon des poissons. Lorsqu'un héron a pris une vie (= le ballon), il va le déposer dans un cerceau en dehors de l'étang. Le poisson qui a perdu son ballon reste dans la mare pour aider les autres poissons à conserver leur vie en restant disponible pour attraper un ballon. Limiter la partie à 2 minutes environ, l'équipe gagnante est celle qui a le plus de ballons.

Variantes:

Les hérons vont marquer un panier avant de revenir dans le jeu et prendre un autre ballon.
Les poissons ont une ou plusieurs « vies » (réserve de ballons dans l'étang)
Lorsqu'il reste un seul ballon, les poissons peuvent se faire des passes.
Varier la taille de l'étang, le nombre de poissons et de hérons, le temps de jeu.

Critères de réussite:

Réussir à conserver son dribble.
Défenseur: intercepter le ballon sans bousculer.
Lancer vite et bien (dans les mains de son partenaire).



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL



**JE M'APPELLE BABYBALL
VIENS JOUER AVEC MOI !**



**PRESENTATION DES FICHES DE JEU
- POUR FILLES ET GARCONS DE 4-7 ANS -**

FFBB - PÔLE TERRITOIRES - COMMISSION DES JEUNES - LIVRET BABYBALL



LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



*A lire ou raconter aux enfants au début de la séance
pour entrer pleinement
dans le monde «imaginaire» de Babyball*

L'histoire...

Il était une fois, un enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait « BABYBALL ».

Le cirque aux étoiles est arrivé sur la place du village.

Le jongleur, le funambule, le dompteur et le clown sont devenus ses copains.

Il rêve de les imiter et s'entraîne dur pour y parvenir.

Je vous propose donc d'aller au cirque avec lui!!!

Vous allez apprendre à jongler, à marcher sur un fil, à dompter les lions et peut-être allez-vous rencontrer le clown ?



<i>THEME :</i>	<i>Je joue seul</i>	<i>Je joue avec</i>	<i>Je joue contre</i>
LE CIRQUE FABULEUX	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>Le Funambule</i>	Babyball devient funambule	Babyball marche sur la corde	Babyball et les clowns taquins
<i>Le Clown</i>	Le déguisement	Le maquillage	Les nez rouges
<i>Le Jongleur</i>	L'apprenti jongleur	La répétition du spectacle	Le jongleur et les girafes
<i>Le Dompteur</i>	La balade du lion	Nettoyer la cage aux lions	Rentrons les lions
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

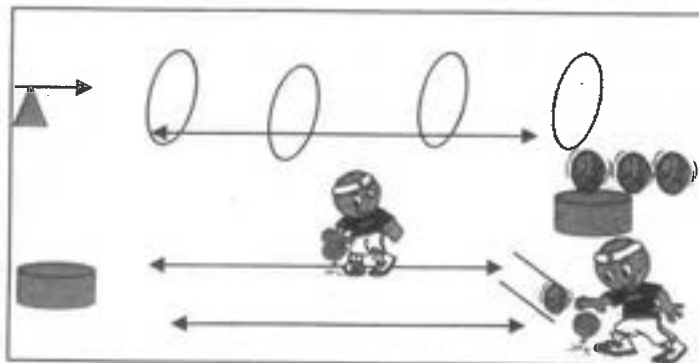
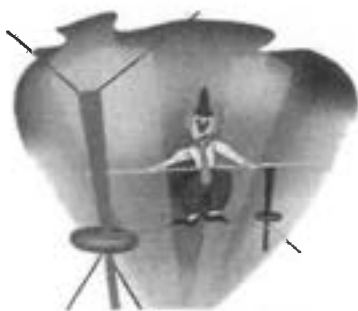


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LE FUNAMBULE



BABYBALL MARCHE SUR LA CORDE

Ensemble, Babyball et son copain vont faire un tour de piste en passant à travers des cerceaux et en marchant sur des cordes.

“Babyball tient le premier cerceau posé au sol verticalement.

Tu dois passer au travers. C’est ensuite à ton tour de tenir le cerceau suivant, et ainsi de suite...

Tu te déplaces chaque fois d’une façon différente (à quatre pattes, en araignée, d’abord les pieds, d’abord les mains, en marche arrière...) et Babyball doit t’imiter.

Quand vous avez franchi tous les cerceaux, vous devez à deux transporter un objet pris dans la caisse à l’aide des deux bâtons.

Vous vous déplacez face à face chacun sur sa corde en prenant garde de ne pas faire tomber l’objet. Si l’objet tombe, vous devez retourner au départ des cordes...”



FFBB

COMPÉTENCES

Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles mettant en cause l'équilibre.

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer de différentes façons pour améliorer sa motricité.

Garder l'équilibre.

communiquer, coopérer, reproduire à l'identique un geste.

Matériel:

Des cerceaux.

Des cordes (ou lattes...).

Deux barres.

Des objets à transporter (balles ping-pong, tennis, ballon T3, T5...).

Deux caisses (réserves).

Organisation du jeu:

Poser tous les cerceaux au sol sur le trajet, à 3 ou 4 m l'un de l'autre.

Désigner Babyball (le joueur qui tient en premier le cerceau verticalement).

Fixer la ligne de départ et la ligne d'arrivée.

Varié l'écartement des cordes en fonction de la longueur des barres de transport.

Variations:

Mettre en place deux jeux en parallèle et jouer sous forme de concours et/ou de relais.

Se déplacer sur une seule corde (l'un en marche avant, l'autre en marche arrière).

Varié le nombre et/ou la taille des cerceaux.

Critères de réussite:

Reproduire à l'identique.

Transporter les objets un par un sans les faire tomber.

Transporter les objets le plus rapidement possible.

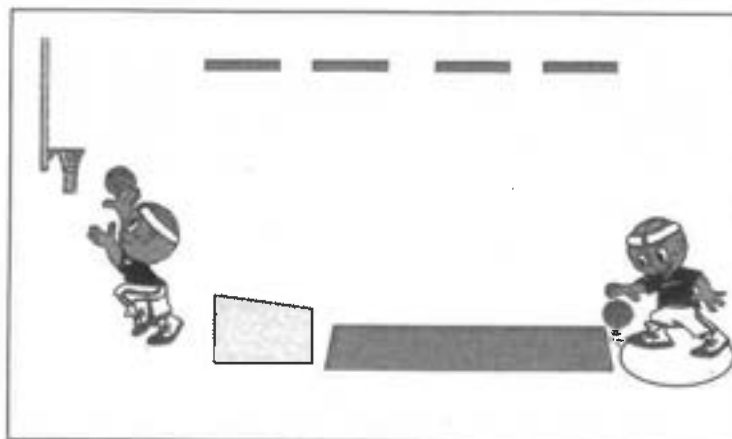
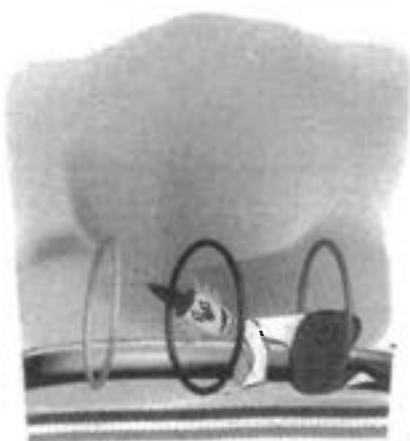


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LE FUNAMBULE



BABYBALL DEVIENT FUNAMBULE

**Babyball a toujours rêvé d'être funambule.
Il a bien observé celui du cirque et va essayer de
l'imiter avec ou sans son ballon.**

**“Tu te déplaces sur le banc avec ton ballon, sans
perdre l'équilibre, et tu sautes sur le tremplin.
Tu tires au panier, descends du tremplin et
récupères ton ballon.
Tu reviens au départ en courant sur les lattes...”**

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices simples.
Adapter ses déplacements à des contraintes variées.
Lancer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer en équilibre.
Maîtriser un saut (pieds joints).
Atteindre une cible.

Matériel:

Un ballon par joueur.
Un banc ou poutre d'équilibre.
Un tremplin, ou plinthe ou autre caisse.
Un panier.
Des lattes.

Organisation collective:

Le joueur se déplace en équilibre sur le banc, son ballon dans les mains.
Il saute sur le tremplin, tire au panier, descend du tremplin, récupère son ballon, et retourne en courant au départ en posant un pied sur chaque latte.

Variantes:

Demander un saut réception pieds joints sur le tremplin.
Imposer ou non la réussite du panier.
Parcours sur les lattes : en faisant rouler le ballon au sol pour les plus jeunes (ou débutants), en dribblant pour les plus débrouillés.

Critères de réussite:

Déplacement sans chutes.
Réussite du panier.
Respect des lattes.
Maîtrise du ballon dans le déplacement sur les lattes.



FFBB

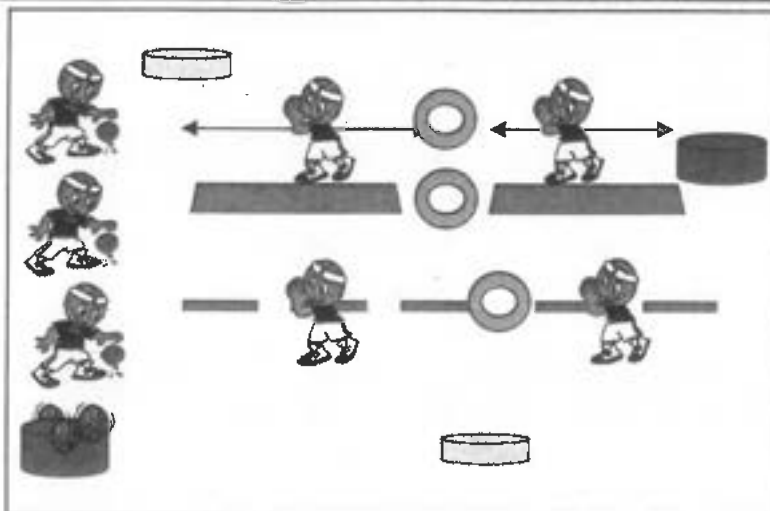


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LE FUNAMBULE



BABYBALL ET LES CLOWNS TAQUINS

Babyball et ses amis funambules veulent épater le public en traversant la piste en équilibre.

Mais ils ont oublié que les clowns taquins sont toujours là pour les embêter.

Vont-ils réussir à passer quand même?

“Babyball et ses amis funambules veulent aller déposer tous les ballons dans leur maison sans se faire toucher par les projectiles lancés par les clowns taquins.

Ils recommencent jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de ballons dans leur réserve...”



FFBB

COMPÉTENCES

Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles
remettant en cause l'équilibre.
Se déplacer avec un engin.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Se déplacer en équilibre.
Développer sa prise d'informations.
Améliorer sa dextérité.
Lancer, atteindre une cible mobile (anticipation).

Matériel:

Des ballons (à transporter), des ballons à lancer (ballons souples, légers...), des cordes, des lattes, des bancs...
Des caisses réserves, des cerceaux (zones de repos).

Organisation collective:

Les funambules choisissent un parcours qu'ils traversent en équilibre en transportant un ballon. Ils restent vigilants pour éviter les projectiles lancés par les clowns taquins. Quand ils ont réussi, ils déposent le ballon dans leur maison et vont en chercher un autre.
Ils peuvent au besoin se mettre à l'abri quelques secondes dans les cerceaux.
Délimiter une zone pour les clowns à environ 2m des parcours extérieurs.
S'ils sont touchés pendant leur parcours (hors zone de repos) les clowns taquins gagnent le ballon qu'ils déposent dans leurs réserves.

Variantes:

Les funambules changent de parcours à chaque passage.
Varier les projectiles.
Faire varier le nombre de joueurs en favorisant le surnombre des funambules.
Pour les plus débrouillés, les funambules se déplacent en dribblant.

Critères de réussite:

Se déplacer en équilibre sans tomber et sans perdre son ballon.
Ne pas se faire toucher.
Atteindre la cible.
Gagner plus de ballons que l'équipe adverse.

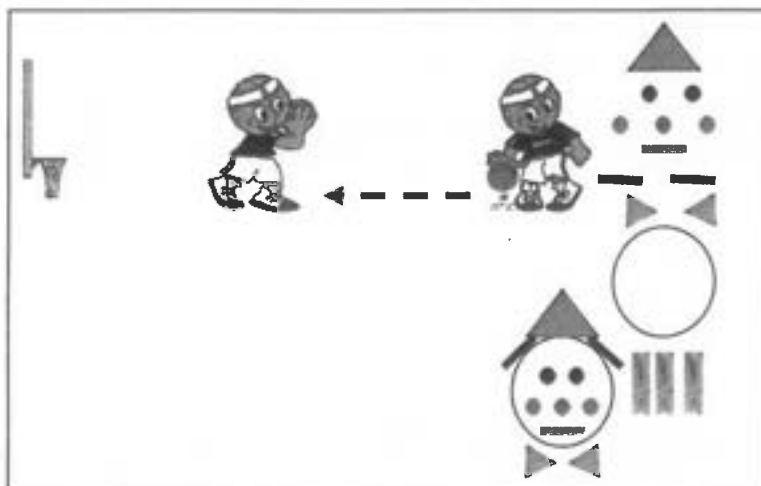


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES CLOWNS



LE MAQUILLAGE

Suite à la farce des autres clowns, Babyball est en retard pour le début du spectacle. Les enfants du public décident de l'aider à se maquiller pour qu'il puisse participer au défilé.

**“Tu dois échanger des passes avec ton partenaire jusqu’au panier.
Tu dois tirer au panier.
Si le tir est réussi, tu prends un élément pour maquiller ton clown...”**

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.
Courir, lancer dans des espaces et avec matériels variés.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Améliorer sa motricité sans ballon.
Améliorer son adresse.
Coordonner l'action des deux joueurs.

Matériel: par équipe de deux

Un ballon pour deux.
Un panier.
Un cerceau (visage du clown).
Trois plots(chapeau + noeud papillon).
Des bouchons, des lattes (yeux, nez, joues, bouches, cheveux).

Organisation collective:

Tous les éléments composant le visage du clown sont disposés derrière les joueurs, à l'opposé du panier.
Les joueurs partent par deux en échangeant des passes jusqu'au panier.
Après avoir marqué, ils reviennent (ballon sous le bras) jusqu'au cerceau et prennent un élément pour composer le visage.
A chaque passage, changer le tireur.
Ils effectuent autant de fois le parcours qu'il y a d'éléments pour maquiller Babyball.

Variantes:

Marquer le panier pour avoir le droit de maquiller le clown.
Les deux joueurs doivent marquer un panier.
Varier la hauteur du panier.
Effectuer l'aller et le retour en passes.
Imposer un type de passe (avec ou sans rebond).
Défi entre deux équipes.

Critères de réussite:

Maquiller complètement son clown.
Maquiller son clown avant l'équipe adverse.



FFBB

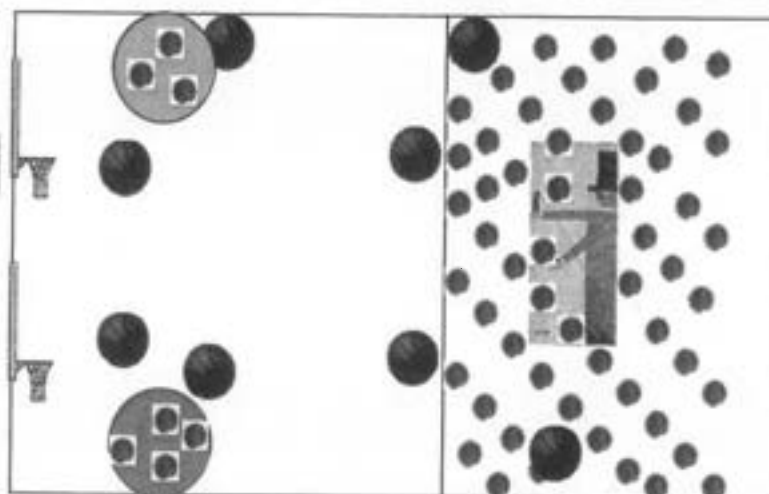


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES CLOWNS



LES NEZ ROUGES

Le spectacle est terminé. Les enfants ont adoré le spectacle des clowns et veulent le même nez. Ils décident d'aller dans la réserve du cirque pour se servir. Mais attention, le directeur du cirque les surveille...

“Tu dois marquer un panier pour avoir le droit de prendre un nez rouge dans la réserve du cirque. Si tu réussis à traverser la réserve sans te faire toucher par le directeur, tu déposes le nez dans ton cerceau. Si tu es touché, tu déposes le nez dans le cerceau de l'équipe adverse...”



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Se déplacer en courant avec un ballon.

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Coopérer.
Améliorer sa maîtrise de balle.
Développer sa prise d'information.
Se repérer dans l'espace.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Des paniers (voir variantes).
Une chasuble pour le directeur du cirque.
Un cerceau par équipe.
Des bouchons rouges (nez).

Organisation collective:

Chaque enfant possède un ballon et se déplace dans l'espace de jeu délimité.
Il doit entrer dans la réserve du cirque, se saisir d'un nez rouge et quitter la réserve sans se faire toucher par le directeur.
Les joueurs qui réussissent à quitter la réserve sans se faire toucher déposent le nez dans leur cerceau.
Les joueurs touchés doivent déposer le nez rouge dans le cerceau de l'adversaire.

Variantes:

Les joueurs doivent marquer un panier pour avoir le droit de prendre un nez rouge.
Mettre un second directeur.
Réduire l'espace de la réserve.
Donner une limite de temps.

Critères de réussite:

Ne pas se faire toucher.
Rapporter plus de nez que l'adversaire.

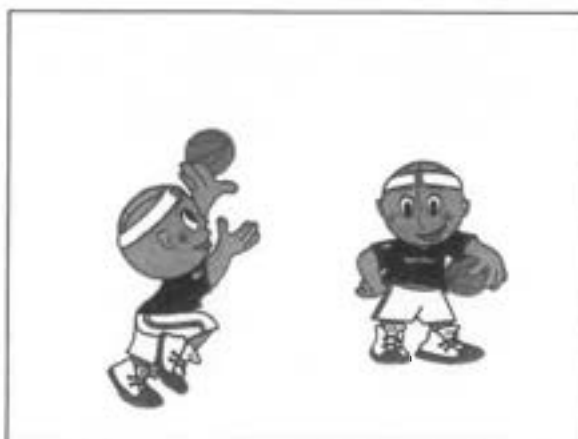


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LE JONGLEUR



L'APPRENTI JONGLEUR

**Babyball fait voltiger des balles dans l'espace,
pour imiter les jongleurs du cirque.**

**“Babyball regarde les jongleurs qui s'exercent
avec des ballons de différentes tailles et il essaye
de les imiter.**

**Il prend un ballon, le lance au-dessus de sa tête,
et doit le rattraper sans le faire tomber...”**



FFBB

COMPÉTENCES

Réaliser des actions simples, lancer, attraper.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Lancer, rattraper le ballon de différentes manières.
Dextérité avec le ballon (manipuler, attraper, récupérer).

Matériel:

Un ballon par enfant.
Cerceau ou corde pour délimiter un espace.

Organisation collective:

Chaque enfant joue avec son ballon, le lance au-dessus de lui.
S'il le rattrape sans que le ballon tombe par terre, il marque 3 points, après un rebond 2 points, après deux rebonds ou plus 1 point.

Variantes:

Jongler avec des ballons de différentes tailles.
Jongler en se déplaçant.
Jongler dans un espace délimité.
Jongler avec un copain (rattraper le ballon de l'autre).

Critères de réussite:

Réussir à rattraper le ballon en se déplaçant.
Réussir à rattraper le ballon du jongleur d'à côté.
Obtenir le plus grand nombre de points (temps déterminé).
Etre le 1^{er} arrivé à 12 points.

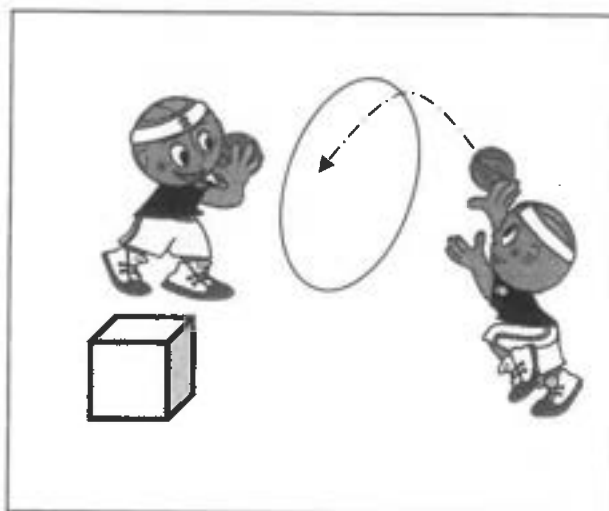
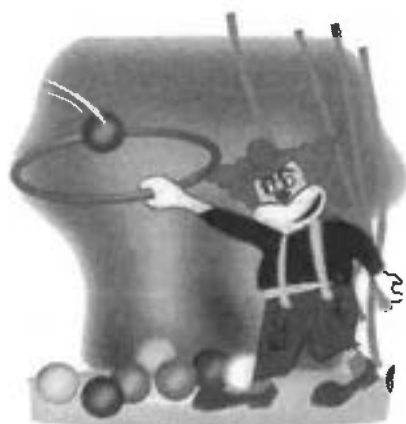


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LE JONGLEUR



LA RÉPÉTITION DU SPECTACLE

**La répétition du spectacle est terminée.
Babyball et son partenaire doivent ranger les
balles et ballons.**

**“Tu choisis une balle ou un ballon que tu dois
faire passer dans le cerceau que te tend ton
partenaire...”**

COMPÉTENCES

Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Adapter son geste à l'engin et à la cible.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Améliorer sa dextérité : lancer, viser.
Coopérer.

Matériel:

Différentes balles (ballons, balles de tennis, balles en mousse...).
Cerceaux (de différentes tailles).
2 rangements pour les ballons (caisse, caddy, poubelle, cerceau).

Organisation collective:

Tous les ballons sont placés dans un cerceau.
Un des deux joueurs tient un cerceau au-dessus d'un rangement prêt du mur.
L'autre joueur choisit une balle ou un ballon qu'il lance à travers le cerceau de son partenaire de façon à le faire tomber dans le rangement.
Si le ballon ne passe pas dans le cerceau, le joueur le récupère et recommence en se rapprochant.
Si le ballon passe dans le cerceau mais ne retombe pas dans le rangement, alors celui qui tient le cerceau le récupère et le pose dans le rangement.
Inverser les rôles après chaque « panier » réussi.

Variantes:

Modifier l'espace entre les deux joueurs.
Modifier la taille du cerceau, changer la position du cerceau.
Chronométrer le jeu.

Critères de réussite:

Réussir à ranger deux ballons de chaque taille.
Réussir à ranger tous les ballons.
Réussir à ranger tous les ballons le plus vite possible.

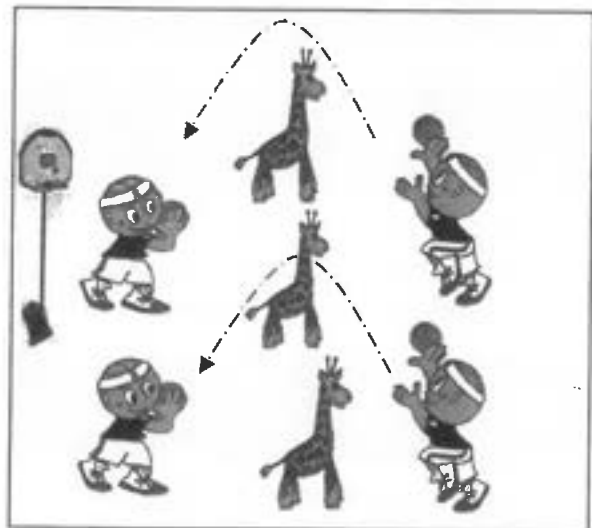


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LE JONGLEUR



LE JONGLEUR ET LES GIRAFES

Les jongleurs veulent traverser la piste aux étoiles en jonglant, mais attention aux girafes!!!

“Les jongleurs doivent aller marquer un panier en jonglant et en se lançant le ballon par dessus ou par dessous les girafes. Avec leur long cou, elles essaient de rattraper les ballons...”

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices simples.
Lancer le ballon.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

Améliorer sa maîtrise de balle.
Développer l'observation.
Se repérer dans l'espace.
Passer par dessus, par dessous.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers.
Plusieurs ballons, plots pour délimiter la piste aux étoiles.
Chasubles pour les girafes.

Organisation collective:

Un ballon pour deux joueurs.
Ils se déplacent en passes en direction du panier, en lançant le ballon par dessus ou par dessous les girafes.
Si ils traversent le troupeau de girafe sans perdre leur ballon, ils vont marquer un panier.
S'ils perdent leur ballon, ils repartent au début et recommencent le trajet.

Variantes:

Si la girafe attrape le ballon, elle le récupère et prend la place du jongleur qui devient alors girafe,
Deux équipes de jongleurs, la 1^{ère} qui marque x points malgré les girafes.

Critères de réussite:

Adresse, marquer le plus de points possible.
Conserver son ballon.
Eviter les girafes.

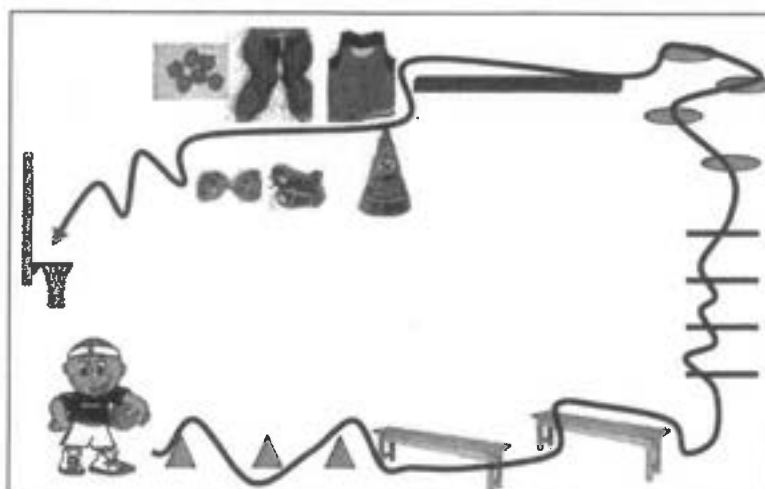


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES CLOWNS



LE DÉGUISEMENT

Babyball doit se préparer pour le spectacle. Mais les autres clowns du cirque lui ont fait une farce en lui cachant son déguisement de clown.

“Tu franchis tous les obstacles dans le cirque pour retrouver ton costume. Mais comme tu tiens ta balle de jonglage dans une main, tu ne peux prendre qu’un vêtement à la fois...”

COMPÉTENCES

Suivre un parcours.
Réaliser des actions motrices simples.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Améliorer sa motricité.
Améliorer la maîtrise du ballon.
Améliorer son adresse.
Comprendre et respecter une consigne.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Un panier.
Une chasuble par enfant.
Deux chaussures de clown par enfant (foulard autour de la cheville).
Pincettes à linges (pour décorer le costume).
Une craie rouge (pour dessiner le nez du clown).
Parcours d'embûches (plots, lattes, bancs, cerceaux, cordes, lignes du terrain).

Organisation collective:

Effectuer le parcours, enfiler un élément du costume, marquer un panier.
Recommencer le parcours jusqu'à ce que le babybasketteur soit totalement transformé en clown.
Effectuer un dernier tour de piste en costume.

Variantes:

Jouer avec ou sans dribble - ex: ballon sous le bras.
Changer les obstacles.
Varier les zones de tir et/ou la hauteur du panier.
Recommencer le parcours si le panier est raté.

Critères de réussite:

Revêtir complètement le costume de clown.



FFBB

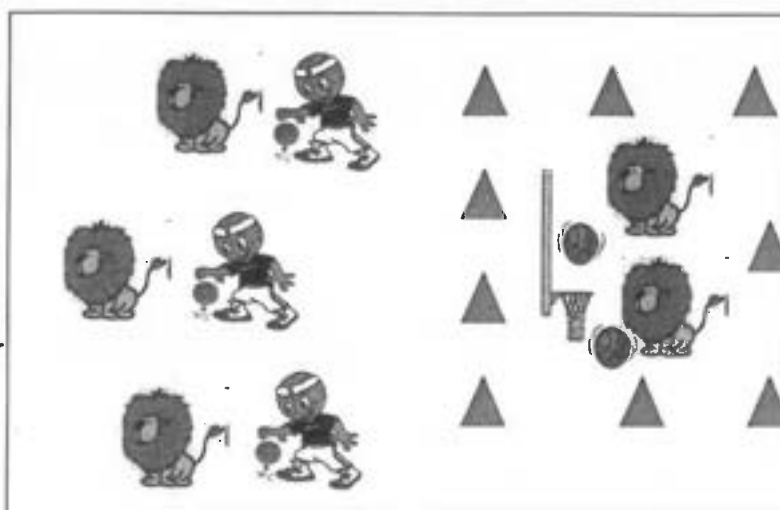
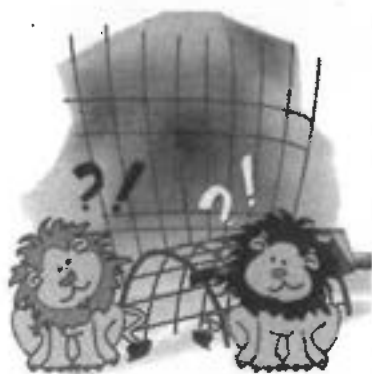


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LE DOMPTEUR



RENTRONS LES LIONS

Babyball et les dompteurs doivent ramener les lions qui se sont échappés de leur cage!!!

“Tu dois attraper un lion puis tu l’accompagnes dans sa cage...”



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.
Se déplacer en courant avec un ballon.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Coopérer / s'organiser.
Se déplacer en courant, en dribblant.
Tirer.
Développer sa prise d'informations.

Matériel:

1 ballon pour chaque lion, des plots (pour la cage aux lions), des chasubles,
1 ou plusieurs paniers, délimiter le terrain (le chapiteau)

Organisation collective:

Faire 2 équipes : désigner les lions (qui mettent une chasuble accrochée dans leur dos, dans leur ceinture) et l'équipe des dompteurs.
Les lions doivent partir, en dribblant, de leur cage, sans sortir du chapiteau.
Le dompteur doit attraper la chasuble du lion puis l'accompagner dans sa cage avant de repartir aider ses camarades. Le lion doit marquer 2 paniers puis comme il est dompté, va aider à son tour les dompteurs à ramener les autres lions.

Variantes:

Mettre moins de dompteurs que de lions.
Jouer sans les ballons.
Obligation de dribbler, dribbler avec sa main faible.
Attraper les ballons.

Critères de réussite:

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus que des dompteurs.
Marquer ses paniers.
Ne pas perdre son ballon.



FFBB

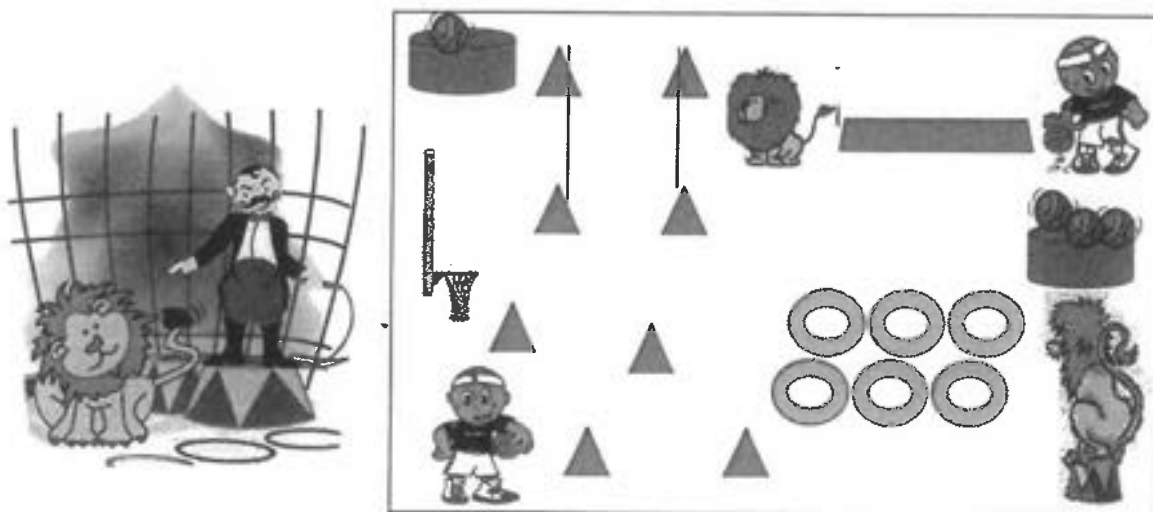


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LE DOMPTEUR



LA BALLADE DU LION

Babyball va apprendre à dresser le lion.

“Babyball, à côté du dompteur, installe des obstacles dans la cage afin de dresser le lion...”

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices.
Suivre un parcours.
Lancer pour atteindre la cible.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer, dribbler, adresse.
Apprendre à se déplacer à travers des obstacles.

Matériel:

1 ballon chacun.
1 banc, des haies, des cerceaux, des plots, 1 panier, des caisses à ballon.

Organisation collective:

Babyball suit le lion...:
Il marche sur un banc, saute au-dessus de la 1ère haie, passe sous l'autre et enjambe la dernière. Il prend un ballon et tire 1 fois au panier.
Il récupère celui-ci, dribble en contournant les plots et met un pied dans chaque cerceau.
A l'arrivée, il pose le ballon dans la caisse. Il faut ramener 4 ballons.

Variantes:

Marquer le panier.
Slalomer en changeant de main.
Dribbler en mettant les appuis dans les cerceaux.

Critères de réussite:

Ramener 4 ballons.
Respecter le parcours.

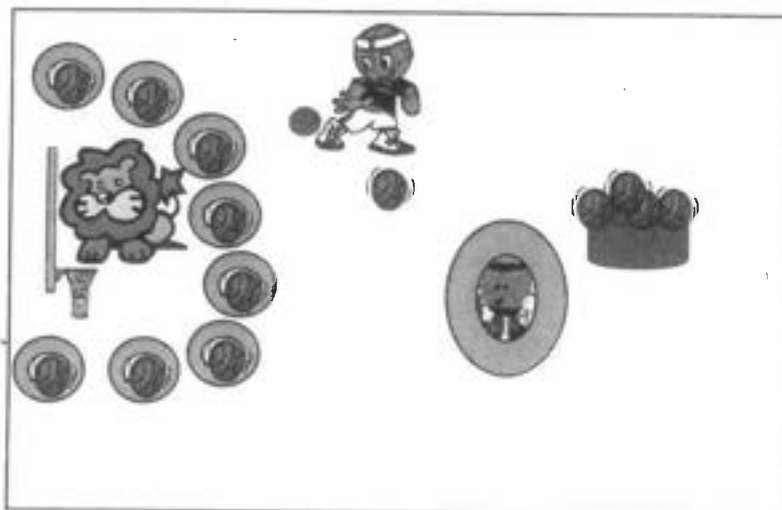


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LE DOMPTEUR



NETTOYER LA CAGE AUX LIONS

**Babyball avec le dompteur va nettoyer la cage
aux lions.**

**“Tu cours vers la cage, prends 1 ballon dans un
cerceau, tires au panier (panier marqué ou non).
Tu récupères ta balle et la fais rouler au sol à
Babyball qui la met dans la caisse sans sortir du
cerceau...”**

COMPÉTENCES

Adapter des déplacements à des environnements ou
contraintes variés.

Savoir lancer le ballon.

Savoir orienter la trajectoire du lancer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Adresse aux tirs.

Passe.

Coopération.

Matériel:

Cerceaux, ballons, caisse (caddy...).

1 panier.

Organisation collective:

Aller chercher 1 ballon dans la cage et tirer au panier (marquer ou pas).
Récupérer celui-ci et le passer en roulant à Babyball qui est situé dans
un cerceau, il n'a pas le droit d'en sortir. A la réception du ballon,
il le lance dans la caisse. Pendant ce temps là il faut tirer à nouveau
dans le panier.

Changer les rôles après 2 tirs.

En cas de non réception, le lanceur doit courir rechercher son ballon
et revenir à la cage pour le relancer.

Variantes:

Marquer le panier.

Varié les passes.

Changer de rôle à chaque fois.

Critères de réussite:

Mettre 4 ballons dans la caisse.

Mettre plus de ballons dans sa caisse que l'équipe adverse.



FFBB



LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*A lire ou raconter aux enfants au début de la séance
pour entrer pleinement
dans le monde «imaginaire» de Babyball*

L'histoire...

Il était une fois un petit garçon de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait «Babyball»...

Pour la première fois, il vient passer quelques jours de vacances, à la campagne, chez son papy et sa mamie.

Il est un petit peu triste d'avoir quitté son papa et sa maman mais il se console vite car il aime beaucoup ses grands-parents et en plus, bien sûr, il a apporté son ballon dans ses bagages.

Je vous propose de l'accompagner, de visiter la ferme avec lui et de l'aider à donner à manger aux poules, ramasser les œufs.

Vous pourrez aussi vous promener au milieu des lapins, jouer avec le chat et même, tondre les moutons...



THEME : LA FERME FASCINANTE	Je joue seul	Je joue avec	Je joue contre
	Parcours motricité	Coopération	Opposition
Les Poules	Le repas des poules	Les poules pondent	Gare au renard
Les Chats	Le chat habile	Les bêtises	Le chat et les souris
Les Moutons	La transhumance des moutons	La tonte des moutons	Le loup et les moutons
Les Lapins	Le terrier des lapins	Croque-carotte	La chasse aux lapins
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

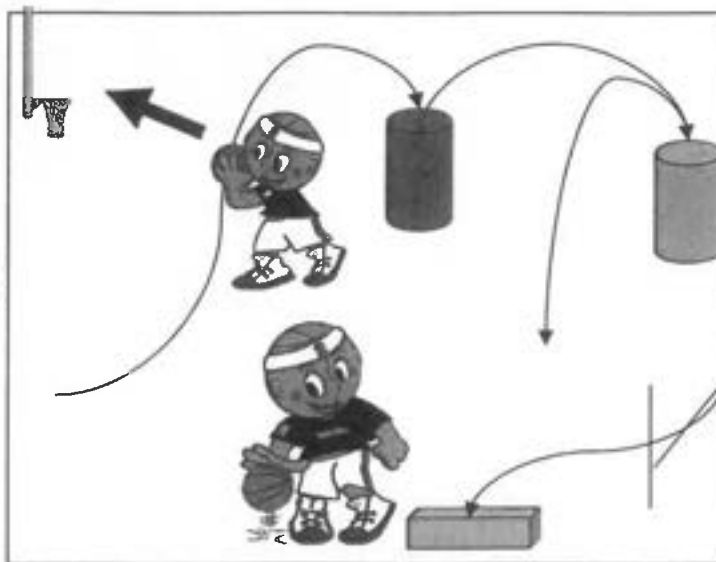
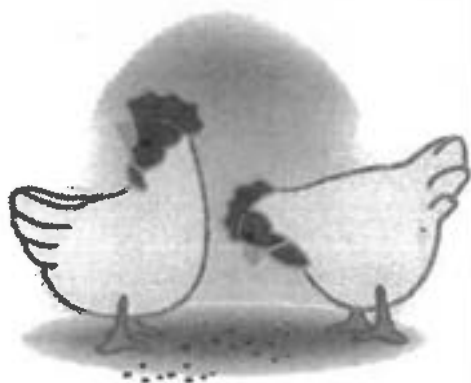


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES POULES



LE REPAS DES POULES

**Babyball vient d'arriver à la ferme.
Il voit les poules qui s'agitent dans le poulailler.
Elles ont l'air d'avoir faim.
Babyball décide de leur donner à manger.
Pour cela, il court chercher des graines pour les
ramener dans leur mangeoire.**

**"Tu vas marquer un panier, tu gagnes une graine
que tu ramènes dans la mangeoire en passant sur
les perchoirs..."**

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices.
Suivre un parcours, respecter les règles.
Réaliser des actions simples avec des matériels variés:
lancer le ballon pour marquer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer en gardant son équilibre.
Comprendre et respecter une consigne.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Un ou plusieurs paniers.
Des bouchons, plots, pinces à linges...dans un récipient : les graines.
Des bancs, tapis, chaises, trempins, plinths...: les perchoirs.
Des cerceaux, caisses, poubelles propres, cartons... : les mangeoires.

Organisation collective:

Placer les graines dans un récipient près du panier.
Chaque enfant marque un panier pour gagner une graine.
Il va la déposer dans la mangeoire en franchissant les perchoirs.

Variante:

Jouer avec ou sans ballon.
Jouer avec ou sans dribble(s).
Faire varier les perchoirs (hauteur, largeur, nombre...).
Varier le nombre de graines.

Critères de réussite:

Ramener toutes les graines.
Chaque enfant ramène sa graine.
Un joueur chrono.



FFBB

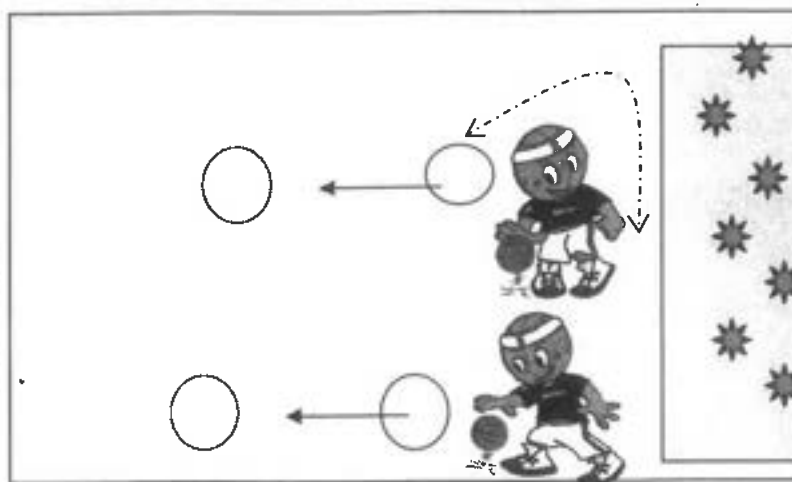
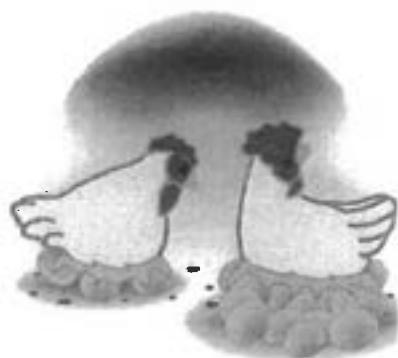


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES POULES



LES POULES PONDENT

Merci Babyball d'avoir donné à manger aux poules. Comme elles sont contentes, elles se mettent à pondre des œufs qu'il faut ramasser et ramener à la ferme. Mais attention à ne pas casser les œufs...

"Tu ramasses un œuf (le ballon) qui est dans le poulailler et tu le lances à Babyball.

Si l'œuf ne tombe pas, tu vas le mettre dans la boîte à œufs; s'il tombe, il est cassé. Tu vas le mettre dans la poêle à omelette.

Arriveras-tu à remplir ta boîte à œufs avant la poêle à omelette...?"

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif : transporter un objet.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Améliorer sa dextérité : lancer, attraper.
Coopérer.

Matériel:

Nombreux œufs (balles de tennis, ballons en mousse, balles souples...) dans un récipient.
Des cerceaux ou autres récipients pour matérialiser la boîte à œufs et la poêle à omelette.

Organisation collective:

Tous les œufs sont placés dans un récipient dans le poulailler.
Les joueurs prennent un œuf puis le transportent sans le faire tomber en se déplaçant (ex: en se faisant des passes, main à main).
S' il tombe, ils ont fait une omelette et ils mettent le ballon dans la poêle à omelette.
S'il ne tombe pas, ils mettent après les passes, le ballon dans la boîte à œufs.

Variantes:

Modifier l'espace entre les deux joueurs.
Augmenter le nombre de passe.
Changer la taille du ballon.
Le jeu peut être chronométré.

Critères de réussite:

Réussir à faire 3 passes ou plus sans faire tomber le ballon.
Savoir compter et additionner les œufs des deux joueurs.

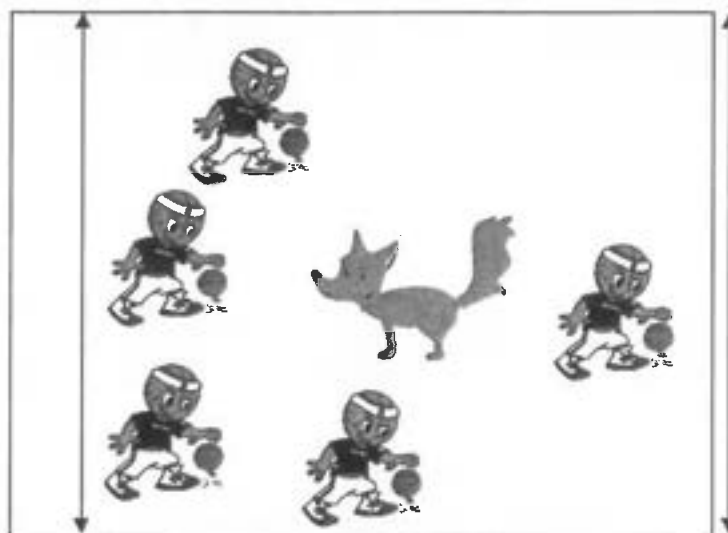


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES POULES



GARE AU RENARD

**Les poules ont bien mangé.
Elles vont se promener hors du poulailler.
Attention !... Gare à leurs plumes !...
Elles n'ont pas vu venir leur ennemi, le terrible
renard
Comment vont-elles l'éviter ?**

**“Tu dois traverser tout le terrain sans te faire
toucher par le renard. Si tu es touché, tu dois lui
donner une plume...”**

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Courir vite pour échapper au renard (regarder autour de soi, changer de vitesse et de direction...).

Anticiper les déplacements pour attraper les poules.

Développer une stratégie efficace.

Matériel:

Un dossard pour le renard.

Des plumes (pincettes à linge) : les poules en accrochent cinq à leur t-shirt.

Organisation collective:

Délimiter le poulailler (longueur de terrain réduit) : les lignes de fond délimitent les camps des poules.

Un renard au milieu du terrain.

Les poules tentent d'aller d'un camp à l'autre sans se faire toucher.

Quand le renard touche une poule, elle lui donne une plume.

On change le renard quand il a récupéré 10 plumes ou quand une poule n'a plus de plumes.

Les poules comptent alors le nombre de plumes qui leur restent.

Le jeu reprend donc il n'y a jamais d'élimination.

Variantes:

Selon le nombre de joueurs, prévoir plusieurs renards.

Les poules peuvent traverser le terrain avec un poussin (ballon) en dribblant.

Si le renard prend le ballon, la poule perd une plume.

On peut ajouter des portes (quilles) ou des zones de refuge (cerceaux) où une poule peut se mettre à l'abri quelques secondes.

Critères de réussite:

Pour le renard, récupérer le plus vite possible 10 plumes (cela peut être chronométré) : toucher.

Pour les poules, éviter de perdre des plumes : ne pas se faire toucher.



FFBB

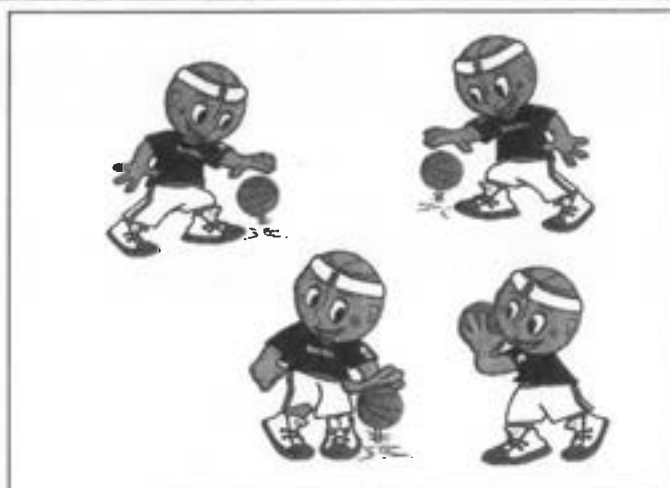


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES CHATS



LE CHAT HABILE

Babyball regarde Petit Chat jouer avec une pelote de laine, essaye de l'imiter puis lui apprend de nouveaux jeux...

“Tu joues et tu fais rebondir ta pelote de laine. Au signal de Babyball, tu la fais rouler, tu la lances, tu la fais tourner autour de toi...”

COMPÉTENCES

Réaliser des actions simples avec des matériels variés.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Lancer et rattraper le ballon de différentes façons
Dextérité avec le ballon (dribble, manipulation...)

Matériel:

Une pelote de laine (1 ballon) par enfant.
Un mur.

Organisation collective:

Chaque enfant joue avec sa pelote (le ballon). Il peut dribbler, marcher, courrir. Au signal (sonore, visuel...) et en suivant la consigne de Babyball, il doit la lancer, la rattraper au dessus de sa tête ou contre le mur, frapper dans ses mains, faire le tour de sa taille, de ses Jambes...puis recommencer.

Variantes:

Lancer à un autre chat.
Imiter un autre chat ou faire autre chose.
Assis, debout.
Tout seul ou à deux.
Sur place, en se déplaçant...

Critères de réussite:

Réussir à lancer et/ou rattraper la pelote (le ballon) avant qu'elle ne tombe par terre.
Réussir à dribbler plusieurs fois sur place, en se déplaçant...
Réussir 3 manipulations différentes.

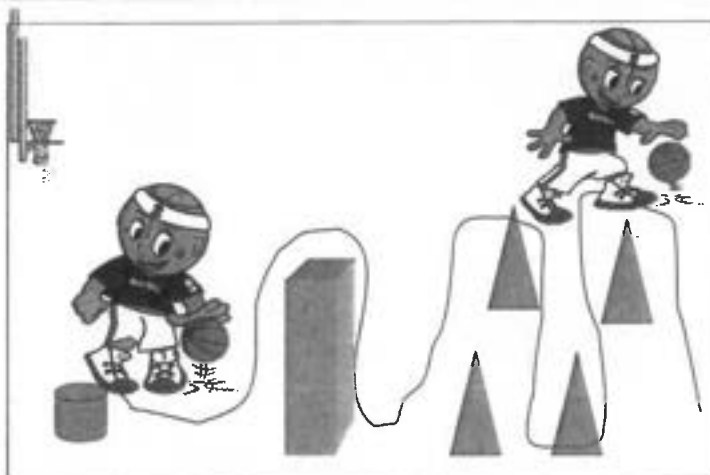


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES CHATS



LES BÊTISES

**Petit Chat et Gros Minet font des bêtises.
Ils vont cacher les croquettes de Basket, le chien
de la ferme.**

**“Par deux, vous franchissez les obstacles qui
mènent au chenil. Vous ramenez les croquettes,
par le même chemin, une par une, sans les faire
tomber...”**

COMPÉTENCES

Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles
Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement
à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif:
transporter, lancer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer et améliorer sa dextérité : dribbler, sauter, passer, coopérer.

Matériel:

Nombreuses croquettes (des ballons, balles en mousse...) dans
la gamelle du chien (cerceau).
Des obstacles de différentes hauteurs (plots, barres, bancs, tables).

Organisation du jeu:

Toutes les croquettes (les ballons) sont placées dans la gamelle
(un cerceau) de l'autre côté des obstacles.
Tous les joueurs partent l'un derrière l'autre, par 2, pour franchir
les obstacles.
Pour rapporter les croquettes, ils peuvent faire rouler la croquette
(le ballon), dribbler ou se faire des passes.

Variantes:

Transporter la croquette (le ballon) avec 2 jalons sans les faire tomber
Imposer le dribble.
Marquer un panier avant de revenir et/ou avant de poser la croquette
dans la cachette.
Installer plusieurs « chenils » ou un très grand ce qui permet de faire
jouer plusieurs duos en même temps.
Revenir à la cachette uniquement en passes en prenant une croquette
pour deux.

Critères de réussite:

Ramener toutes les croquettes le plus vite possible.
Etre les premiers à ramener toutes les croquettes.
Savoir compter et additionner les croquettes des deux joueurs.

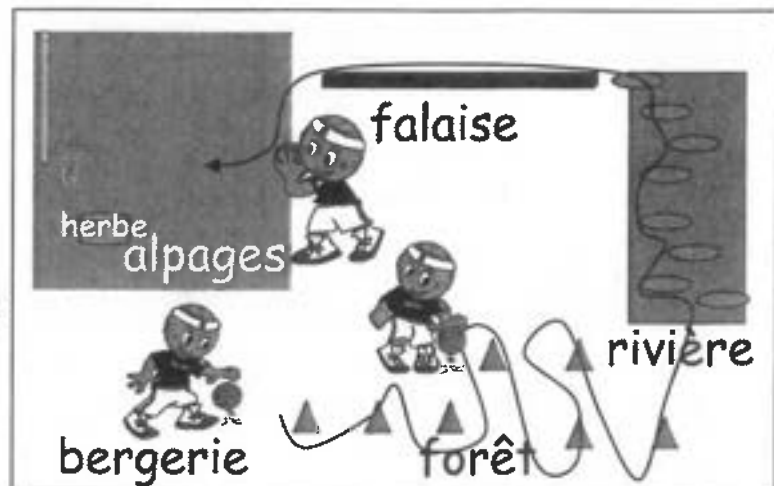
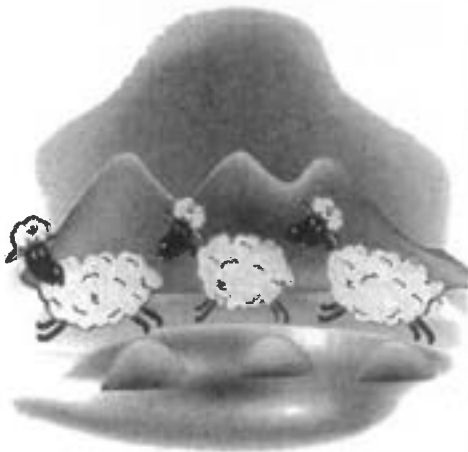


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES MOUTONS



LA TRANSHUMANCE

Les moutons quittent la bergerie pour se rendre dans les alpages afin d'y trouver de l'herbe fraîche.

“Tu traverses la forêt, tu sautes sur les pierres, tu longes la falaise et tu marques un panier pour ramener l'herbe fraîche à la bergerie...”

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices.
Lancer le ballon pour atteindre une cible.
Marquer un panier.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Améliorer sa motricité.
Améliorer la maîtrise du ballon.
Améliorer son adresse.
Comprendre et respecter une consigne.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Un panier.
Bouchons, plots, pinces à linges : herbe à ramener à la bergerie.
Cerceaux : pierres.
Plots : arbres.
Lignes du terrain : falaise.

Organisation collective:

Placer les bouchons représentant l'herbe à côté du panier.
Les joueurs effectuent le parcours, marquent un panier pour prendre de l'herbe qu'ils viennent déposer à la bergerie.

Variantes:

Jouer avec ou sans dribble - ex: ballon sous le bras.
Ajouter des obstacles - ex: passer sous les troncs d'arbres (bancs)
Varier les zones de tir et/ou la hauteur du panier.
Selon la zone de tir, accorder un ou deux bouchons.

Critères de réussite:

Ramener tous les bouchons.
Ramener le plus de bouchons possible.



FFBB

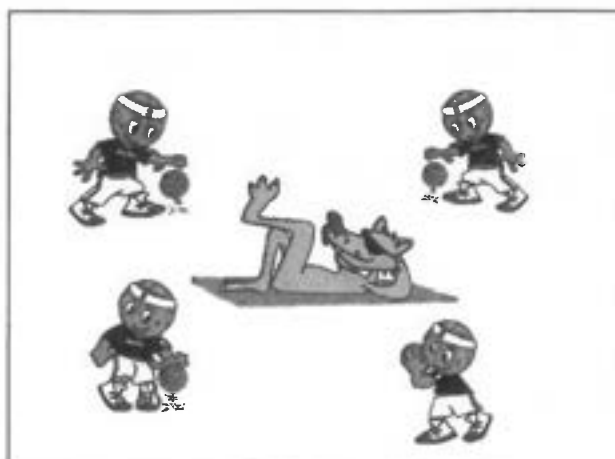


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES MOUTONS



LE LOUP ET LES MOUTONS

Les moutons sont enfin en vacances et jouent dans les pâtures ce qui empêche le vieux loup de dormir...

Le loup décide de les attacher afin de les empêcher de bouger.

**“Si tu es touché par le loup, mets ton ballon au-dessus de la tête et écartes les jambes.
Pour être détaché, un partenaire doit passer à 4 pattes entre tes jambes...”**

COMPÉTENCES

*Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle.*

Objectifs pédagogiques: Être capable de:

Coopérer.
Améliorer sa maîtrise de balle.
Développer sa prise d'information.
Se repérer dans l'espace.

Matériel:

Un ballon par mouton.
Des paniers (voir variantes).
Des chasubles pour les loups.

Organisation collective:

Chaque mouton possède un ballon, se déplace dans l'espace de jeu délimité.
Les loups doivent toucher les moutons.
Les moutons touchés doivent mettre leur ballon au-dessus de la tête et écarter leurs jambes.
Pour être libérés, un partenaire doit passer entre leurs jambes.
Changer les loups régulièrement.
Interdire à deux loups de suivre le même mouton.
Le loup ne peut pas toucher un mouton qui est entre les jambes d'un partenaire.

Variantes:

Le loup doit toucher le ballon pour immobiliser le mouton.
Augmenter le nombre de loup.
Pour être délivré, le mouton doit marquer un panier avant de revenir dans le jeu.
Autoriser deux loups à suivre le même mouton.
Donner un ballon aux loups.
Réduire l'espace de jeu.

Critères de réussite:

Ne pas se faire toucher.
Réussir à délivrer ses partenaires.
Conserver son ballon.
Attraper le plus grand nombre de moutons possible.



FFBB

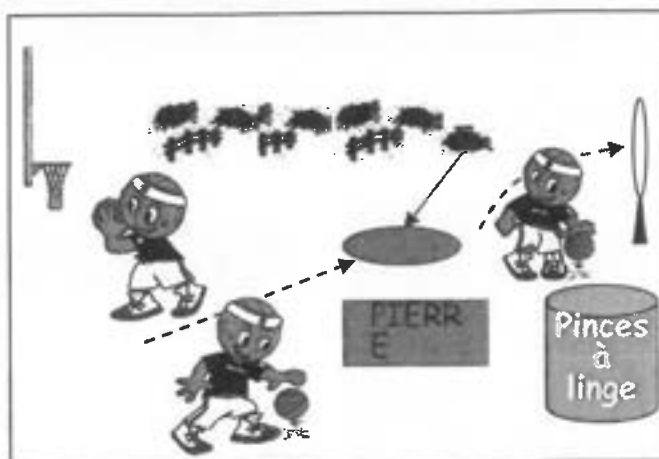


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES MOUTONS



LA TONTE

C'est l'été, Babyball doit tondre les moutons qui ont trop chaud et les aider à rapporter leur laine à la ferme.

**“Pour que la laine (ballon) se transforme en pelote, tu dois réussir le panier.
Pendant ce temps, ton partenaire saute les haies.
Lorsqu'il arrive sur la pierre, tu lui envoies la pelote. Il la lance par la fenêtre de la ferme puis range la pelote dans le panier.
Au passage suivant, on change de rôle...”**

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.

Se déplacer dans des formes d'action inhabituelles.
Réaliser des actions motrices simples.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Améliorer sa motricité sans ballon.
Améliorer son adresse.
Coordonner l'action des deux joueurs.

Matériel:

Beaucoup de ballons (pelote de laine).
Un panier.
Un cerceau (pierre) ou tapis.
Un cerceau (fenêtre de la ferme).
Des plots, des lattes (haies).
Des pinces à linge ou bouchons (comptage des pelotes ramenées) ou de nombreux ballons transformés en pelote...

Organisation collective:

Le joueur n°1 tire au panier pendant que le joueur n°2 saute les haies et se place sur la pierre pour recevoir le ballon.
Après réception le joueur n°2 lance la balle dans la cible (fenêtre de la ferme) qui est tenue par le joueur n°1.
A chaque passage, l'équipe récupère son ballon (la pelote) puis le pose dans le panier à pelote.
Les joueurs changent de rôle à chaque passage.

Variantes:

Variation la hauteur du panier, des haies.
Changer la nature des sauts (cloche pied, alterner 2 appuis et 1 appui, monter les genoux ...).
Variation la distance de la cible.
Le cerceau est tenu par le joueur n°1 après sa passe à n°2.

Critères de réussite:

Ramener huit pinces à linge le plus vite possible (concours par équipe).
Ramener le plus de pinces à linge possible en un temps donné.
Ramener le plus de ballons (pelotes) possible dans le panier.



FFBB

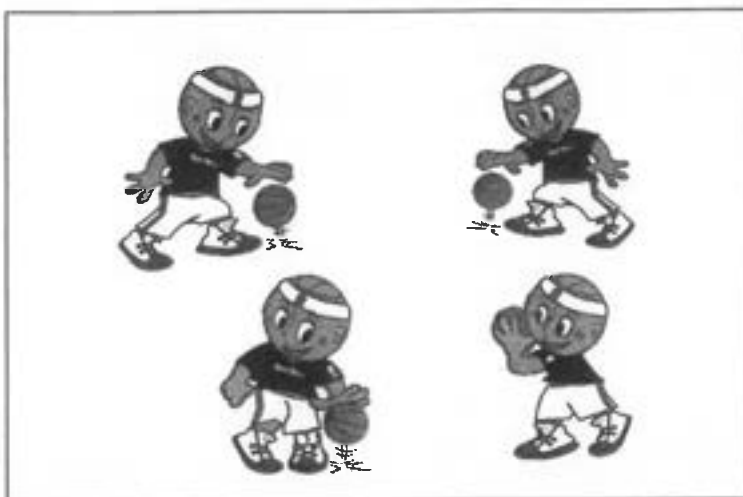


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES CHATS



LE CHAT ET LES SOURIS

**Petit Chat est content de sa blague à Basket!
Mais les souris guettent...
Petit chat doit empêcher les petites souris
de venir voler ses croquettes.**

**“Tu dois traverser la maison de Petit Chat pour
aller chercher les croquettes, attention de ne pas
te faire toucher...”**

COMPETENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaitre son rôle.

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Courir vite pour échapper au chat (regarder autour de soi, changer de vitesse et de direction...).

Anticiper les déplacements pour toucher les souris.

Développer une stratégie efficace .

Matériel:

Un dossard pour le chat.

Des croquettes en nombre suffisant (ballons).

Des paniers.

Organisation du jeu:

Un chat dans sa maison, délimitée visuellement au milieu du terrain.

Les souris sortent de leur nid et tentent d'aller récupérer une croquette dans la cachette du chat, en traversant sa maison.

Une souris touchée par le chat, doit repartir dans son nid.

Une souris non touchée par le chat peut aller prendre une croquette et la ramener dans son nid.

Si elle est touchée sur le chemin du retour, elle repose la croquette dans la cachette du chat et rentre au nid bredouille avant de pouvoir réessayer.

On change le chat quand il n'y a plus de croquettes.

Variantes:

Selon le nombre de joueurs, prévoir plusieurs chats (Petit Chat et Gros Minet).

On peut ajouter des zones de refuge (pastilles) où une souris peut se mettre à l'abri quelques secondes ou des obstacles pour le chat.

Marquer un panier avant de ramener la croquette au nid.

Dribbler pour rapporter la croquette.

Critères de réussite:

Pour le chat, réussir à toucher les souris pour empêcher l'accès aux croquettes le plus longtemps possible (cela peut être chronométré).

Pour les souris, réussir à ne pas se faire toucher pour ramener le plus de croquettes possible.



FFBB

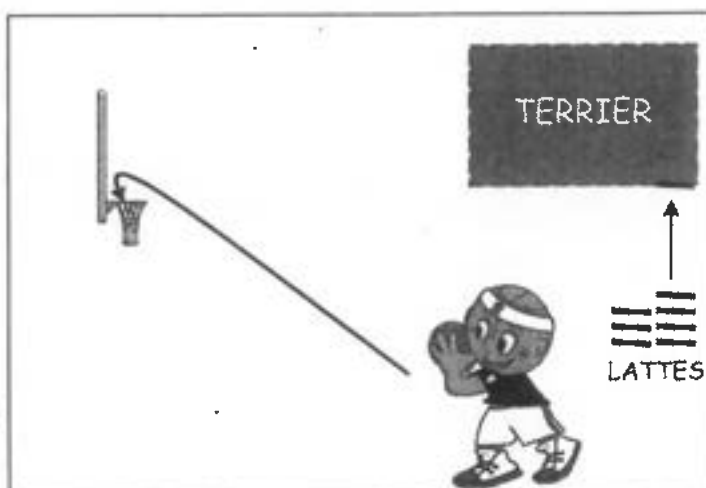


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES LAPINS



LE TERRIER

Babyball va creuser un terrier pour les lapins.

“Tu vas marquer un panier afin de pouvoir ramener une latte pour construire le terrier...”

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement dans un jeu collectif.
Lancer, lancer des ballons.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Dribbler.
Marquer un panier.
Respecter la consigne (ex: Placer les lattes au bon endroit).

Matériel:

Un ballon par joueur.
Des lattes pour les "murs" du terrier.
Un panier.
Un "terrier" pré-marqué au sol.

Organisation du jeu :

Rassembler les lattes à proximité du terrier.
Au signal, l'enfant se déplace vers le panier avec le ballon.
S'il marque, il revient avec une latte et la pose sur le terrier pré-marqué au sol.
S'il ne marque pas, il tente à nouveau un tir, si celui-ci est raté, il peut ramener une latte quand même.

Variantes:

Aller vers le panier en dribblant ou en courant.
Ajouter un parcours d'obstacles.
Recommencer le parcours si le panier est raté.

Critères de réussite:

Construire le terrier.

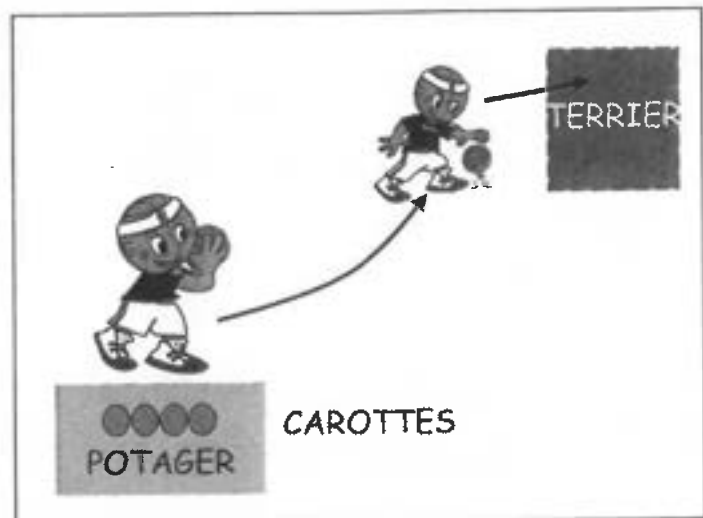


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES LAPINS



CROQUE-CAROTTES

**Babyball va faire une provision de carottes
pour les lapins.**

**“Tu prends une carotte dans le potager que tu
envoies à ton copain en la faisant rouler au sol.
Ta carotte doit passer entre ses jambes pour qu’il
puisse la poser dans le terrier...”**

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires.
Réaliser une action que l'on peut mesurer.
Adapter la force et la trajectoire du lancer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Améliorer la maîtrise du ballon.
Améliorer son adresse.

Matériel:

1
Des carottes (4 ballons) dans le potager.
Des cerceaux (potager et terrier).

Organisation du jeu:

Placer les carottes dans le potager.
Le 1er baby prend une carotte dans le potager et l'envoie entre les jambes du 2nd baby en la faisant rouler au sol.
Une fois la carotte passée entre ses jambes, le 2nd baby la récupère et la pose dans le terrier.
Le 2nd baby doit se déplacer pour se positionner sur la trajectoire de la carotte.
Inverser les rôles après avoir donné les deux premières carottes.

Variantes:

Augmenter la distance entre le terrier et le potager.
Varier le type de lancer.
Introduire la notion de temps.

Critères de réussite:

La carotte doit passer entre les jambes ou arriver dans les mains.



FFBB

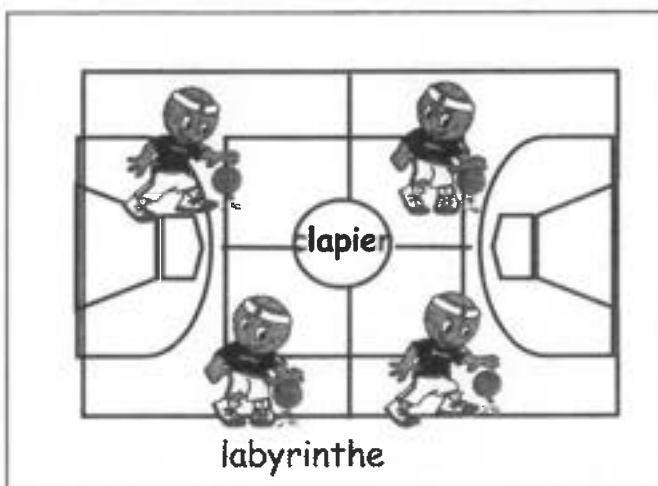
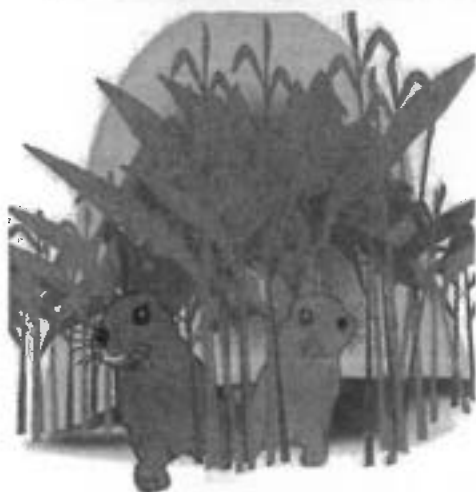


LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES LAPINS



LA CHASSE AUX LAPINS

**Babyball doit remettre les lapins
dans leurs clapiers.**

**“Les lapins se sont échappés de leurs clapiers.
Babyball doit aller les chercher dans le champs de
maïs transformé en labyrinthe. Une fois attrapés,
il les enferme dans le clapier. Mais les lapins
libres peuvent libérer les prisonniers en leur
tapant la patte ...”**

COMPETENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Développer sa prise d'information.
Se repérer dans l'espace.

Matériel:

Un ballon par lapin.
Les lignes de la salle (le labyrinthe).

Organisation du jeu:

Les lapins se déplacent sur les lignes (ils peuvent se croiser).
Babyball en se déplaçant sur ces mêmes lignes doit les toucher.
Les lapins touchés doivent se rendre dans le clapier (rond central).
Les lapins libres doivent taper la pattes des prisonniers pour les délivrer.

Variantes:

Les lapins se déplacent en dribblant.
Augmenter le nombre de "Babyball".
Les lapins ne peuvent plus se croiser et doivent faire demi-tour.
Les lapins touchés doivent marquer un panier pour revenir dans le jeu.

Critères de réussite:

Ne pas se faire toucher.
Respecter le tracé du labyrinthe.



FFBB



L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



*A lire ou raconter aux enfants au début de la séance
pour entrer pleinement
dans le monde «imaginaire» de Babyball*

L'histoire...

Il était une fois, un enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait « BABYBALL ».

Je vous propose donc de l'accompagner dans un monde imaginaire où vous allez rencontrer des chevaliers, un château fort et sa princesse, des pirates et leur trésor, des sorciers avec la sorcière maladroite et l'ogre gob-ballon mais aussi des extra-terrestres sur une planète mystérieuse!!!



THEME :	<i>Je joue seul</i>	<i>Je joue avec</i>	<i>Je joue contre</i>
L'ESPACE FÉÉRIQUE	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>Les Pirates</i>	La carte au trésor	L'île au trésor	Les requins et les pirates
<i>Les Sorcières</i>	La sorcière maladroite	Les apprentis sorcières	L'ogre gob-ballon
<i>Les Chevaliers</i>	Les clés du château fort	L'attaque du château fort	La princesse délivrée
<i>Les Voyageurs de l'espace</i>	Les météorites	La planète mystérieuse	Les extra-terrestres
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

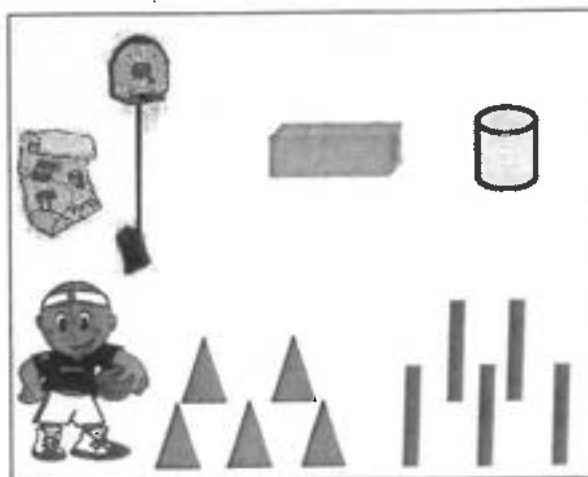
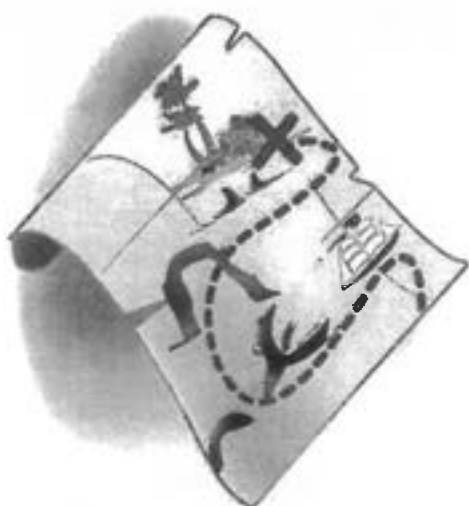


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES PIRATES



LA CARTE AU TRÉSOR

**Babyball aime beaucoup jouer au pirate.
Il décide d'aller chercher un trésor sur une île
lointaine.**

**“Pour aller chercher le trésor, tu dois d’abord
récupérer la carte au trésor qui t’aidera à
découvrir où se trouve l’île au trésor...”**

COMPÉTENCES

Réaliser des actions simples avec des matériels variés.
Réaliser des actions motrices.
Se déplacer en suivant un parcours.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Comprendre et respecter les consignes.
Développer sa prise d'informations.
Marquer 1 panier (adresse).
Dribbler.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Un ou plusieurs panier(s).
Des plots (rochers), cordes, lattes, banc (plage).
Poubelle, gros carton (grotte).
1 carte au trésor par enfant (feuille dessinée par l'enfant, plan...).

Organisation collective:

Placer les cartes au trésor dans la grotte, derrière le(s) panier(s).
Installer d'un côté les rochers et de l'autre la plage.
Au signal, les enfants effectuent le parcours sur la plage, entre les rochers et évitent les crabes (plots), les coquillages (lattes)...
marquent un panier, pour ouvrir l'entrée de la grotte, prennent la carte au trésor et la ramène dans leur campement.

Variantes:

Jouer avec ou sans ballon.
Avec ou sans dribble.
Varier les zones de tir et / ou la hauteur.
Recommencer le parcours si le panier est raté.

Critères de réussite:

Ramener sa carte le plus vite possible.
Ne pas perdre son ballon.
Ne pas toucher les rochers, ni les crabes, les coquillages...
Etre le 1^{er} à ramener sa carte.
Ramener le plus de cartes possibles.



FFBB

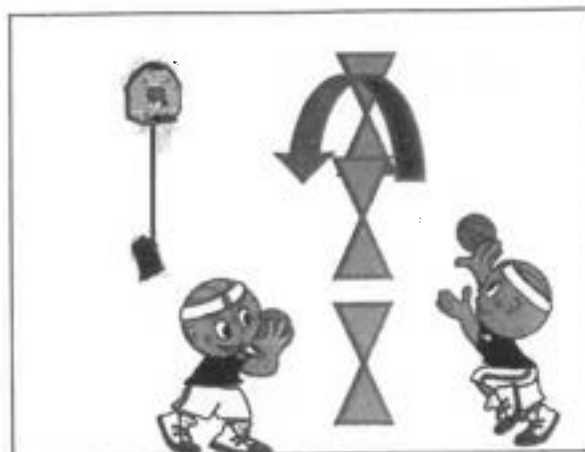


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES PIRATES



L'ÎLE AU TRÉSOR

**Grâce à la carte au trésor, les pirates ont découvert où était l'île au trésor.
Pour aller sur l'île et prendre les pièces d'or, ils doivent franchir la barrière de corail.**

“Les deux pirates partent de leur bateau, montent sur une barque et franchissent la barrière de corail. Quand ils arrivent sur l'île, ils marquent un panier qui leur permettra d'ouvrir le coffre au trésor, prendre une pièce d'or et la ramener sur leur bateau...”



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires dans un jeu collectif.
Transporter un ballon, le lancer et l'attraper.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer et améliorer sa dextérité : passer.
Coopérer.

Matériel:

Plots, lattes, bancs, tables, haies, puces, pastilles, chaises, etc... pour la barrière de corail, ballons, tapis (barques).

Organisation collective:

Installer la barrière de corail (bancs, tapis...).

Par 2, en se faisant des passes, se rapprocher du panier et marquer.

Franchir les obstacles sans faire tomber le ballon (sinon, ils sont tombés dans l'eau).

S'il tombe, repartir au départ (dans le bateau).

Dès que le panier est marqué, prendre une pièce d'or (un bouchon, un plot...) et le ramener dans le bateau en passant par la plage (sur le côté).

Variantes:

Passe directe ou passe à terre (un seul rebond).

Marquer un panier chacun.

Revenir en dribble ou en passe.

Critères de réussite:

Ne pas perdre le ballon.

Réussir la passe (le lancer et le rattraper).

Etre les premiers à arriver sur l'île.

Récupérer toutes les pièces d'or.



FFBB

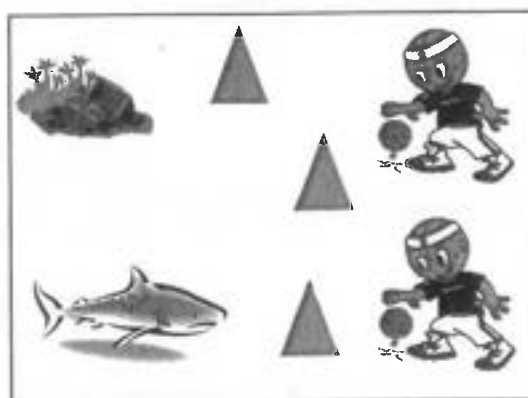


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES PIRATES



LES REQUINS ET LES PIRATES

Les pirates ont oublié un autre trésor caché sur l'île.

**Il va falloir aller de nouveau le chercher.
Mais attention les requins sont arrivés et veulent manger les pirates.**

“Tu dois traverser de nouveau la mer pour aller chercher le trésor oublié.

Tu peux te cacher derrière les rochers pour ne pas te faire attraper par les requins.

Si tu es attrapé, tu deviens alors un requin...”

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle (attaquants, défenseurs).

Objectifs pédagogiques: Être capable de...

Développer sa prise d'informations.
Coopérer.
Se repérer dans l'espace.

Matériel:

Un ballon par pirate (enfant).
Un coffre (carton) par panier.
Une chasuble par requin.
Des bouchons, pinces à linge pour les pièces d'or.

Organisation collective:

Chaque pirate (enfant) dribble et essaie de passer entre les requins sans se faire toucher.
S'il parvient à traverser, il va récupérer une pièce d'or et la ramène à son bateau.
Si les requins le touche, il devient alors un requin.
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de pièces d'or ou plus de pirate.

Variantes:

Jeu avec ou sans ballon,
Seul ou par deux en se faisant des passes.
Requins avec ou sans ballon,
Les requins doivent dribbler pour aller toucher un pirate,
Le pirate touché échange sa place avec le requin.
Si le pirate est touché alors qu'il a la pièce d'or, il doit aller marquer un panier pour pouvoir la rapporter à son bateau.

Critères de réussite:

Ne pas se faire toucher (pirates).
Rapporter le plus grand nombre de pièces au campement.
Toucher le plus grand nombre de pirates (requins).
Ne pas perdre son ballon en dribblant.

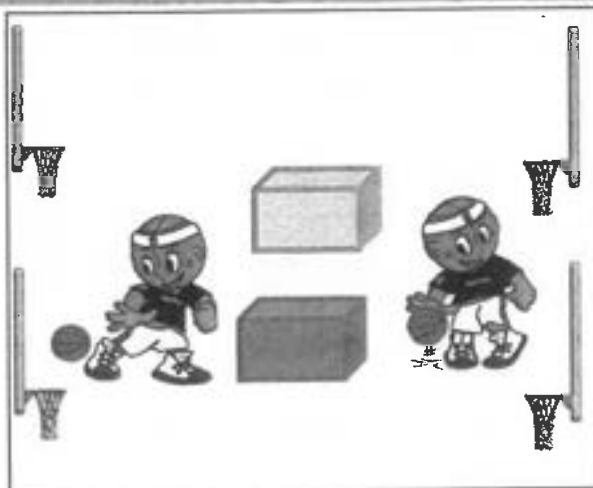


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES SORCIERS



LA SORCIÈRE MALADRESSE

La sorcière **Maladresse** a jeté un sort sur les ballons.
Ils sont devenus des « ballons maladroits » et il est très difficile de les faire rentrer dans les paniers.

“Pour enlever le sort, tu dois faire rentrer chaque ballon au moins une fois dans chacun des 4 paniers.
Babyball va ensuite vérifier si les sorts sont partis...”

COMPÉTENCES

Adapter ses déplacements à des environnements variés ou contraintes variées.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Maîtriser le ballon, dextérité.
Apprendre à se déplacer en dribblant, tirer au panier.

Matériel:

4 paniers, des ballons, deux caisses (1 vide, l'autre contenant au moins le double de ballons par rapport au nombre d'enfants).

Organisation collective:

Il faut que chaque ballon rentre au moins une fois dans chacun des 4 paniers. Puis il faut ramener le ballon dans l'autre caisse. Lorsque tous les ballons sont dans l'autre caisse, un enfant va vérifier si les sorts sont partis. Il prend un ballon et il doit aller marquer du premier coup sur un panier. En cas d'échec, c'est que les ballons ne sont pas encore désensorcelés, il faut les changer de caisse à nouveaux en marquant 4 paniers. Aller en dribble vers les paniers et tirer.

Variantes:

Etre de plus en plus exigeant sur le dribble.
Tirer une seule fois pour marquer et donc en cas d'échec ramener le ballon pour quelqu'un d'autre.
Dribbler avec la main faible.
Créer un parcours en dribble pour aller à chaque panier avec plots, cerceaux, bancs...
Un ballon est désensorcelé si le joueur marque les 4 paniers d'affilée.

Critères de réussite:

Marquer 4 paniers.
Marquer obligatoirement le panier.

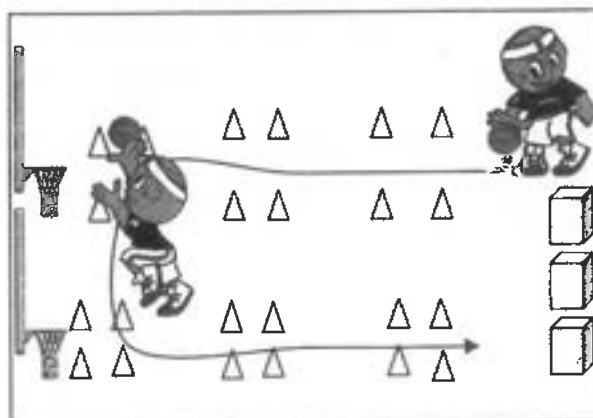


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES SORCIERS



LES APPRENTIS SORCIERS

Les apprentis sorciers doivent vérifier si le ballon est ensorcelé ou pas par la sorcière Maladresse.

**“Par 2, les apprentis sorciers doivent passer d’une zone à l’autre en se passant le ballon.
Lorsqu’ils arrivent dans une zone proche d’un panier, chaque apprentis tire une fois au panier...”**

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

Lancer des ballons, adapter sa trajectoire et sa force.

Courir, sauter, lancer dans des espaces et
avec des matériels variés.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer, coopérer, s'orienter, passer et réceptionner.

Matériel:

6 zones sont matérialisées par 4 plots de la même couleur.

2 bancs séparent l'espace dans le sens de la longueur.

3 caisses à ballons, 1 ballon pour deux.

Organisation collective:

Les enfants sont par deux, avec 1 ballon. Ils doivent passer d'une zone à l'autre en se passant le ballon. Attention la passe doit se faire de zone à zone. Un joueur ne peut pas avoir un ballon en dehors des zones. Lorsqu'ils arrivent dans une zone proche d'un panier, chaque joueur tire une fois au panier. Ils doivent tenter de compter le nombre de paniers marqués sur un tour (système de pinces à linge pour les plus petits). A la fin du tour, selon le nombre de paniers marqués, ils peuvent annoncer si le ballon est un peu, moyennement ou beaucoup ensorcelé par la sorcière. Ils posent le ballon dans la caisse correspondante, puis ils vérifient un autre ballon dans l'une des autres caisses.

Variantes:

Les joueurs sont séparés de part et d'autre, ils doivent se faire les passes par-dessus les bancs.

1^{er} binôme à réaliser un tour en marquant un moins un panier dans chaque zone « panier ».

Critères de réussite:

Ne pas faire tomber le ballon.

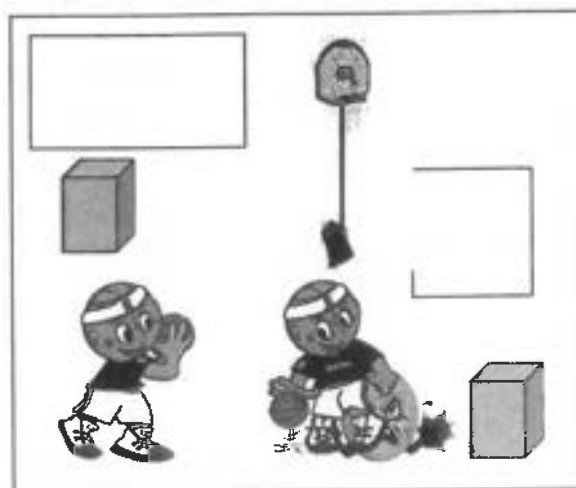


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES SORCIERS



L'OGRE GOG-BALLON

L'ogre Gob-ballon a faim et veut manger tous les ballons!!!

Mais les apprentis sorciers vont essayer de l'empêcher!!!

**“Tu dois marquer un panier pour pouvoir ramener le ballon dans ta caisse .
Mais attention à l'ogre Gog-ballon ...”**

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle (attaquants, défenseurs)

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

Développer sa prise d'informations.
Coopérer, se repérer dans l'espace.

Matériel:

Une chasuble par enfant.
Deux équipes sont constituées, une équipe de Mini-ogres et une équipe de sorciers. Chaque équipe se positionne à côté de sa caisse. Chaque joueur s'attribue un numéro.

Organisation collective:

L'entraîneur appelle 1 ou plusieurs numéros et lance un ballon vers le ou les sorciers. Ils doivent marquer un panier pour pouvoir ramener le ballon dans leur caisse. Le ou les mini-ogres doivent défendre sans toucher le sorcier, porteur du ballon, ni lui prendre le ballon dans les mains. Si un mini-ogre récupère le ballon après un tir ou en interceptant une passe, il ramène le ballon dans sa caisse. Lorsque tous les ballons ont été en jeu, on compte le nombre de ballons gagnés pour le repas de l'ogre Gob-Ballon.

Variantes:

Appeler plusieurs joueurs.
Envoyer plusieurs ballons à la fois.
Déplacer les paniers, en augmentant la distance qui les sépare et leur orientation.

Critères de réussite:

Rapporter le plus grand nombre de ballons dans la caisse.
Ne pas perdre son ballon.

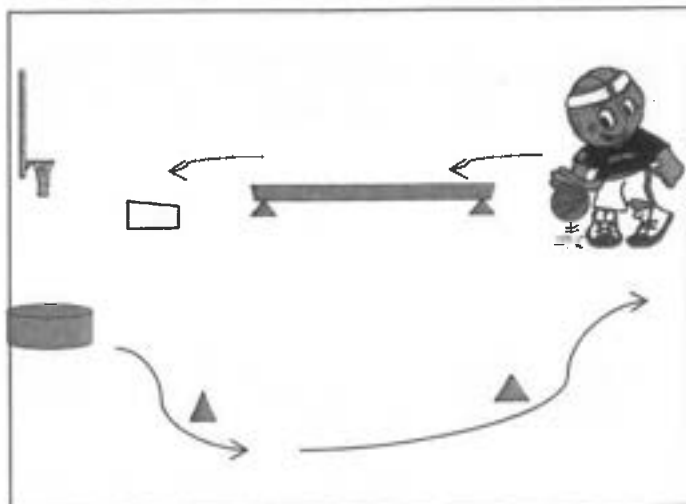


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES CHEVALIERS



LES CLÉS DU CHÂTEAU FORT

**Babyball est curieux de savoir ce que cachent
les murs du vieux château.**

**A la manière d'un chevalier, il veut entrer
dans la vieille bâtisse.**

**“Tu franchis le pont-levis, tu sautes sur la pierre
du porche et fais sonner la cloche du château.
Quand elle tinte, tu gagnes une clé.
Mais attention ! Il te faut gagner 3 clés pour ouvrir
la lourde porte du château-fort...”**



FFBB

COMPÉTENCES

Adapter ses déplacements à des contraintes variées
Réaliser des actions motrices (courir, sauter..)
Lancer le ballon pour atteindre une cible.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Marcher en équilibre (sur le pont-levis).
Sauter sans perdre l'équilibre.
Atteindre la cible (la cloche).

Matériel:

Un ballon par enfant, un banc ou une poutre d'équilibre.
Un tremplin, une caisse ou un cerceau, une cloche à suspendre.
Trois pinces à linge ou des clés en carton (fabriquées).
Deux ou trois cônes pour matérialiser le parcours.

Organisation collective:

Chaque enfant a un ballon. Il franchit le pont-levis (banc) , saute sur la pierre (caisse, tremplin ou cerceau) et lance son ballon pour faire tinter la cloche.
Quand il y parvient, il gagne une clé.
Il recommence l'épreuve pour gagner les 3 clés indispensables pour ouvrir la lourde porte du château.

Variantes:

Faire varier la hauteur et/ou la longueur et/ou la largeur du "pont-levis".
Faire varier la hauteur de la cloche et sa grosseur.
Faire varier le nombre de clés nécessaires pour ouvrir la porte.
Imposer ou non la totalité du parcours pour chacune des clés.
Imposer ou non le dribble pour revenir au départ.

Critères de réussite:

Réussir à gagner les 3 clés le plus rapidement possible (joueur chrono).
Eventuellement, compter le nombre d'essais pour atteindre la cloche (joueur arbitre).



FFBB

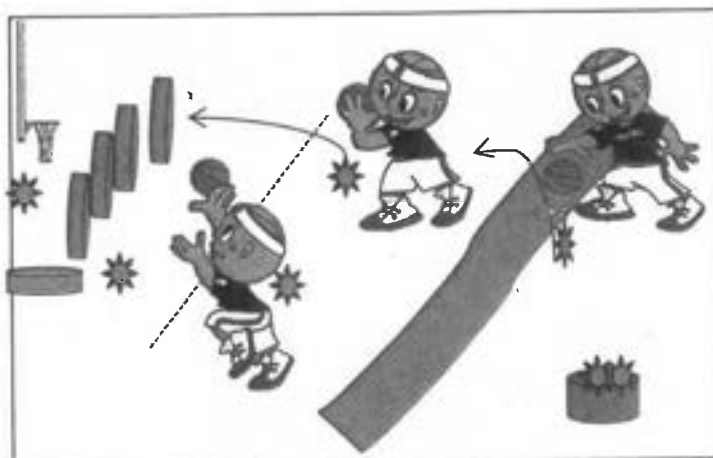
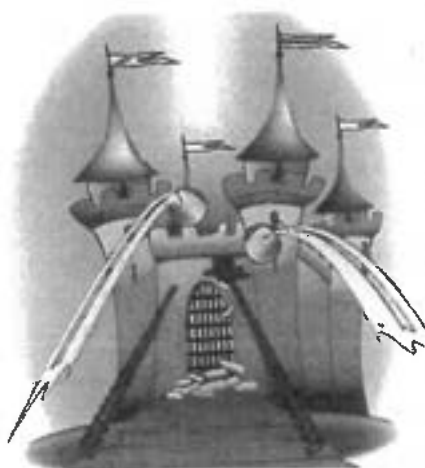


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES CHEVALIERS



L'ATTAQUE DU CHÂTEAU-FORT

Malgré tous ses efforts, Babyball n'a pas réussi à trouver la bonne clé et à ouvrir la porte du château.

Une seule solution, escalader les hautes murailles mais cela paraît difficile.

Alors, avec ses amis, il va essayer d'abattre l'un de ces hauts murs en lançant des projectiles.

"Tu lances un projectile à ton ami chevalier placé de l'autre côté du fossé plein d'eau qui entoure le château. Il peut à son tour attaquer en lançant le projectile sur la partie faible du mur. Chaque pierre atteinte va ouvrir un peu plus le passage.

Quand le passage est complètement ouvert Babyball et ses amis peuvent entrer dans le château..."



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.
Lancer des ballons, adapter sa trajectoire et sa force.
Courir, sauter, lancer dans des espaces et avec
des matériels variés.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coordonner l'action de deux joueurs (lancer/attraper).
Coopérer.
Améliorer son adresse.

Matériel:

Des ballons, balles, boules de chiffon, sacs de graines.
Un grand tapis ou des lattes... (le fossé).
Des cerceaux, cônes, objets sur une caisse... (les pierres).

Organisation collective:

Babyball transmet les munitions à son(ses) ami(s) chevalier(s) qui ont franchi le fossé du château.
Les chevaliers attaquent le mur en lançant les munitions pour faire tomber les pierres.
Chaque fois qu'une pierre tombe, cela ouvre le passage.
Attention ! Seules les munitions qui ne sont pas tombées dans le fossé sont utilisables.

Variantes:

Faire varier la largeur du fossé, la hauteur et/ou la dimension des cibles, le nombre, la forme, le poids des munitions.
Varier le nombre d'essais pour atteindre les cibles.
Faire varier la distance de tir.
Intervertir les rôles entre Babyball et le chevalier.

Critères de réussite:

Atteindre les cibles avec un minimum de lancers.
Franchir le mur avant l'équipe adverse (jeux en parallèle).

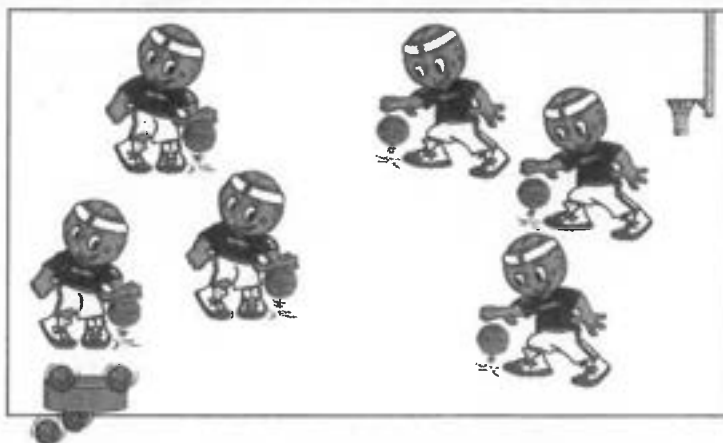


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES CHEVALIERS



LA PRINCESSE DELIVRÉE

**Babyball et ses fidèles chevaliers essayent de délivrer la princesse Babygirl retenue dans le château-fort par le méchant brigand.
La lutte est difficile**

"Avec tes fidèles compagnons, tente de détruire la grille du pont-levis en lançant un boulet (ballon) à son sommet (panier).

Le méchant brigand protège l'entrée en relançant le plus loin possible les boulets qui n'atteignent pas la cible, en les faisant rouler au sol.

Pour délivrer la princesse, il faut détruire complètement la grille en atteignant 5 fois la cible..."

COMPÉTENCES

S'opposer et coopérer individuellement ou collectivement.
Utiliser des éléments simples d'attaque et de défense.
connaître son rôle.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

Développer sa dextérité, son adresse (atteindre une cible).
Coopérer (passes possibles).
Découvrir l'intérêt d'une stratégie collective et tenter de la mettre en place.

Matériel:

Un ou plusieurs ballons.
Un ou deux paniers.
Une « princesse » .

Organisation collective:

Babyball et ses amis chevaliers attaquent la grille du château-fort en lançant les boulets. Ils tentent de toucher le haut de la grille (toucher ou marquer le panier)
Le méchant brigand protège la grille en levant les bras, en récupérant les boulets qui n'ont pas touché la cible, et en les relançant le plus loin possible (en les faisant rouler au sol) pour éloigner les assaillants
Babyball et ses amis ne se découragent pas, ils récupèrent les ballons et reviennent attaquer la grille.
Quand ils auront réussi 5 fois à toucher la cible (ou marquer le panier) ils pourront aller chercher la princesse.

Variantes:

Limiter le nombre de lancers de boulets.
Varier le nombre de tentatives réussies pour délivrer la princesse.
Exiger le panier réussi.
Donner un boulet à chaque assaillant.
Varier le nombre d'assaillants et/ou le nombre de méchants brigands.
Imposer une zone limitée pour les brigands.
Pour les joueurs les plus âgés (ou les plus confirmés) organiser un vrai « match » 2c2 avec deux grilles, une à défendre et une à attaquer.

Critères de réussite:

Délivrer la princesse le plus vite possible.
Délivrer sa princesse avant l'autre équipe.



FFBB

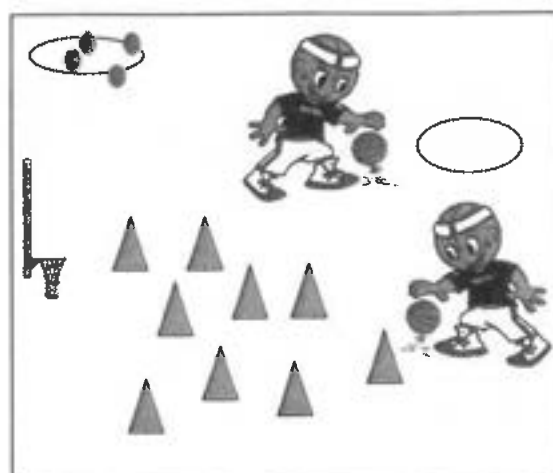
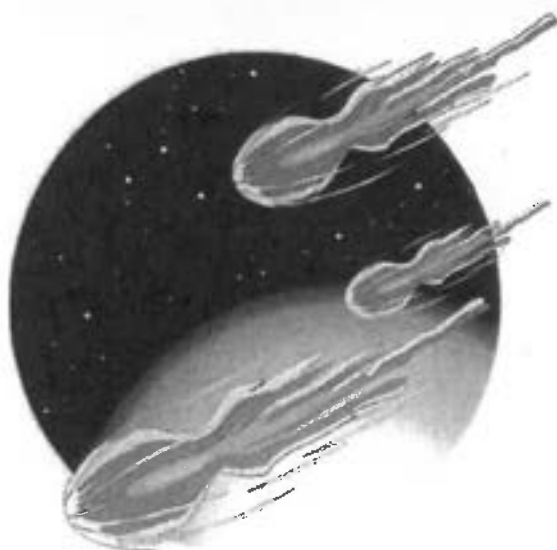


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES VOYAGEURS DE L'ESPACE



LES MÉTÉORITES

**Le voyage de BABYBALL et les cosmonautes,
entre la Terre et une planète mystérieuse.....**

**“Babyball et les cosmonautes traversent une
pluie de météorites...
Attention de ne pas accidenter le vaisseau!!!
Il faut les éviter pour poursuivre l'aventure ...”**

COMPÉTENCES

Adapter ses déplacements à des environnements variés ou contraintes variées.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Maîtriser le ballon, dextérité.
Apprendre à se déplacer parmi les obstacles.
Adresse.

Matériel:

Un panier.
1 ballon par enfant, des plots de différentes taille, des bouchons.

Organisation collective:

Aller en dribble au panier à travers les plots et tirer au panier.
Je touche le panier = 1 bouchon.
Je marque le panier = 2 bouchons.
Je ne touche rien = 0 bouchon.
Je repars poser le ou les bouchons au départ et je recommence.

Variantes:

Dribbler avec la main faible.
Marquer obligatoirement le panier.
Varier les courses au retour.

Critères de réussite:

Ramener 8 bouchons.

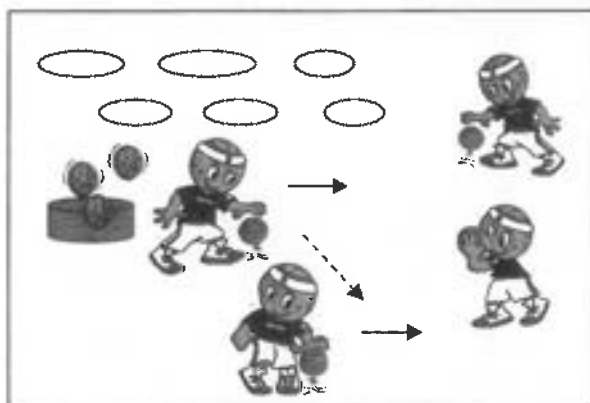
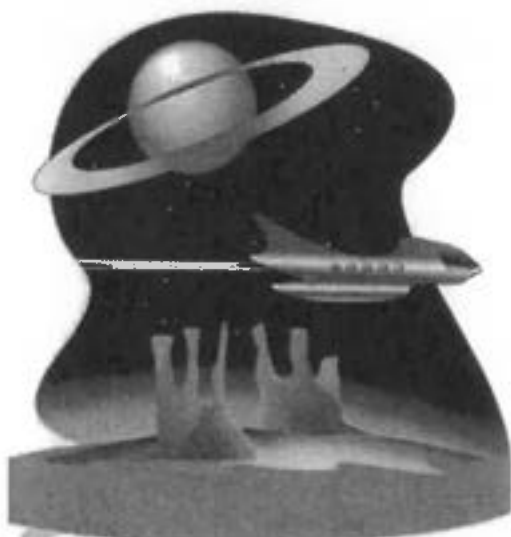


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES VOYAGEURS DE L'ESPACE



LA PLANÈTE MYSTÉRIEUSE

"La fusée se pose sur une planète mystérieuse..."

"Babyball et les cosmonautes s'équipent pour sortir explorer cette nouvelle planète et il faut ramener à bord de la fusée ce qu'ils trouveront ..."

COMPÉTENCES

Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles
remettant en cause l'équilibre.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se déplacer, coopérer, s'orienter.
Passer et réceptionner.

Matériel:

6 ballons.
Des plots pour faire la fusée.
Des cerceaux.
Récipient pour mettre les ballons.

Organisation collective:

Partir à 2, l'un derrière l'autre.
Mettre 1 appui dans chaque cerceau, sans jamais laisser un cerceau d'écart entre les 2.
Prendre un ballon et se le passer pour retourner à la fusée.

Variantes:

Changer les appuis dans les cerceaux (pied joint...)
Varier la taille des ballons.
Modifier le type de passes.
Ne pas faire tomber le ballon.

Critères de réussite:

Ramener 4 ballons à la fusée.

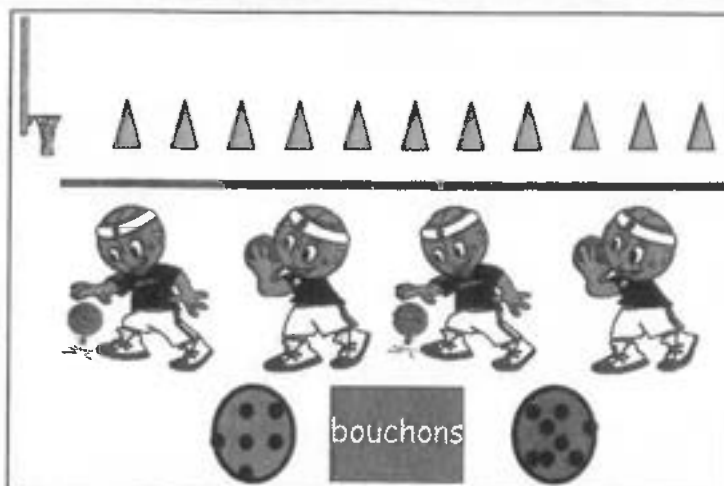


L'ESPACE FÉERIQUE DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES VOYAGEURS DE L'ESPACE



LES EXTRATERRESTRES

Les extraterrestres sont très en colère et veulent emprisonner Babyball et les cosmonautes. Ils construisent un mur autour d'eux. Babyball et ses amis doivent détruire le mur pour se sauver. Mais attention, les extraterrestres veillent

“Tu dois détruire le mur que les extraterrestres ont construit en faisant rouler ton ballon. Si tu touches le mur (plot), tu gagnes un bouchon que tu déposes dans ton cerceau. Si les extraterrestres arrêtent ton ballon avant qu'il ne touche le mur, tu déposes un bouchon dans leur cerceau ...”

COMPÉTENCES

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement à un ou plusieurs adversaires.

Réaliser une performance que l'on peut mesurer, lancer et atteindre une cible.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Améliorer sa maîtrise de balle et sa vitesse de réaction.
Développer sa prise d'information.

Matériel:

Un ballon par enfant pour l'équipe de Babyball, des plots.
Des chasubles pour l'équipe des extraterrestres.
Un cerceau par équipe, des bouchons (comptage des points).

Organisation collective:

Chaque enfant de l'équipe de Babyball possède un ballon et se positionne derrière la ligne.
Il doit faire rouler sa balle au sol vers les plots pour les toucher ou les renverser.
Les enfants de l'équipe des extraterrestres doivent intercepter les ballons avant qu'ils ne touchent les plots et les renvoyer à leur propriétaire.
Si un plot est touché ou renversé, le joueur "Babyball" met un bouchon dans son cerceau.
Si le ballon est intercepté, le joueur "Babyball" met un bouchon dans le cerceau des extraterrestres.
Inverser les rôles.

Variantes:

Augmenter la distance entre le mur et l'équipe de Babyball.
Donner une limite de temps.
Après avoir donné un bouchon aux extraterrestres, marquer un panier pour avoir le droit de revenir détruire le mur.

Critères de réussite:

Pour l'équipe de Babyball: détruire complètement le mur.
Pour chaque équipe: gagner plus de bouchons que l'adversaire.



LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



*A lire ou raconter aux enfants au début de la séance
pour entrer pleinement
dans le monde «imaginaire» de Babyball*

L'histoire...

Il était une fois, un enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait « BABYBALL ».

Cette année, comme il a été bien sage, il sait bien que le Père-Noël va bientôt passer dans sa maison et lui apporter pleins de cadeaux. Je vous propose donc de préparer avec lui son Noël!!!

Vous allez l'aider à ranger sa maison pour pouvoir y mettre un beau sapin décoré de belles guirlandes,
vous découvrirez ses jouets et copains préférés puis comme c'est bientôt Noël, peut-être que vous vous irez jouer avec lui dans la neige????!!!

Et si le Père-Noël et les lutins venaient jouer avec vous?



<i>THEME :</i>	<i>Je joue seul</i>	<i>Je joue avec</i>	<i>Je joue contre</i>
LE JOYEUX NOËL	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
La Préparation de Noël	Le grand ménage	Le sapin de Noël	Les lutins farceurs
Le Père Noël	La lettre au Père Noël	La hôte du Père Noël	Les voleurs de cadeaux
Les Cadeaux de Noël	Le jouet préféré	Le partage et le rangement des jouets	Le chien « Basket »
La Neige de Noël	Le bonhomme de neige	La provision de boules de neige	La bataille de boules de neige
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

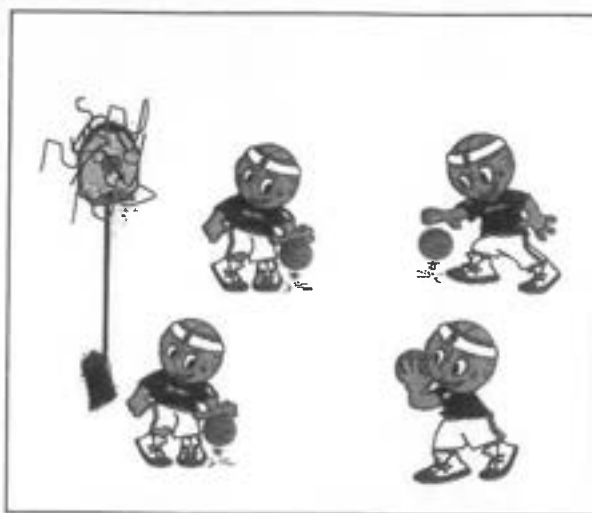


LE JOYEUX NOEL DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LA PREPARATION DE NOËL



LES LUTINS FARCEURS

**Le sapin de babyball est bien décoré.
Mais?! Il manque des guirlandes???
Qui les a prises?
"Coucou, c'est nous les lutins farceurs..."**

**"Tu dois courir après les lutins farceurs pour
récupérer les guirlandes qu'ils ont cachées
derrière leur dos puis tu les accroches à nouveau
sur le panier-sapin..."**

COMPÉTENCES

S'opposer et coopérer individuellement ou collectivement.,
Connaitre son rôle.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

S'opposer.
Se repérer dans l'espace.
Courir, changer de direction.
Lancer, attraper.
Dribbler sans perdre sa balle.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers (sapins).
3 foulards ou chasubles (guirlandes) par joueurs lutins.
Des ballons.

Organisation collective:

2 équipes: les lutins farceurs, les babyball.
Les joueurs lutins prennent 2 ou 3 foulards qu'ils mettent dans leur ceinture autour de leur taille.
Les joueurs babyball doivent attraper et récupérer tous les foulards pour les remettre dans le panier-sapin.

Variantes:

Le jeu se fait en courant.
Avec ou sans ballon.
Avec ou sans dribble.

Critères de réussite:

Ramener et raccrocher 3, 5,...tous les foulards.
Ramener le plus de foulards possible en 15", 30".

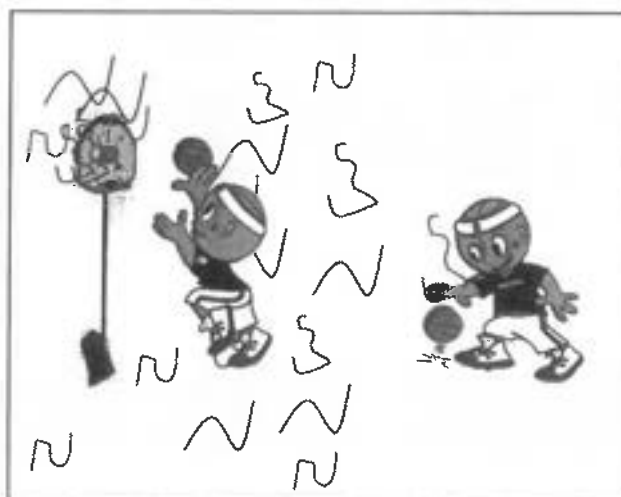


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LA PRÉPARATION DE NOËL



LE SAPIN DE NOËL

Babyball a bien rangé sa maison et peut, désormais, installer le sapin de Noël près de la cheminée.

**Il va pouvoir le décorer avec de belles guirlandes.
Peux-tu aider Babyball?**

“Chacun votre tour, vous courrez ramasser une guirlande que vous irez ensuite accrocher sur le panier-sapin pour le décorer...”

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.
transporter.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer, se repérer dans l'espace.
Courir, lancer.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers (sapins).
5 foulards ou chasubles (guirlandes) par équipe.
Chaque équipe aura une couleur différente de foulard.
Des ballons.

Organisation collective:

Former des équipes de 2 ou 3 joueurs.
Disposer les foulards au sol en les mélangeant.
Au départ et à tour de rôle (relais), les joueurs vont ramasser tous les foulards de leur équipe et les accrocher dans le panier-sapin.
Le jeu se termine quand tous les foulards sont raccrochés au panier-sapin.

Variantes:

Le jeu se fait en courant.
Avec ou sans ballon.
Avec ou sans dribble.
Accrocher des boules dans le sapin = mettre les ballons dans le panier.

Critères de réussite:

Etre les premiers à accrocher 3, 5,... tous les foulards.
Accrocher le plus de foulards possible en 15", 30".



FFBB

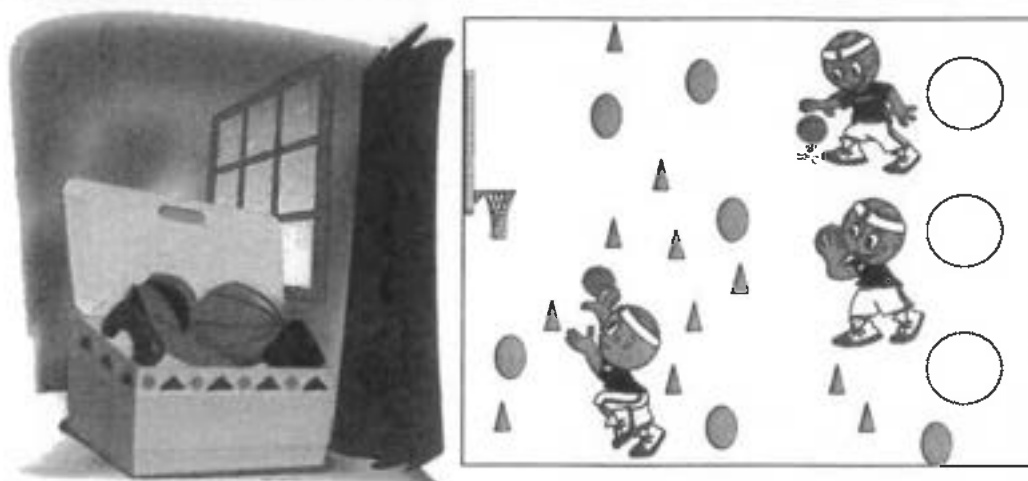


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LA PRÉPARATION DE NOËL



LE GRAND MÉNAGE

**C'est bientôt Noël et la maison de Babyball est
tout en désordre.**

Vite!!!

Il faut tout ranger pour l'arrivée du Père-Noël.

**"Tu dois ramasser tous les jouets qui sont
éparpillés sur le sol et les ranger dans ton coffre.
Pour cela, tu dois d'abord marquer un panier..."**

COMPETENCES

Réaliser des actions simples avec des matériels variés.
Lancer le ballon pour atteindre une cible.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se repérer dans l'espace.
Adresse.
Dextérité.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Un cerceau par enfant (coffre à jouets).
Des plots, des bouchons, des lattes,...(les jouets).
1 ou plusieurs paniers.

Organisation collective:

Chaque enfant a un coffre à jouet.
Pour pouvoir prendre et ramener un objet(jouet) dans son cerceau (coffre), l'enfant doit d'abord aller marquer un panier.

Variantes:

Les déplacements se font avec ou sans ballon, avec ou sans dribble.
Marquer 1 puis 2 paniers.
Ramener 5 jouets chacun...
Ranger la chambre puis la salle à manger...

Critères de réussite:

Réussir à ramasser le plus de jouets possibles en 30".
Réussir à se déplacer en dribble et à ramasser un objet sans arrêter de dribbler.
Réussir à tout ranger.



FFBB

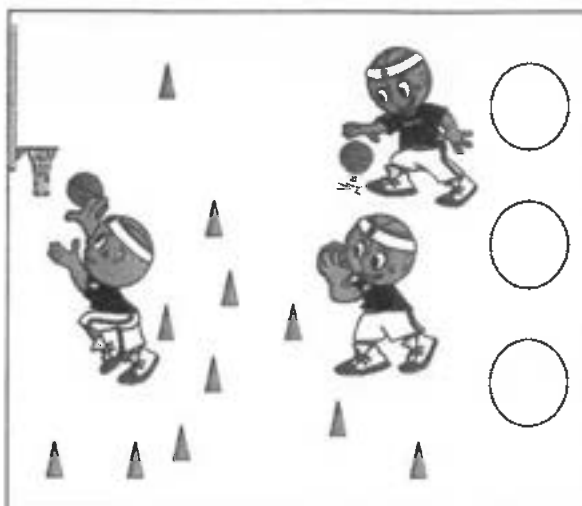


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LE PÈRE NOËL



LA LETTRE AU PÈRE NOËL

**Babyball veut écrire sa lettre au Père Noël.
Pour cela, il doit apprendre les lettres de
l'alphabet pour former ses mots.**

**“Pour trouver et apprendre une lettre de
l'alphabet, tu dois soulever un cône.
Dés que tu en trouves une, tu la ramènes et
l'écris sur ta feuille...”**



FFBB

COMPÉTENCES

Réaliser des actions simples avec des matériels variés
Transporter le ballon.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Lire et écrire.
Courir.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Une feuille de papier et un crayon par enfant.
Des fiches "lettres" de A à Z.

Organisation collective:

Chaque enfant va soulever un cône pour récupérer une lettre de l'alphabet et la ramener.
Il doit ensuite les classer dans l'ordre et reconnaître les lettres.
Il peut ensuite écrire les mots sur sa feuille en recopiant les lettres.

Variantes:

Les déplacements se font avec ou sans ballon, avec ou sans dribble.
Marquer 1 puis 2 paniers avant de soulever un cône.
Ramener 5 lettres chacun...

Critères de réussite:

Réussir à ramasser le plus de lettre possible en 15", 30" ...
Réussir à se déplacer en dribble.
Réussir à écrire le mot"..."

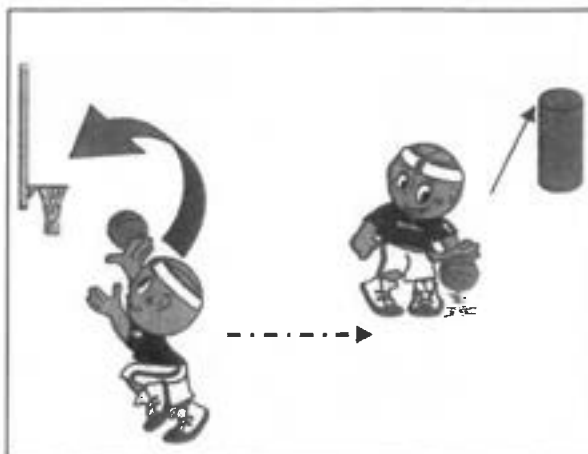


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LE PÈRE NOËL



LA HOTTE DU PÈRE NOËL

**Le Père Noël a bien reçu la lettre de Babyball.
Il va maintenant charger sa hote de cadeaux qu'il
va devoir d'abord emballer.
Les petits lutins vont l'aider...**

**“Pour que le cadeau (le ballon) soit emballé, il
faut le lancer dans le panier. Dès que tu as réussi,
tu le lances à ton copain lutin qui le met ensuite
dans la hotte (le cerceau).
Vous emballez les cadeaux chacun votre tour...”**



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement
à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif:
lancer le ballon pour atteindre une cible

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Tirer.
Lancer/rattraper.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers.
Un cerceau ou caisse (la hotte).
Des ballons (les cadeaux non emballés).

Organisation collective:

Former des équipes de 2 ou 3 joueurs.
Placer les ballons (cadeaux non emballés) à côté du panier.
Au départ et à tour de rôle (relais), les joueurs marquent un panier
(emballent un cadeau) et le lance à leur partenaire pour le déposer dans
la caisse (la hotte).

Variantes:

Varier les distances de tir, de passe.

Critères de réussite:

Réussir à marquer les paniers.
Emballer le plus de cadeaux possible en 30", 1'...
Réussir à lancer et rattraper.

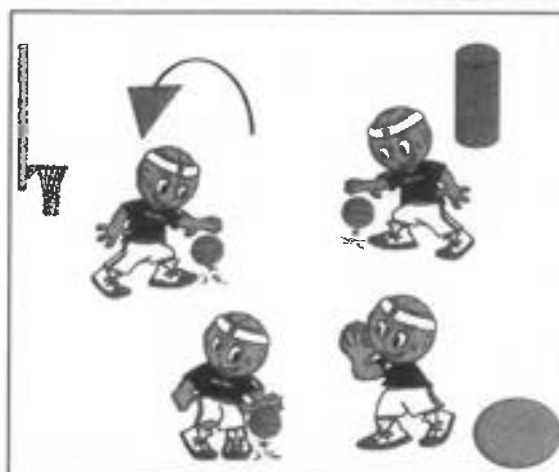


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LE PÈRE NOËL



LES VOLEURS DE CADEAUX

Le Père Noël est parti avec ses rennes et son traineau déposer les jouets dans la maison de Babyball.

Mais en voyage, il rencontre des voleurs qui lui ont pris ses cadeaux pour les cacher.

Les lutins vont aider le Père Noël à ramener les cadeaux...

“Tu dois empêcher les voleurs (les attaquants) de mettre les jouets (les ballons) dans la cachette (le panier).

Tu dois rattraper tous les ballons avant qu’ils ne rentrent dans le panier pour les remettre dans la caisse (le traineau du Père-Noël)...”

COMPÉTENCES

S'opposer et coopérer individuellement ou collectivement.
Connaitre son rôle.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

S'opposer/ coopérer.
Protéger la cible / attaquer la cible.
Lancer, attraper.

Matériel:

Un ou deux paniers.
Des chasubles.
Une caisse, un cerceau.
5 ballons.

Organisation collective:

2 équipes: les défenseurs (les lutins), les attaquants (les voleurs) avec des couleurs de chasuble différentes.
Les attaquants doivent lancer les ballons dans le panier.
S'ils réussissent, ils mettent le ballon dans le cerceau (cachette).
Les défenseurs doivent protéger la cible pour les empêcher de marquer.
Quand ils rattrapent un ballon, ils le remettent dans la caisse (traineau).

Variantes:

Le jeu se fait en courant.
Avec ou sans dribble.
Avec ou sans passe.
Ne pas prendre le ballon des mains.

Critères de réussite:

Empêcher les attaquants de marquer et ramener tous les ballons.
Marquer tous les paniers possible.

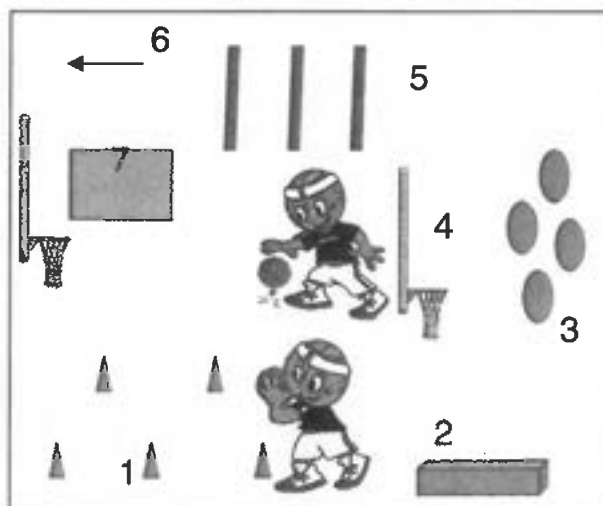


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LES CADEAUX DE NOËL



LE JOUET PRÉFÉRÉ

**Babyball est content, le Père Noël est enfin
passé...**

**A son réveil, au pied du sapin, dans ses souliers,
il découvre tous ses jouets.**

**Il aperçoit un super ballon de basket et décide
aussitôt d'aller jouer dans son jardin.**

**“Tu joues avec ton ballon, tu passes par dessus
les bancs, tu marques des paniers, tu dribbles, tu
lances...”**



FFBB

COMPÉTENCES

Réaliser des actions motrices simples.
Réaliser des actions simples avec des matériels variés
(rouler, lancer).
Suivre un parcours.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Se repérer dans l'espace.
Dextérité.
Motricité.

Matériel:

Un ballon par enfant.
Des cerceaux, des plots, des lattes, des bancs.
1 ou plusieurs paniers.
Un tapis.

Organisation collective:

1. Slalom.
2. Monter et marcher sur le banc.
3. Sauter dans les cerceaux.
4. Marquer un panier.
5. Sauter par dessus les lattes.
6. Faire rouler le ballon par terre et le rattraper.
7. Sauter à pieds joints sur le tapis et tirer.

Variantes:

Les déplacements se font avec ou sans dribble.

Critères de réussite:

Réussir à sauter à pieds joints, sur un pied.
Réussir à se déplacer en dribble.
Réussir à ne pas perdre le ballon...

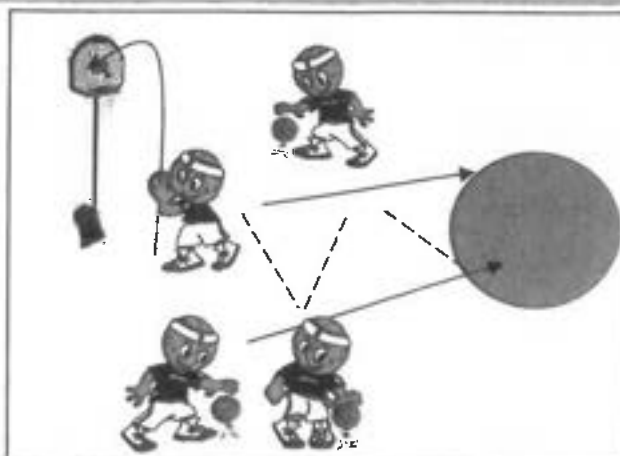


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES CADEAUX DE NOËL



LE PARTAGE ET LE RANGEMENT DES JOUETS

**Babyball fini par s'ennuyer tout seul.
Il appelle son copain, lui propose de découvrir,
de jouer, de partager et de ranger avec lui ses
cadeaux de Noël...**

**“Vous prenez un jouet(un ballon) pour deux, vous
le passez deux fois dans le panier(une fois
chacun)(pour lui enlever son emballage), puis
vous le ramenez dans le coffre à jouets (le
cerceau) en vous le passant.
Vous devez ranger tous les ballons...”**

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: courir et transporter un objet.

Objectifs pédagogiques possible : Etre capable de:

Coopérer.
Lancer/attraper.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers (sapins).
5 ballons (jouets).
Une caisse ou cerceau (coffre à jouets).

Organisation collective:

Former des équipes de 2 joueurs.
Quand les enfants sont proches du panier, ils tirent.
Dès qu'ils ont réussi un panier chacun, ils ramènent le ballon dans la caisse en se le transmettant.

Variantes:

La transmission du ballon se fait :
➤ Main à main.
➤ En faisant rouler le ballon par terre.
➤ En se faisant des passes.

Rapprocher ou éloigner les enfants.
Varier la distance et lieu de tir.

Critères de réussite:

Né pas perdre le ballon.
Ramener le plus de ballons possible en 1'.

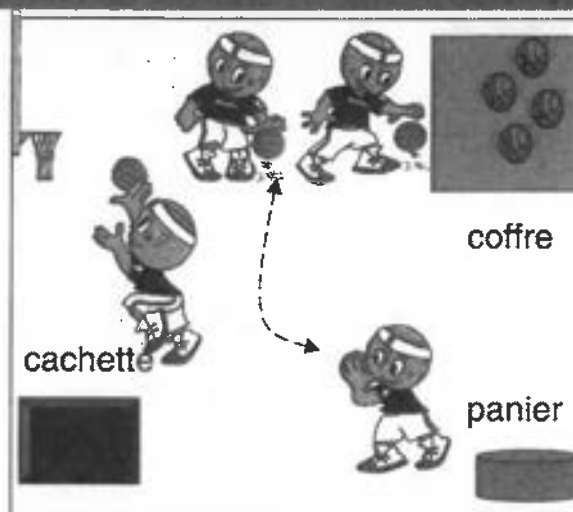


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LES CADEAUX DE NOËL



LE CHIEN "BASKET"

BASKET, le chien de Babyball veut, lui aussi, jouer avec les cadeaux de son petit maître. **BASKET** aime beaucoup les ballons et veut les croquer pour les ramener dans son panier. Babyball et son copain sont donc obligés de les cacher.

"Tu prends un ballon dans la caisse (le coffre) et tu le lances à ton partenaire. Puis vous allez marquer un panier pour pouvoir aller le cacher. Mais attention!!! Si le chien BASKET attrape le ballon, il le ramène dans son panier..."

COMPÉTENCES

S'opposer et coopérer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle.

Objectifs pédagogiques : Etre capable de...

S'opposer, lancer, attraper, coopérer.

Matériel :

Un ou plusieurs paniers .
Des chasubles de deux couleurs différentes.
Des ballons.
Une caisse (le panier du chien), deux cerceaux (la cachette et le coffre).

Organisation collective :

2 attaquants (Babyball et son copain) et un défenseur (le chien Basket)
Les deux attaquants se lancent le ballon pour se rapprocher du panier et marquer. Dès qu'ils ont réussi, ils déposent le ballon dans le cerceau puis en prennent un autre.
Le défenseur, s'il intercepte le ballon, il le dépose dans sa caisse.
Changer le défenseur tous les 2 paniers réussis.

Variante :

Mettre deux attaquants et deux défenseurs.
Les défenseurs, s'ils interceptent le ballon peuvent aussi aller marquer un panier de l'autre côté avant de le poser dans leur panier.

Critères de réussite :

Réussir à se faire des passes.
Intercepter les ballons.
Ne pas marcher avec la balle.
Marquer plus de panier que l'adversaire.

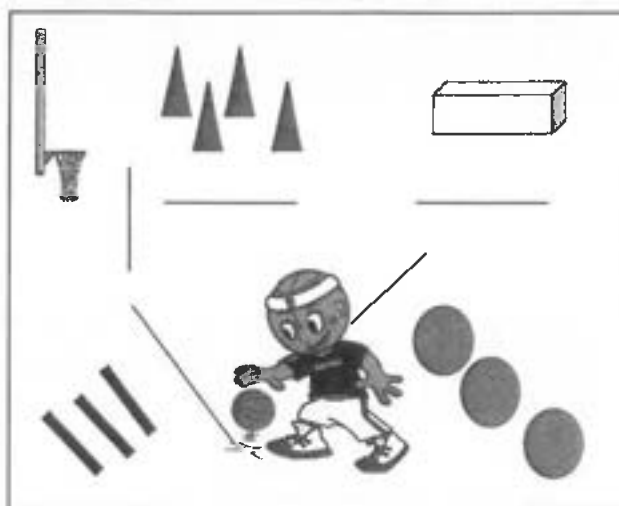


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LA NEIGE DE NOËL



LES BOULES DE NEIGE

En se réveillant ce matin et en regardant par la
fenêtre, Babyball saute de joie.
Il a neigé cette nuit et son jardin est tout blanc!!!
Babyball s'habille vite et part s'amuser avec les
boules de neige.

“Tu dois avec ta boule de neige (ton ballon) viser
toutes les cibles, les arbres, les murs, les pierres
qui sont dans le jardin...”

COMPÉTENCES

Réaliser des actions simples avec des matériels variés
(viser, lancer).

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Lancer, viser.
Dextérité.

Matériel:

Un ballon par enfant
Des cerceaux, des cônes, des lattes, des bancs, des chaises, des tapis,
des caisses...
1 ou plusieurs paniers.

Organisation collective:

Chaque enfant doit lancer son ballon vers la cible en visant
et en essayant de faire tomber les cônes,
Lancer à travers le cerceau, par dessus les bancs, dans
le panier, sur les murs...
Lancer chacun son tour et récupérer son ballon.
Mettre des zones de départ devant chaque cible.

Variantes:

Variation la taille des ballons.
Variation la distance des cibles (plus ou moins loin, plus ou moins haut).

Critères de réussite:

Réussir à atteindre la cible.
Quand on a réussi 3 fois, on change de cible.

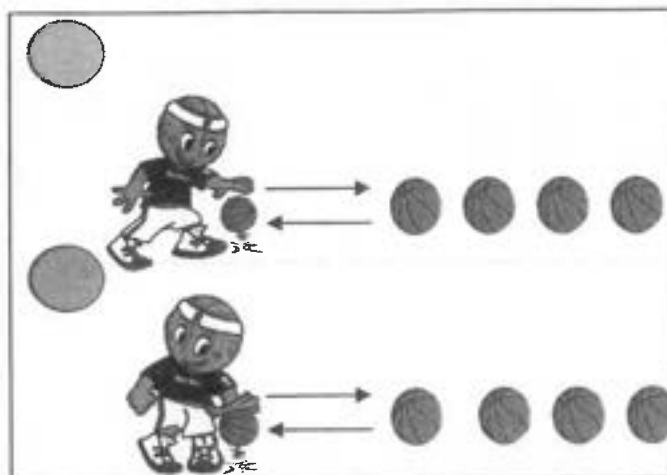


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LA NEIGE DE NOËL



LA PROVISION DE BOULES DE NEIGE

Il y a tellement de neige que Babyball appelle son copain et décident tous les deux de former des boules de neige et d'en faire une provision...

“Tu cours très vite chercher la boule de neige (un ballon posé au sol) et tu la ramènes dans ton panier (le cerceau).

Dès que tu as posé ta boule de neige (le ballon), tu donnes le relais à ton copain en lui tapant dans la main...”



FFBB

COMPÉTENCES

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: courir et transporter un objet.

Réaliser une performance que l'on peut mesurer.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de:

Coopérer.
Courir.

Matériel:

Un ou plusieurs paniers.
5 ballons par équipe(boules de neige).
Un cerceau par équipe (panier à boules).
Des chasubles.

Organisation collective:

Former des équipes de 2 joueurs.
A tour de rôle, chaque enfant court chercher un ballon et le ramène dans le cerceau puis donne le relais à son coéquipier.
Les ballons sont posés au sol, dans un couloir, sur la même ligne, distancés d'environ 2m.

Variantes:

Ramener les ballons en dribblant.
Avant de ramener le ballon, il faut marquer un panier.
Aller chercher le ballon à deux et la ramener en passe...

Critères de réussite:

Ne pas perdre le ballon.
Ramener le plus de ballons possible en 30", 1'.
Etre la 1ère équipe à tout ramener.

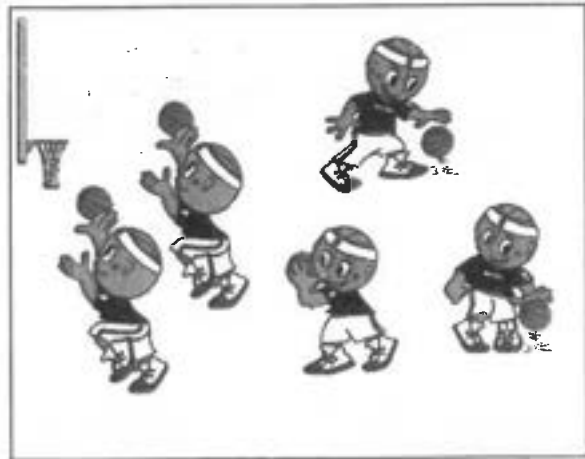


LE JOYEUX NOËL DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LA NEIGE DE NOËL



LA BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

**C'est trop rigolo la neige!!!
Et si Babyball et son copain faisaient une bataille
de boules de neige contre les lutins du Père
Noël!!!**

**“Tu dois lancer la boule de neige (la balle) et
toucher un lutin (un adversaire).
Si tu réussis, tu gagnes une récompense (une
chasuble).
Mais attention à ne pas te faire toucher toi
même...”**

COMPETENCES

S'opposer et coopérer individuellement ou collectivement.
Connaître son rôle.

Objectifs pédagogiques: Etre capable de...

S'opposer, coopérer.
Intercepter, esquiver.
Lancer, attraper.

Matériel:

Des chasubles de deux couleurs différentes.
Des ballons légers, en mousse ou petite balle.
D'autres chasubles (les récompenses).

Organisation collective:

2 équipes de 2 ou 3 joueurs de 2 couleurs différentes.
D'autres chasubles pour compter les points.
1 ballon en mousse pour les 2 équipes.
Chaque joueur essaye de toucher un adversaire avec le ballon.
S'il réussit il récupère une chasuble qu'il accroche à sa ceinture.
Le terrain est délimité et il ne faut pas en sortir.
On peut attrapper le ballon de volée pour le relancer vite.

Variantes:

Le joueur qui a le ballon peut se déplacer en dribblant.
Les joueurs de chaque équipe peuvent se faire des passes.
Interdit de bouger quand on a le ballon dans les mains.

Critères de réussite:

Réussir à se faire des passes, lancer vite.
Intercepter les ballons .
Ne pas marcher avec la balle.
Récupérer 2, 3, 4, 5 ou tous les chasubles .



FFBB



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL



**JE M'APPELLE BABYBALL
VIENS JOUER AVEC MOI !**



**PRESENTATION DU JEU
- POUR FILLES ET GARÇONS DE 4-7 ANS -**

FFBB - PÔLE TERRITOIRES - COMMISSION DES JEUNES - LIVRET BABYBALL



"LES BABY'S" UNE CATEGORIE SPECIFIQUE



Pour amener l'enfant à la pratique du basketball, pour qu'il puisse s'épanouir dans son corps et dans son esprit, il est essentiel de passer par une étape de connaissance.

Connaissance particulière de l'enfant, dans sa manière de penser, de réagir, de voir et de se mouvoir.

Ces jeunes enfants (4 à 7 ans), que l'on a tendance à traiter comme des grands, ont une attitude, une personnalité et un état d'esprit très particulier.

En babybasket, nous lui proposons de développer sa *motricité*, son *autonomie*, sa *socialisation* en vue de pratiquer plus tard le basketball, on le prépare à devenir... mini-poussin.

Il n'est pas possible de proposer la même activité qu'à des mini-poussins ou poussins.

Il faut savoir les accueillir et les comprendre, et pour les comprendre, il est fondamental de bien les connaître.

A cet âge (4-5-6-7 ans) l'enfant puise sa motivation dans le jeu et le plaisir qu'il lui apporte. Alors laissons le jouer, il en restera toujours quelque chose.

Toutefois, pour que ce jeu soit source de progrès, organisons les séances pour atteindre des objectifs bien identifiés.

Mais sachons être patient, sachons laisser de côté nos désirs d'apporter trop vite des solutions à des problèmes qu'il doit d'abord identifier en expérimentant, en tâtonnant et en se trompant parfois.

L'objectif d'apprentissage est ambitieux. On veut tout à la fois. Concilier la nécessité de réaliser des progrès techniques exécutés par un corps malhabile en train de se développer et la nécessité de vivre avec les autres, de jouer à deux, de partager.

Il s'agit bien d'aider l'enfant à passer d'un stade égoцентриque (mon ballon à moi) à un jeu collectif dans lequel le matériel doit être partagé.

Il nous faut donc bien garder à l'esprit cet aspect collectif même s'il est plus facile de mettre en place des jeux à visée "technique" individuelle (dribbler, passer ou tirer).

***Il est impératif d'apprendre en jouant
et NON d'apprendre pour jouer
(sinon, les plus "mauvais" ou plus "lents" seront découragés
et peut-être... iront voir ailleurs)***

N'omettons pas de signaler que, au-delà de l'aspect moteur que l'on cherche à développer, de l'aspect social (faire avec les autres) cette période est très propice à la découverte et aux progrès dans le domaine spatio-temporel.



LE BABYBASKETTEUR, UN ENFANT DE 4 À 7 ANS



L'enfant de cet âge,

- a besoin d'agir... mais se fatigue vite.
- s'échauffe... en jouant.
- adore les histoires... mais a une attention brève.
- agit d'abord... mais contrôle après.
- n'a pas de notion de collectif... mais aime jouer seul, à côté de l'autre.
- est plein d'énergie... mais manque d'équilibre, de coordination et de motricité.
- apprend à être autonome... mais a besoin d'une sécurité affective.
- peut suivre les consignes... mais une seule à la fois.



LE BABY

ET LES PARENTS



L'enfant est jeune.

Comme à l'école maternelle, les parents sont souvent présents et s'intéressent aux progrès de leur enfant.

Ils ont même souvent tendance à souhaiter plus encore. Ils le voient déjà basketteur talentueux.

Ne tombons pas dans le panneau. Il y a évidemment plein d'activités à proposer, dans cette tranche d'âge, avant d'entrer dans les apprentissages plus spécifiques (cf: «L'enfant qui arrive au baby »).

Pour «tomber d'accord», il semble indispensable de commencer une saison par une réunion avec les parents pour:

- Présenter et justifier nos objectifs
- Fixer des règles de fonctionnement (horaires, lieu d'accueil, tenue, aide éventuelle...)
- Rappeler que si l'aspect ludique est essentiel, la séance n'est pas une garderie (nécessité d'assiduité, respect des horaires, silence de la part des parents présents sur place...)

Au cours de ce moment de rencontre, il est possible d'envisager une participation à l'aide lors des entraînements (prévoir un tour de rôle):

- Une aide aux transports et éventuels ramassages,
- L'organisation des goûters,
- La préparation de la fête du baby...

Ne pas hésiter, si certains le souhaitent, à organiser une «formation» même modeste et interne au club (Assistant MiniBasket) afin de permettre à chacun de seconder efficacement l'animateur responsable.

La pédagogie ça s'apprend. Gérer un groupe, ce n'est pas si facile.

Envisager une réunion à mi-saison (évaluation en cours, remarques...), un bilan en fin de saison.



LE BABYBASKET UN JEU PASSIONNANT POUR L'ENFANT



Le babybasket permet à l'enfant,

- de *construire sa conduite* en s'engageant dans l'action
= c'est un jeu de prise de décisions.
- de *développer ses compétences* dans des espaces variés
: il se joue sur un ou deux paniers.
- d'utiliser un *répertoire d'actions élémentaires* : courir, sauter, lancer... pour tirer au panier, passer, dribbler.
- de mettre en œuvre des *projets d'action*: J'ai la balle, je la donne à un partenaire, je me déplace en dribblant, je tire.
- d'*organiser ses actions en fonction de règles*, de codes et communiquer avec l'autre.
- d'identifier dans sa pratique les éléments simplifiés d'activités sportives (de règles d'arbitrage, organisation des rencontres...)

Les règles de baby sont simples et peuvent être comprises
et
respectées par tous.



L'ENFANT QUI ARRIVE AU BABYBASKET



Qu'est-on en droit d'attendre ?

Que peut-on demander ?

Constats

- Son stock moteur est pauvre.
- Il réagit lentement à un signal.
- Il agit et contrôle... après coup.
- Il n'est capable que d'une seule tâche à la fois.
- Il a besoin de temps pour s'exercer et routiniser un geste.
- Il est égocentrique (mon ballon et moi).
- Il ne possède pas la notion d'équipe.
- Il aime jouer.
- Il progresse en tâtonnant, par essais et erreurs.
- Il apprend par imitation, par mimétisme.
- Il veut agir et n'aime pas attendre.



OBJECTIF : QU'ENTENDONS-NOUS PAR "JEU"



Le kit pédagogique «Babyball» de la Commission des Jeunes – Pôle Territoires, permet d'aider les encadrants (entraîneurs, animateurs, parents...) à accueillir les enfants de 4 à 7 ans, tout en s'appuyant sur la spécificité du basketball.

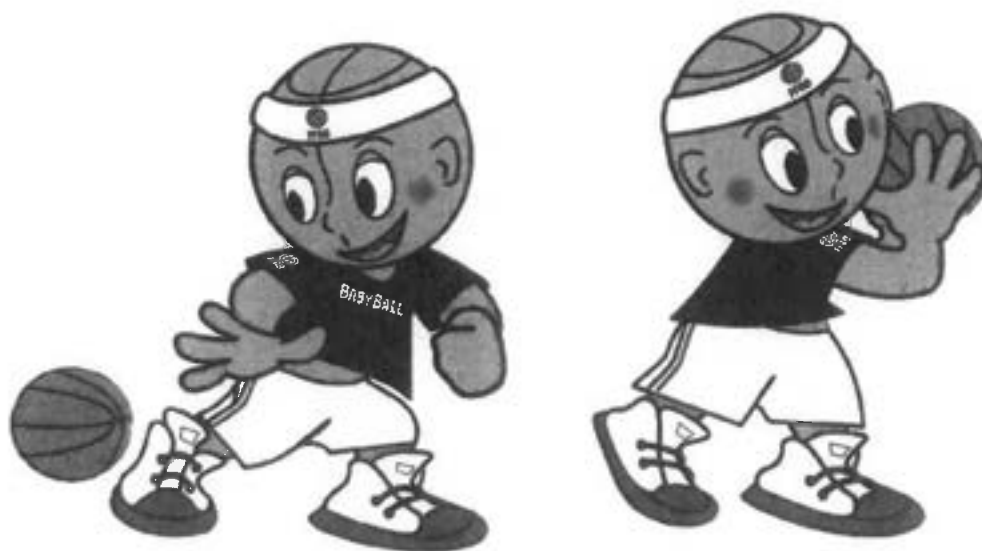
Vous y trouverez des fiches de jeux spécifiques, où nous jouons avec l'imaginaire de l'enfant.

Quand l'adulte joue, il espère gagner et prend le risque de perdre.

Pour l'enfant, jouer c'est se retrouver dans un nouvel univers dans lequel il apprend (souvent à son insu) en s'amusant.

Les jeux proposés s'appuient sur l'imaginaire et conduisent peu à peu l'enfant vers des jeux d'adultes.

Au baby, le jeu c'est mettre en pratique une histoire.





CE QU'IL FAUT FAIRE



- › Préparer les séances suivant les spécificités du babybasketteur.
- › Savoir se faire aider par des parents, jeunes du club (on aura pris soin de les informer de leur(s) rôle(s))
- › Utiliser l'imaginaire de l'enfant.
- › "Etre conteur d'histoires".
- › Encourager, valoriser, réconforter.
- › Privilégier des situations qui mettront l'enfant en situation de réussite.
- › Avoir des moments brefs de discussion
(*servant de temps de repos*)
- › Définir des tâches où le but à atteindre est connu et permettant des niveaux de pratique différents.
- › Utiliser un matériel adapté.
- › Proposer des jeux où l'enfant a souvent le ballon dans les mains.



CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE



- Des séances de plus de 45 mn.
- Des jeux qui durent trop longtemps (2 à 3 minutes maxi).
- Des situations de grande intensité de plus de 10 secondes.
- Des exercices de musculation et d'étirements.
- Des consignes multiples.
- Des réprimandes, des cris, des moqueries, des humiliations, des sanctions...
- Des jeux à élimination.
- Des files d'attente.
- Des situations qui mettent ou laissent l'enfant en échec.
- Des rencontres à chaque entraînement.



CE QU'IL FAUT PRIVILÉGIER



- Des jeux, faire jouer, laisser découvrir, prendre son temps.
- Alternier les moments où l'on joue et ceux (plus courts) pendant lesquels on parle des jeux, on se repose (regroupements).
- Les jeux doivent avoir du sens.
 “c'est fini quand... on a gagné si...”
- Associer les enfants à l'élaboration des règles.
- Le respect des règles.
- Des parcours riches.
- La matérialisation des réussites.
- Des situations ouvertes permettant la créativité et la prise d'initiative.
- Des consignes brèves, pas toujours orales
 (le minimum pour commencer à jouer).
- Commencer la séance par un jeu connu
 (entrer rapidement en action).
- Quand on peut mettre en place 3 ou 4 situations par entraînement, il est judicieux de ne proposer qu'un nouveau jeu par séance.
- Insister sur les habitudes d'ordre, ritualiser, regroupements, silence et écoute, place du matériel, respect des règles, des autres, du matériel, des consignes, d'hygiène (chaussures propres, habillage, déshabillage, lavage des mains), construire un code de vie commune.
- La visualisation des résultats: pions, élastiques, étiquettes, tableau de marque.
- Faire participer au rangement (il n'est pas possible de quitter l'entraînement sans avoir rangé son ballon)
- Exiger la remise en place d'un cône renversé (à la bonne place)



LA CONSTRUCTION DE LA SÉANCE



s'effectuera à travers,

La préparation impérative de la séance : " tout comme pour les autres catégories "

- › Objectif(s),
- › Matériel,
- › Organisation,
- › Variante(s),
- › Critère(s) de réussite.

Dans la construction et la préparation de votre séance, il est impératif d'avoir à l'esprit que ces très jeunes enfants doivent découvrir la pratique du basketball à travers des jeux sous la forme la plus ludique possible.

C'est dans **la réussite** que l'enfant puise sa motivation. La situation d'échec entraîne très vite le rejet.

- › L'organisation de situations jouées et motivantes avec des critères de réussite connus (jeu concours, défis, relais...).
- › Des jeux appelés "**je joue seul**", "**je joue avec**" un autre, "**je joue contre**" d'autres enfants.
- › Des exigences sur le respect des consignes et des règles.
- › « *L'absence dans la séance de la répétition rébarbative de gestes techniques* ».
- › Développer son aisance corporelle.
- › Sa connaissance de l'espace et sa gestion du temps.
- › Des formes où l'enfant pourra mesurer ses performances et être capable de les formuler.
- › Des objectifs simples à atteindre par l'enfant.
- › « *L'animateur doit donner aux enfants les moyens de...* »



QUELQUES REMARQUES



A - LE JEU DE L'OIE : (*tapis de jeu*)

1 - Il est judicieux de faire jouer au jeu de l'oie en binôme pour développer :

La socialisation :

faire passer de l'égoïsme (mon ballon et moi) à faire avec, faire comme, faire mieux, faire autrement (présence de l'autre).

L'autonomie :

vécues à 2, les situations sont plus motivantes. L'enfant est plus stable donc plus autonome (échanges sur la tâche).

2 - Avant de faire jouer au jeu de l'oie en toute autonomie (seul ou à 2), il est indispensable que les enfants connaissent (même sommairement) les situations.

Nous vous conseillons de consacrer quelques séances au cours desquelles on découvre les jeux (tous ensemble ou par petits groupes d'enfants).

Ne pas hésiter à faire dire, commenter, préciser en fin de séance (lors du dernier regroupement). Il est important d'écouter les enfants pour pointer les incompréhensions, les sources de dysfonctionnements, la nécessité de reformuler les consignes, etc...

Nb :

- Cette période de découverte doit se limiter à un bref passage. L'apprentissage se fera après.

- C'est en jouant au jeu de l'oie que l'enfant enrichira son bagage moteur.



QUELQUES REMARQUES



Suite...

3 - Pour éviter monotonie et donc perte d'intérêt, il est judicieux de faire varier le contenu des séances.

Il est toutefois difficile d'envisager de mettre les enfants dans des ateliers autonomes dès les premières séances.

L'autonomie ça s'apprend. Les débutants ne peuvent commencer par des ateliers en autonomie.

De plus, vivre avec les autres s'apprend aussi.

Commençons donc par des jeux collectifs pour apprendre à vivre ensemble (respect de l'autre, des consignes, du matériel...). Par la suite tout est envisageable.

B - Une séance ça peut être:

3 ou 4 ateliers dans lesquels les groupes passent successivement

Une succession de jeux collectifs animés (tous font la même chose).

Des ateliers dans lesquels on se déplace individuellement (ou à 2). Une séance complète «jeu de l'oie»

Un jeu collectif en échauffement et un jeu de l'oie.

Certains enfants en ateliers de perfectionnement et d'autres au jeu de l'oie...

Nb :

Dans tous les cas, un regroupement initial (pour parler de ce que l'on va faire) et un regroupement final (pour dire ce que l'on a vécu) sont indispensables.

L'apprentissage passe par la verbalisation.



LES HISTOIRES DU "JEU DE L'OIE"



4 thèmes d'histoire :

La ferme fascinante de Babyball

Le cirque fabuleux de Babyball

Le joyeux Noël de Babyball

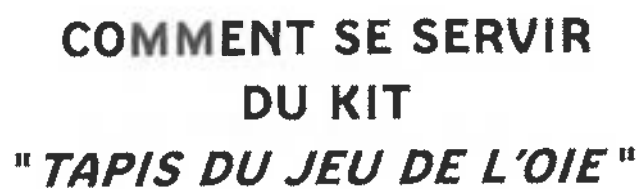
L'espace féérique de Babyball

12 fiches de jeu par thème pour développer prioritairement

Fiche verte = Je joue seul
= l'AUTONOMIE, la COORDINATION,
la DEXTERITÉ

Fiche bleue = Je joue avec
= la COOPÉRATION, la SOCIALISATION

Fiche rouge = Je joue contre
= l'OPPOSITION, le RESPECT DE L'AUTRE





COMMENT SE SERVIR DU KIT "TAPIS DU JEU DE L'OIE"



La mise en place du tapis de jeu « type jeu de l'oie »

Sur la (ou les) première(s) séance(s), l'enfant ne fera que des jeux appelés "**Je joue seul**".

Sur les séances suivantes, les enfants feront les jeux où ils joueront ensemble appelés "**Je joue avec**".

Ils termineront en jouant les uns contre les autres en fin de cycle à l'aide des jeux appelés, "**Je joue contre**".

Les enfants peuvent choisir ou tirer au sort les fiches de jeux.
Les fiches non choisies ne seront pas jouées sur le tapis de jeu.

Nous préconisons la mise en place de l'un des tapis de jeu dès que les jeux (ateliers) ont été découverts en partie ou dans leur intégralité.

L'objectif est que les enfants deviennent autonomes sur les ateliers.



COMMENT SE SERVIR DU KIT "TAPIS DU JEU DE L'OIE"



Suite...

Choisir un ou plusieurs tapis de jeu (correspondant aux histoires).

Mettre en place les ateliers choisis, avec la fiche « visuel » correspondante posée à côté.

Possibilités de choisir sur le tapis :

- que des cases vertes
- que des cases bleues
- des cases vertes et bleues
- des cases vertes, bleues et la dernière étant une case rouge
- que des cases rouges

Les cases non-choisies seront cachées sur le tapis de jeu.

Former des équipes de 2 à 3 enfants, et mettre des chasubles de couleur différente par équipe (sauf lors des jeux rouges).

Chaque équipe est munie de deux pions:

- 1 pion qu'elle déplacera à la lecture du dé sur le tapis de jeu.
- 1 deuxième pion qu'elle déplacera sur les cases du tapis de jeu en haut du tapis validant le jeu (atelier) réussi.



COMMENT SE SERVIR DU KIT "TYPE PUZZLE"



La mise en place du tapis de jeu « type puzzle »

Choisissez une image à reproduire. Exemple :



Chaque équipe reçoit une feuille A4 cartonnée avec, dessus, les cases à remplir.

Chaque case renvoie à un jeu installé sur le terrain.

Pour ramener une pièce du puzzle, il faut réussir le jeu proposé.
C'est l'animateur qui s'occupe du jeu, qui donne la pièce.

1	2	3	4	?
6	7	?	9	10
11	12	13	14	?
16	?	18	19	20



COMMENT SE SERVIR DU KIT



Suite...

Pour gagner, il faut récupérer toutes les pièces du puzzle et les coller.

Les pièces du puzzle sont imprimées recto verso avec les deux images puis découpées:

?	4	3	2	1
10	9	?	7	6
?	14	13	12	11
20	19	18	?	16



Les cases avec un “?” sont des quizz.

Il faut trouver les personnes qui portent un “?” sur leur tee-shirt.

Dès qu’elles sont trouvées, celles-ci posent une ou plusieurs questions puis donnent la pièce du puzzle.

Il faut ensuite aller la coller.

Prévoir des bâtons de colle et une table.



MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE NÉCESSAIRE



Des ballons en nombre suffisant, au moins un par enfant, de taille 3 ou 5, de basket, en mousse, légers.

Des balles de toutes tailles et de tout modèle.

Des paniers de babybasket ou miniBasket d'une hauteur maximum de 2,40m.

Des plots, des cônes, des cerceaux, des lattes, des pastilles, des cordes, des barres, des haies.

Des chasubles ou foulards de couleurs différentes.

Des bouchons, des pinces à linge, des récipients (boîtes en carton, caisses, poubelles...)

AUTRES :

Matériel de gymnase pouvant être utilisé :

Tapis, bancs, chaises, poutre, tremplin, plinth...

Matériel spécifique pour certains jeux :

1 cloche.

Nez de clown rouge ou crayon de maquillage rouge.

Crayons feutres et feuilles de dessin.

Lettres de l'alphabet.

Nb: tout le matériel n'est pas nécessairement à acheter. On peut faire fonctionner le système D.



CONCLUSIONS



À L'ORIGINE

Pour James NAISMITH (créateur du basket-ball) :

Le basket, c'est plus qu'un sport, c'est un moyen d'éducation pour apprendre à :

- respecter l'autre
- vivre ensemble
- jouer ensemble...en évitant les brutalités

Selon Pauline KERGOMARD (une des toutes premières Inspectrices de l'Ecole Maternelle) :

- le jeu est le travail de l'enfant
- laissez les jouer, il en restera toujours quelque chose
- l'enfant se développe par le jeu

Ajoutons encore que, à cet âge en particulier, le « basket » n'est qu'un support, un moyen d'éducation de l'enfant, un moyen de l'aider à développer son corps et à se socialiser.



CONCLUSIONS A L'ORIGINE



La conception du Babybasket remonte aux années 1981-1984. A cette époque, le Volley-ball était largement pratiqué sur les plages de sable.

Cet engouement, aux yeux des gens du Basket-ball, paraissait être une bonne publicité, un moyen d'attirer des licenciés dans les clubs.

Pourquoi ne pas s'en inspirer pour notre sport? Nous en conversations avec J-P. CORMY, en 1981, pendant une tournée en Chine des équipes de France masculine et féminine.

Que concevoir, à la recherche d'un divertissement de vacances adapté aux fondement du Basket-ball que sont: la course, le saut, l'adresse? Il était évident que le dribble ne pouvait être envisagé sur le sable mou.

Et pourtant! Les premiers essais, autour d'un cerceau unique, eurent lieu sur la vaste plage de La Baule avec une dizaine de poussins du Club des Jongleurs, au cours de l'été 1984.

Pour faire rebondir le ballon sur un plan dur, il fallait se déplacer en suivant la marée descendante!!!

D'emblée, certaines particularités étaient évidentes:

- ✓ Le nombre variable des participants...2/2...3/3...4/4...
- ✓ Le positionnement en cercle des joueurs
- ✓ La cible constituée d'un anneau, d'un filet sans planche
- ✓ La non-violence chère à Naismith

Ce sont les enfants, avides de gagner, qui posèrent la question: « Quand est-ce qu'on compte? »

Le premier matériel utilisé était entièrement en acier. Ce prototype sortait d'une fonderie dont le directeur était G.BERTHEUX, ex-international puciste. Pour le modèle définitif, le plastique remplaça illico le métal.

Puis le Babybasket a trouvé sa place sur des revêtements consistant, l'asphalte, le gazon, le plancher, dans les écoles, les pelouses et surtout dans les salles de sport.

Le lancement officiel, en septembre 1984, avec le chanteur Carlos comme parrain, fut un grand succès médiatique. Ceux qui participèrent, à Paris, en lever de rideau d'un match international à l'exhibition du jeu réglementé s'en souviennent encore! Le public du Stade Pierre de Coubertin fut également séduit!

Au fil des années, la FFBB a inscrit dans les catégories de jeunes les Babybasketteurs, dont le nombre, garçons et filles, est au dernier comptage de 31061.

Belle pépinière à l'honneur des clubs d'accueil!

Cette bénéfique affluence impose une stratégie de prise en charge, vouée à des éducateurs avertis ou à de louables bénévoles.

Le problème est de se dégager de la simple « garderie », de s'orienter vers une animation formatrice. Le Baby répond parfaitement à ces besoins.

Certes, en vue de l'avenir, il faut inculquer les « fondamentaux » du Basket-ball individuels et collectifs, mais une formation généraliste s'impose = bouger, lancer, sauter, viser, passer, changer de rythme.

Il faut en même temps encourager la combativité et le respect des consignes et des règles.

On doit féliciter les créatifs du Babyball qui ont inséré une pédagogie dédiée aux moins de 7 ans dans un cadre ludique, sortant de l'ordinaire.

Les concepteurs ont imaginé des jeux, des courses, des parcours dans des lieux proches de la nature et des animaux...Peut être avec l'arrière pensée de soustraire la jeune génération « presse-bouton » aux addictions violentes!

Que les débutants babybasketteurs apprennent et s'amuse dans la ligne de l'ESPRIT SPORTIF de la FFBB, symbolisé par les deux mots: PASSION - RESPECT.

Dr Jacques HUGUET
Membre du Conseil d'Honneur
« Père » du Babybasket





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL



BABYBALL 1

La catégorie de nos BABYS, en forte hausse dans les clubs sur le plan national, pose un certain nombre de questions et notamment celle de l'encadrement pas toujours adapté à la situation. Certains se trouvant désemparés devant l'apprentissage du basket chez les très jeunes.

Pour aider au développement et à l'épanouissement des enfants, en faisant intervenir leur imaginaire (on raconte des histoires...), dans une activité choisie, il était urgent de mettre en place des fiches de jeux ludiques, adaptés à la catégorie d'âge (4-7 ans), compréhensibles pour tous les bénévoles et/ou professionnels.

Pari réussi, facile à mettre en place, utilisable par tous et partout, ce kit pédagogique est un outil remarquable déjà apprécié par les nombreux participants des forums MiniBasket où celui-ci a été testé et présenté.

« BABYBALL », un nom qui, tout naturellement, est venu à l'esprit de ses concepteurs, membres de la commission des jeunes.

Longue vie à Babyball...

Yvan MAININI
Président de la FFBB
de 1992 à 2010





FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL



BABYBALL 1

Le Babybasket ne se dirige pas comme le MiniBasket car, à ces âges, on est Baby et ce terme définit bien la spécificité qui en fait la différence avec le MiniBasket.

En fait, le jeu du basket n'est qu'un prétexte et ce n'est surtout pas le titre d'entraîneur, au sens propre du terme, qu'il faut utiliser pour encadrer ces enfants mais plutôt celui de papa, de maman, de papy, de mamie, de grand frère ou de grande sœur.

Il faut utiliser le rêve, l'imaginaire de l'enfant au travers d'histoires ou de contes.

Plus facile à dire qu'à faire me direz-vous ; exact et c'est la raison de l'existence de Babyball.

N'importe qui pourra utiliser ce concept pour intéresser nos «babys» à la seule condition qu'il sache bien raconter, encourager, valoriser, réconforter en utilisant un matériel adapté et proposer des jeux où l'enfant a souvent son ballon dans les mains.

«Il était une fois un petit basketteur bien mignon qui s'appelait Babyball. Il avait un petit ballon en mousse, ... ».

Bernard GAVA
Président de la Commission des Jeunes
de 1998 à 2010





LES AUTEURS



Remerciements à :

- Jean Pierre SIUTAT
- Yvan MAININI
- Bernard GAVA
- Catherine GISCOU
- Dr Jacques HUGUET

Ont participé à l'élaboration de ce projet :

- Catherine FOREST
- Vanessa DAVID
- Alexandra WOLFF
- Nadine GRANOTIER
- Catherine GISCOU
- Bernard GAVA
- Christian JALLON
- Benoît BENITEZ
- Claude ENGRAMER
- Nicolas SEIGNEZ
- Gilles MALECOT
- et
- La société « PIK AND ROLL »
- Pako GARRIDO « Illustrateur »

