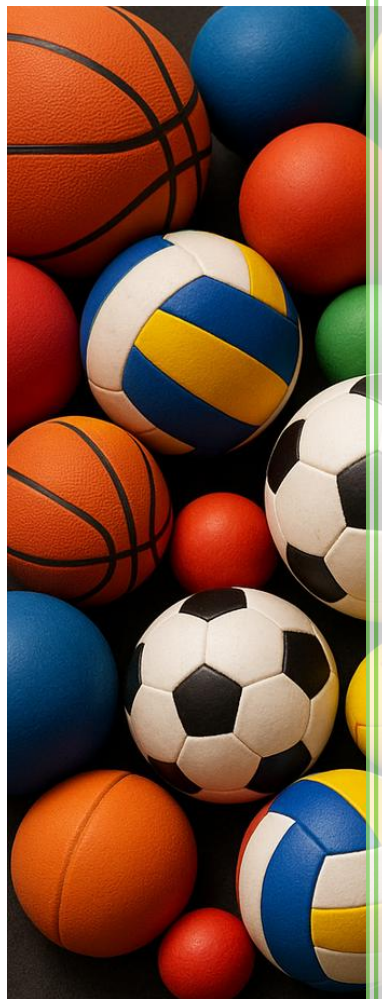


Dossier pédagogique
de rencontre

Jeux de ballons, cycle 1



USEP 66

1, rue Michel Doutres
66000 Perpignan
04 68 08 11 12
usep@laligue66.org
www.usep66.org

Présentation du projet

Jouer au ballon avec les autres est une activité loin d'être simple pour un élève de 3 ans...

L'élève de 3 ans commence à maîtriser la marche, à jouer avec un ballon, prend plaisir à jouer au côté des autres mais la course qui s'ébauche, lui crée des problèmes d'équilibre. Il lui est difficile de juxtaposer des actions (se déplacer puis lâcher la balle, puis toucher la main d'un partenaire...). Certains paramètres le mettent en difficulté (la précision, le trajet, la rapidité, ...), son jeu est égocentrique et son temps d'attention est limité.

Ces difficultés constituent autant d'enjeux d'apprentissage à l'école maternelle que le ballon va pouvoir déclencher, selon les intentions pédagogiques qu'on lui portera.

La rencontre « Jeux de ballons » que vous propose l'USEP est un outil à insérer dans votre séquence sur les jeux collectifs avec ballons. Comme dans tout dossier de rencontre, les jeux proposés ne constituent pas une séquence clé en mains mais plutôt une série de situations-références qui vont orienter les activités motrices que vous proposerez aux élèves.

Objectifs pédagogiques de la séquence « jeux de ballons » :

Au niveau moteur :

Créer l'ébauche d'une motricité spécifique liée au ballon : lancer/recevoir, tirer

Coordonner et enchaîner des actions vers plus d'efficacité et de précision ...

Développer les capacités de perception /d'anticipation/de décision

Au niveau affectif :

Accepter de jouer AVEC un autre, plusieurs autres... partager

Gérer ses émotions, savoir perdre/gagner

Accepter les règles : du jeu et de la vie collective

Être 1 joueur, dans une équipe.

Au niveau cognitif :

Comprendre un jeu, son but, la consigne,

Faire un projet d'action pour atteindre un but, et réussir.

Sélectionner et traiter de l'information (cible, objet en mouvement, l'autre...)

Objectifs relatifs à la rencontre USEP

L'élève au cœur de la rencontre...

Avant la rencontre, les élèves doivent :

Connaitre les règles des jeux et s'y être exercés suffisamment

Aider au transport du matériel

Le jour de la rencontre, les élèves doivent :

Savoir se « mélanger » avec d'autres élèves.

Savoir respecter les règles simples. Accepter de jouer et de participer. Comprendre ses performances.

Développer son autonomie. Partager son matériel

Après la rencontre, les élèves doivent :

Aider au rangement.

Savoir retrouver leurs vêtements et matériels.

S'habiller seuls.

Raconter les temps forts de la rencontre.

Situations de jeux retenues pour cette rencontre :

Jeux	Spécificité motrice	Bref descriptif
Le château	Lancer et construire les rôles 'attaquants et de défenseur	Les élèves doivent lancer de la nourriture (ballons) à l'intérieur du château.
Les balles brûlantes	Lancer et coopérer à une tâche commune	Envoyer un maximum de ballons dans le camp adverse
La chaîne des pompiers	Se passer le ballon	Dans un temps limité, déménager le plus de ballons possibles.
L'horloge	Faire rouler un gros ballon Se passer le ballon	Faire un maximum de tours d'horloge en se passant le ballon pendant que l'autre équipe réalise un relais en faisant rouler un gros ballon
Les clés du trésor	Lancer haut et précis	Envoyer le ballon dans un panier de mini-basket pour gagner des trésors
L'attaque des tours	Tirer au pied	Faire tomber les tours du château en tirant dessus au pied

Chaque classe qui s'engage sur ce projet de rencontre mettra en place des situations qui amèneront progressivement les élèves à maîtriser les jeux retenus pour la rencontre.

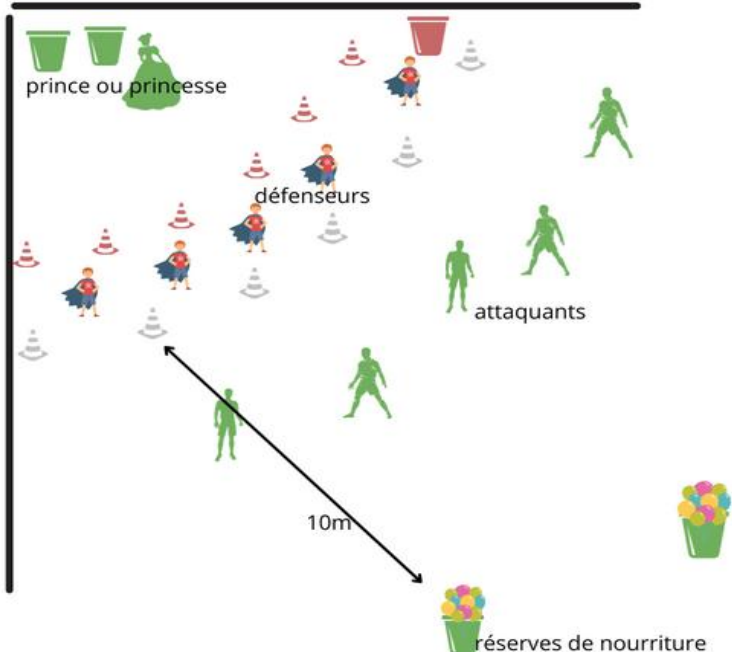
Ce projet, avant tout pensé pour les PS et MS, nécessite un long travail qui doit être débuté dès le début de l'année pour que la rencontre soit une réussite pour élèves et enseignants.

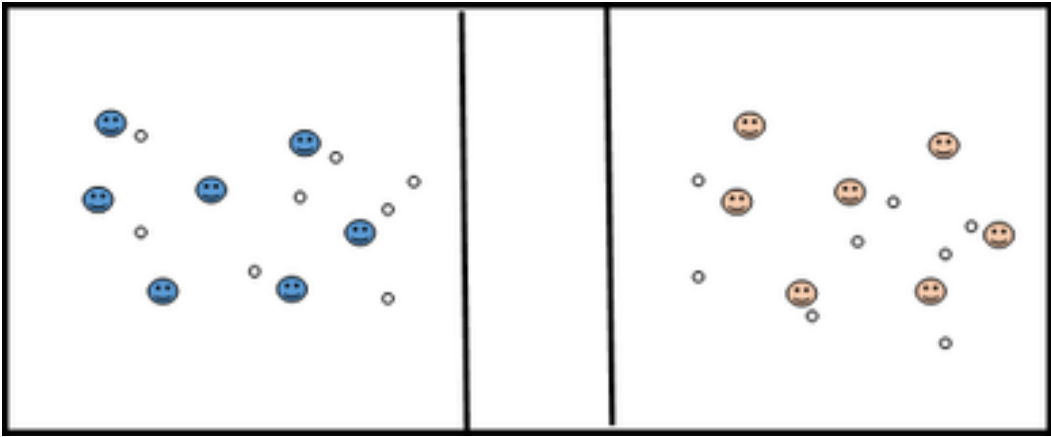
Une fiche de suivi (proposée enfin de dossier) les aidera à suivre le déroulement de la rencontre et pourra constituer une aide pour évaluation. Pensez à photocopier cette feuille pour chacune de vos équipes et prévoir un support rigide et les crayons nécessaires. Chaque enseignant peut, s'il le désire, préparer une fiche d'évaluation complémentaire.

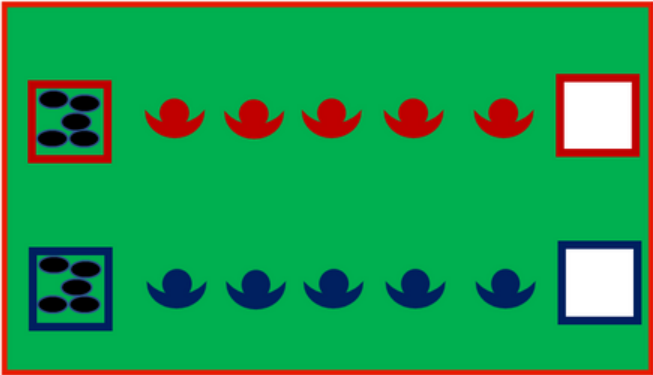
Ensuite, environ toutes les 20 minutes, l'organisateur donnera un signal sonore pour que les groupes changent d'ateliers de façon synchrone et selon le sens donné par la fiche de suivi.

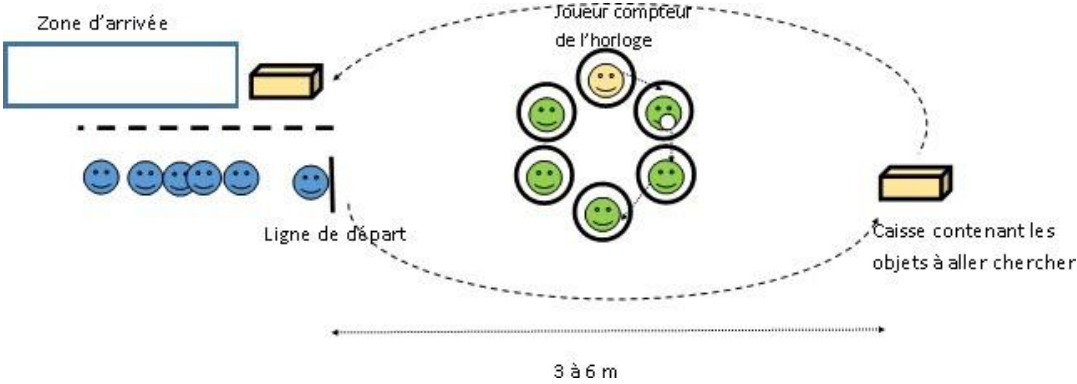
A la fin des activités, les adultes feront participer les élèves au rangement des ateliers.

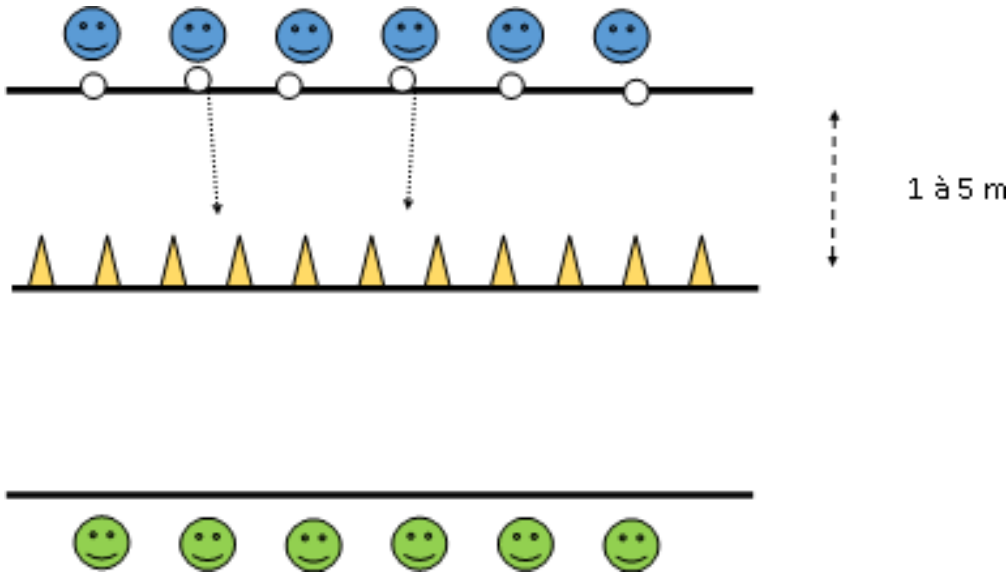
Il ne sera pas procédé à un classement des classes selon les performances qui n'aurait aucun sens.

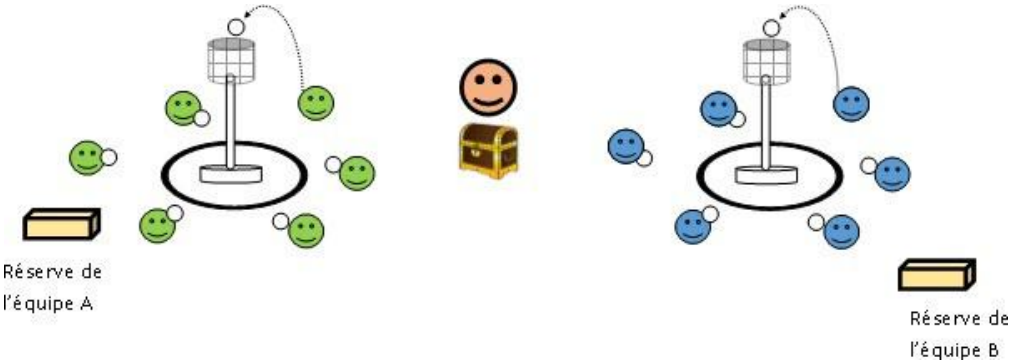
CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	JEU DU CHATEAU
DISPOSITIF	<u>Matériel</u> : ballons, balles, objets à lancer (sacs de sable...) La rivière (1,5m de large) du château est matérialisée par des plots. 
BUT	Les élèves, à l'extérieur du château, doivent récupérer de la nourriture dans les réserves et les lancer à l'intérieur du château pour ravitailler le prince ou la princesse prisonnière. Le prince ou la princesse récupère la nourriture qui est rentrée dans le château et la range dans sa réserve. Ces objets ou ballons symbolisent la nourriture qui permet de ravitailler le prince ou la princesse. Les élèves défenseurs : doivent rester dans la rivière et intercepter les objets lancés, puis les déposer dans leur réserve.
VARIABLES	Nombre de défenseurs, de ramasseurs
COMPORTEMENTS ATTENDUS	Pour les ramasseurs : Observer les trajectoires pour anticiper le ramassage des objets Enchaîner ramasser + déposer l'objet. Pour les défenseurs : Observer les positions des lanceurs et analyser les trajectoires des objets.

CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	LA BALLE BRÛLANTE
DISPOSITIF	Matériel : utiliser au moins autant de ballons qu'il y a de joueurs, autres objets à lancer, bancs, adhésif, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps. Organisation de la classe : Les deux équipes occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une zone neutre. Chaque équipe dispose de la même provision de ballons qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Tout ballon qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyé dans le camp adverse. On n'a pas le droit de marcher avec un ballon. Les passes entre partenaires sont autorisées. Durée : entre 45 sec et 1 min30  <i>Deux zones de 5 mètres sur 8 mètres séparées par une rivière de 1,50 mètre de large</i>
BUT	Mettre le plus de ballons possibles dans le camp adverse et en avoir le moins possible dans son camp lorsque le meneur du jeu siffle la fin de la manche.
VARIABLES	Variation de la taille, forme et nombre de ballon Cibles délimitées dans le camp adverse (zone, caisses, cages, paniers) Nature de la limite séparant les 2 camps (banc, zone + ou – large...)

CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets Améliorer la technique de passe avec des contraintes Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	LA CHAINE DES POMPIERS
DISPOSITIF	2 équipes de 5 à 7 joueurs  Terrain : 0.5 à 2 mètres entre les joueurs (variable selon le nombre de joueurs, le niveau et l'espace disponible) Temps : 10min Matériel : plots, ballons Les joueurs doivent prendre un seul ballon à la fois. Les joueurs peuvent prendre un deuxième ballon uniquement lorsque le premier ballon est aplati. Lorsque le ballon tombe par terre, on recommence du début. Les joueurs ne doivent pas se déplacer
BUT	Déménager tous les ballons avant l'autre équipe.
VARIABLES	Modifier la forme de passe (passe au-dessus de la tête, entre les jambes, faire rouler le ballon ...) Ajouter une manipulation avant de transmettre le ballon (lancer le ballon en dessus de sa tête et le rattraper, faire passer le ballon derrière le dos, entre les jambes, ...)

CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	Jeux de l'horloge
DISPOSITIF	Matériel : 1 ballon pour l'horloge, objets à transporter (au moins 3 par coureur), 2 caisses, cerceaux (1 par élève de l'horloge), coupelles Organisation : une équipe de déménageurs ; une équipe "d'horlogers"  Horloge : les élèves se passent le ballon de voisin en voisin afin de faire faire au ballon le plus de tour d'horloge possible. C'est cet exercice de passes qui est le plus important dans ce jeu. A chaque tour effectué le compteur (élève ou adulte) annonce « l'heure ». « Déménageurs » : sous forme de relais, les élèves vont chercher à tour de rôle un objet dans la caisse pour aller la déposer dans la caisse « trésor » de l'équipe, puis vont s'asseoir dans la zone d'arrivée. Quand tous les coureurs sont assis dans la zone d'arrivée, l'enseignant stoppe l'horloge. Le compteur annonce le nombre de tours d'horloge complets. Puis on inverse les rôles. L'équipe qui a effectué le plus grand nombre de tours d'horloge a gagné. On veillera à ce que les 2 équipes présentent un même nombre de relais.
BUT	Pour les joueurs de l'horloge : faire un maximum de tours en se passant le ballon. Pour les coureurs : aller chercher un objet et le rapporter le plus vite possible dans la caisse de son équipe.
VARIABLES	Taille et type de balles Augmenter/ diminuer la distance entre les cerceaux Nombre, taille et type de trésors Augmenter/ diminuer la distance entre la ligne de départ et la caisse des objets à aller chercher.

CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	L'attaque des tours
DISPOSITIF	<u>Matériel</u> : 1 ballon pour 2 joueurs ; une douzaine de quilles ; coupelles Tous les joueurs de l'équipe A sont alignés devant les quilles avec un ballon au pied. Au signal de l'enseignant, les joueurs de l'équipe A tirent sur les quilles. L'enseignant compte avec les élèves le nombre de « tours détruites » puis repositionnent les quilles. Pendant ce temps, les joueurs de l'équipe B vont récupérer un ballon et se positionne devant leur ligne pour attendre le signal de l'enseignant. Lorsque les 2 équipes ont tiré, on compare les scores pour désigner l'équipe qui a gagné la manche. 
BUT	Actions motrices : tirer au pied dans le ballon pour faire tomber les quilles. Attitudes : Apprendre le partage des espaces ou des objets, respecter les signaux
VARIABLES	Taille et type de balles, des cibles Augmenter/ diminuer la distance avec les quilles

CYCLE 1	Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique
OBJECTIFS	1/ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets 2/ Collaborer, coopérer, s'opposer
ACTIVITE SUPPORT	Les clés du trésor
OBJECTIF	Actions motrices : tirer sans se mettre sous le panier. Attitudes : Apprendre le partage des espaces ou des objets
DISPOSITIF	Matériel : 2 paniers de babybasket de 1m à 1m 50 ; 1 ballon par élève, 3 caisses ; pièces de jeux d'emboîtement symbolisant les trésors, coupelles  Chacune des 2 équipes dispose d'un panier. Tous les joueurs sont des pirates. Ils doivent récupérer des pièces du trésor gardé par l'enseignant, pour cela, ils doivent marquer un point et les ramener dans leur réserve.
BUT	Pour gagner, il faut ramener plus de pièces que l'autre équipe. Mais pour pouvoir prendre une pièce du trésor gardé par l'adulte, ils doivent marquer 1 panier. Le jeu s'arrête lors que toutes les pièces du trésor ont été récupérées. On compare alors les butins.
VARIABLES	Taille de la mare Hauteur du panier Nature du ballon : baudruche, mousse, mini-basket



Feuille de suivi des équipes

Cette fiche est destinée aux parents accompagnateurs. Elle leur permet de laisser une trace simple et utile sur la participation et le comportement des élèves de leur équipe, afin d'aider l'enseignant à faire le bilan de la rencontre.

Classe :

Equipe n°

Groupe:

Le château, Les balles brûlantes, La chaîne des pompiers, L'horloge, Les clés du trésor, L'attaque des tours

Prénom de l'élève	Participe activement	Respecte les règles	Coopère avec les autres	Commentaire / observation
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	
	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	☐ Oui ☐ Non ☐ Parfois	