



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 ?

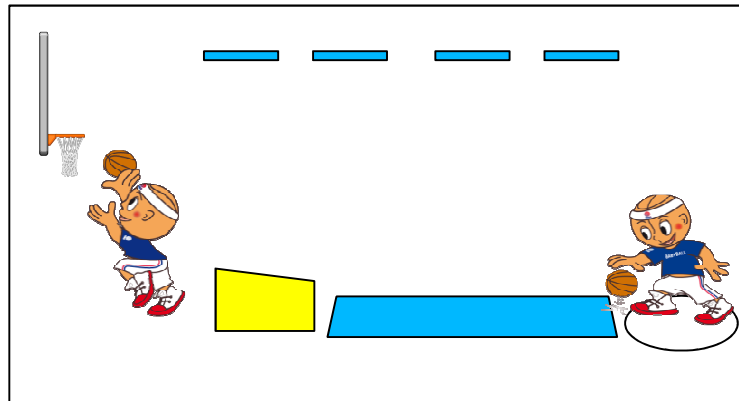


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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 plinth 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.

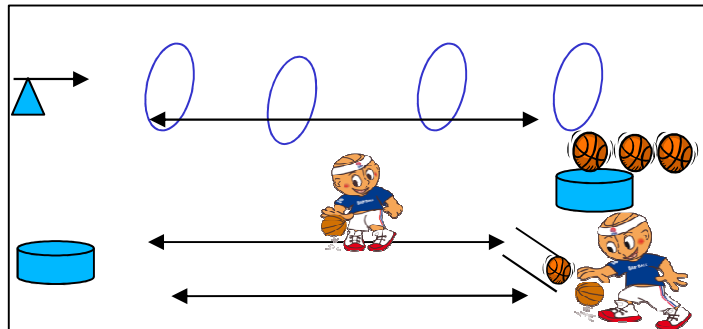


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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...”

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

Variantes:

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).
Varier 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.

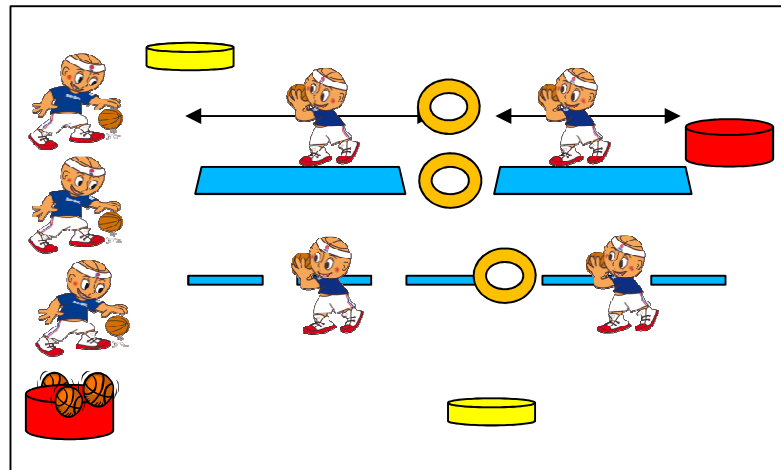


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE 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...”

COMPÉTENCES

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

Se déplacer avec un engin.

Objectifs pédagogiques: Etre 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.

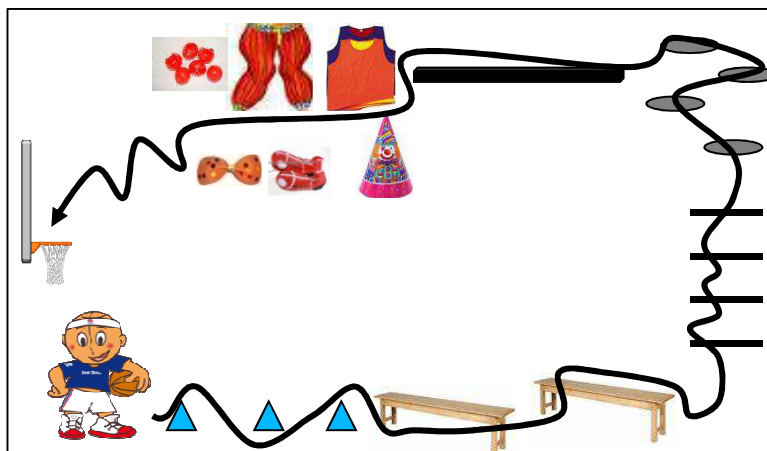


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE 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.

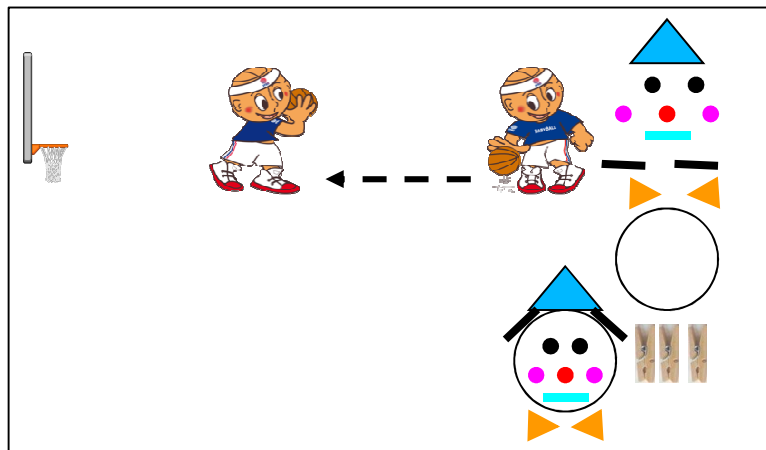


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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.

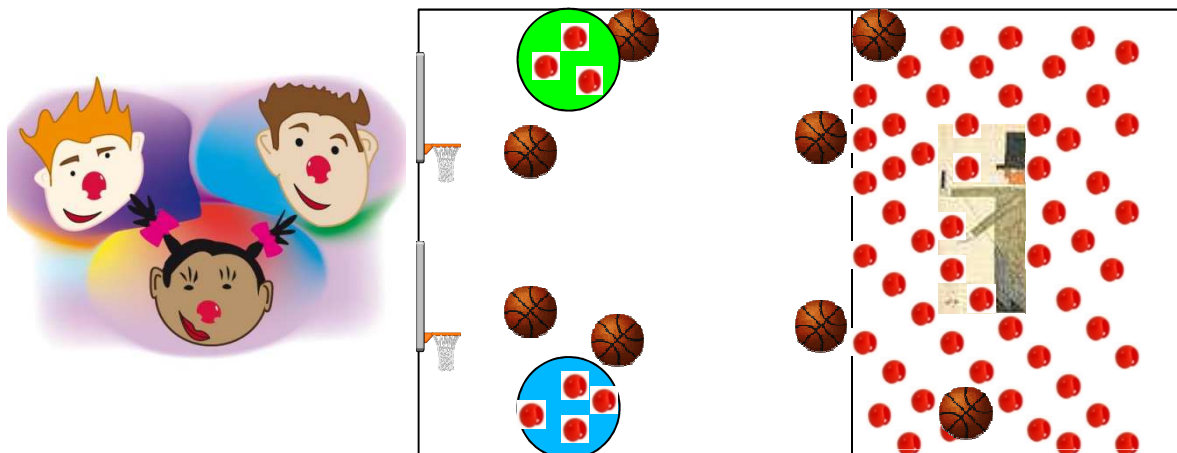


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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...”

COMPÉTENCES

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

Objectifs pédagogiques: Etre 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.

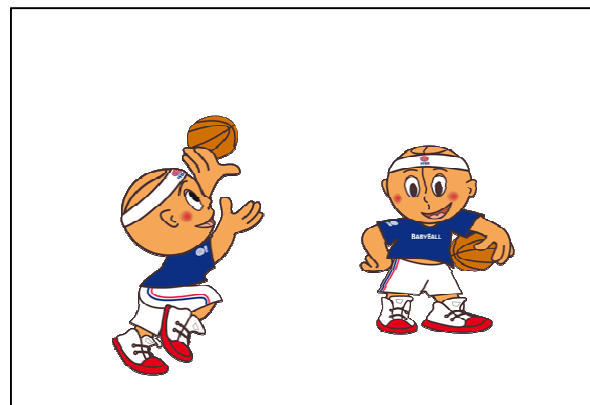


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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...”

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.

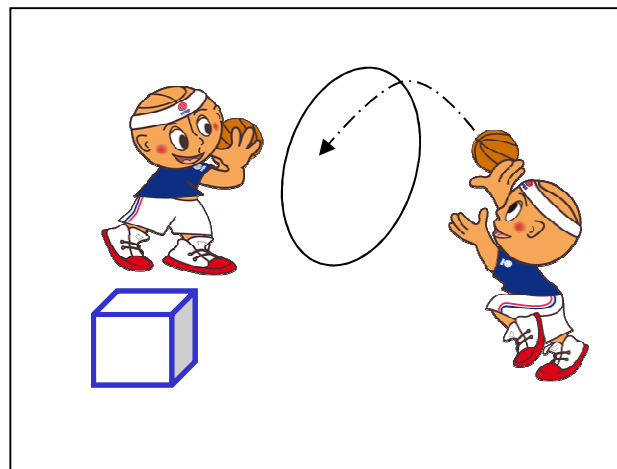


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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 choisies 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.

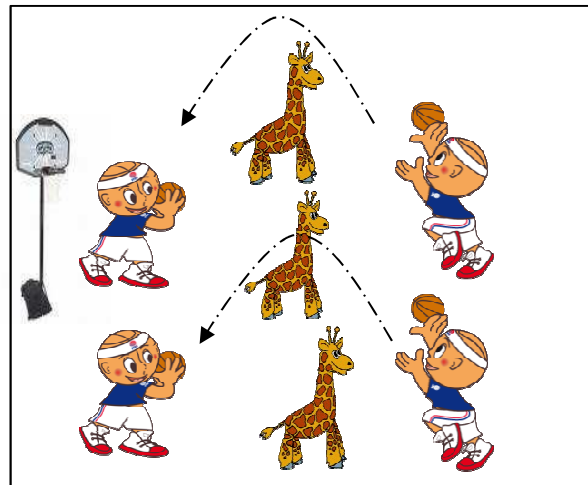


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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.
S'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.

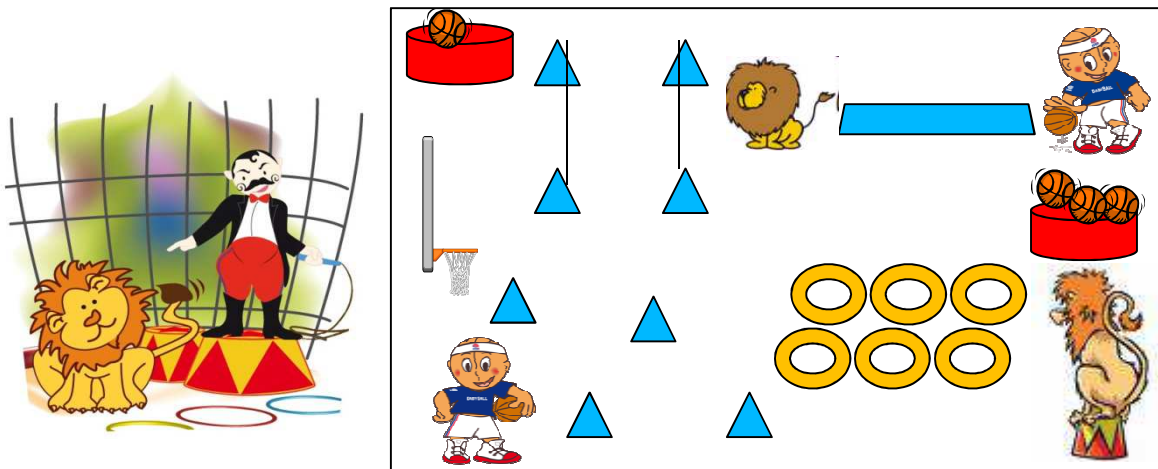


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

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.

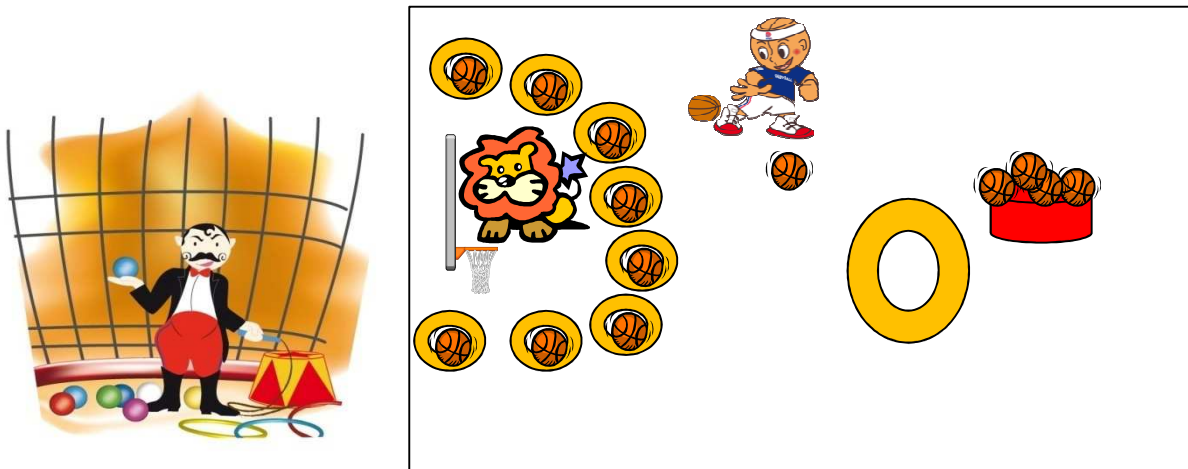


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



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.

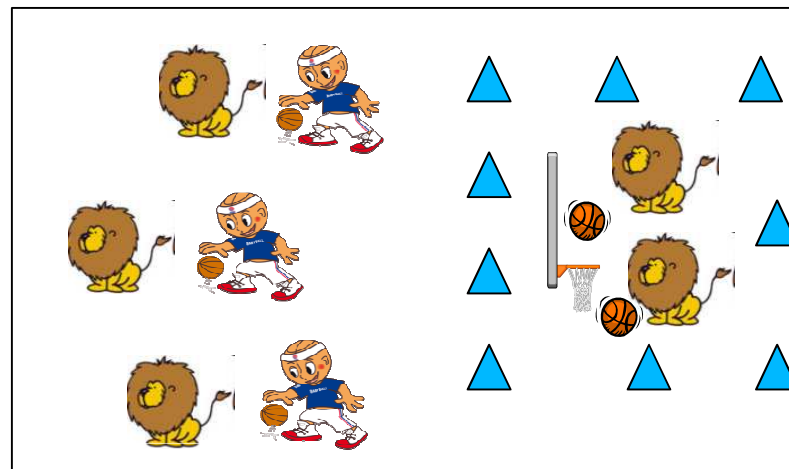


LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL



JE JOUE CONTRE

LE DOMPTEUR



RETRONS 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...”**

COMPÉTENCES

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

Objectifs pédagogiques: Etre 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.