

JEU N°1 : Match sur un panier central.

Matériel : 1 panier sur un pied de parasol, 1 ballon, 2 sifflets

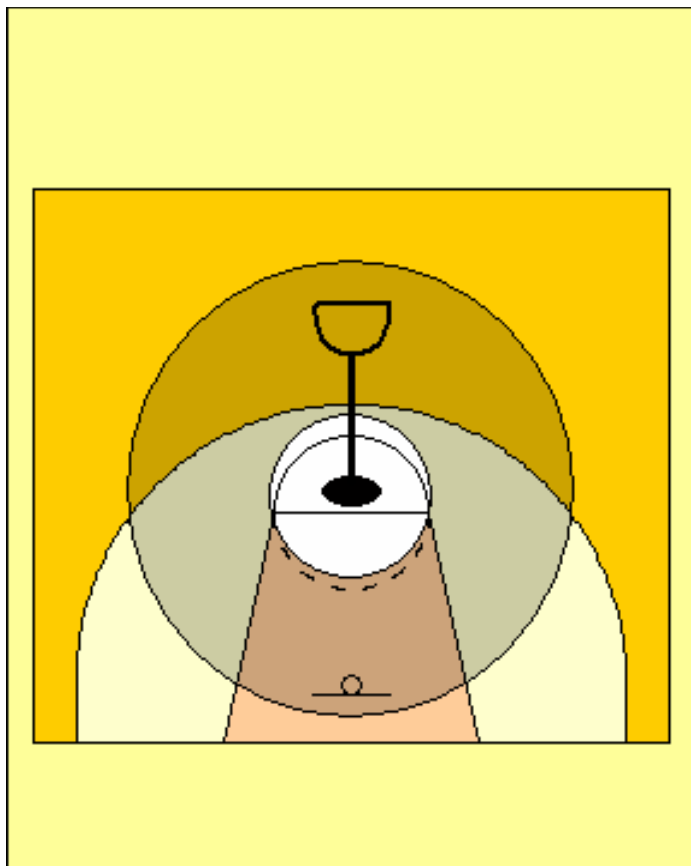
Déroulement :

Les équipes effectuent un match 3 contre 3 sur un terrain à 360° avec un panier central. Il n'y a pas de limite au terrain si ce n'est les murs du gymnase.

Le panier est au centre d'un cercle de 0,60 m de rayon. Aucun joueur ne doit stationner dans cette zone (un passage accidentelle est négligé).

Un autre cercle de 3 m de rayon délimite la zone à trois points. L'entre-deux se fait sur cette ligne et les remises en jeu après un panier réussi derrière cette ligne.

Après un rebond défensif, l'équipe doit ressortir le ballon de cette zone avant de tenter un tir.



Règlement :

- L'arbitrage doit être pédagogique : expliquer les décisions aux enfants
- Accepter un temps mort par équipe pour faire souffler les enfants.
- Grande tolérance pour les marchers et les dribbles irréguliers
- Pas de tolérance pour la sortie de balle (notion de limite)
- Interdire les contacts et la prise du ballon dans les mains de l'autre

Durée : une période de 10 à 12 minutes environ

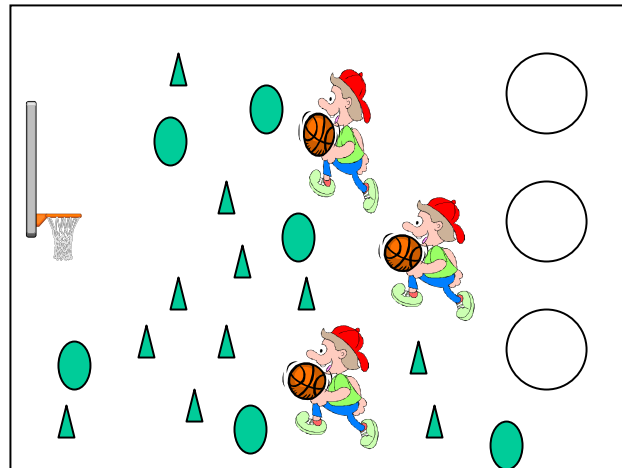


LE NOEL DE BABYBALL



JE JOUE SEUL

LA PREPARATION DE NOEL



LE GRAND MENAGE

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"

Objectifs pédagogiques possibles : 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 jouet possible en 30"
Réussir à se déplacer en dribble et à ramasser un objet sans arrêter de dribbler
Réussir à tout ranger
...

JEU N° 3 : Décorons le sapin.

Jeu de dribble

Objectif : Accrocher le plus de boules possibles dans le sapin.

Matériel : 50 pinces à linge décorées, 1 boîte, 2 grands plots (avec possibilité d'emboîter le cerceau sur le dessus), 2 cerceaux, 10 petits plots de 2 couleurs différentes, 1 faux sapin, 6 ballons, 1 chronomètre.

Histoire : Bonjour les enfants, alors c'est bientôt Noël... Et à Noël, le Père Noël vous apporte des cadeaux car vous avez été tous très sages. Mais où est-ce qu'il amène les cadeaux ? [Attente de la réponse des enfants]. Mais oui, au pied du sapin ! Bon, nous avons un sapin ici, mais il n'est pas décoré, ça ne va pas du tout ! Donc le but du jeu va être de décorer le plus possible le sapin qui se trouve là-bas [le désigner], avec les boules qui sont ici [les désigner]. Une équipe aura les boules d'une couleur, l'autre équipe les boules de l'autre couleur. Mais ce n'est pas si simple, le chemin pour se rendre jusqu'au sapin est en désordre, [ici débute la démonstration], vous allez prendre une boule et l'accrocher à votre T-shirt, puis dribbler jusqu'au cerceau, y faire passer le ballon, slalomer en dribbles entre les chaussons [les plots], accrocher votre boule au sapin et revenir en dribblant sur le côté, puis donner le ballon à votre partenaire. Tout le monde a bien compris ? Et attention le deuxième joueur peut commencer dès que le premier est sorti du slalom.

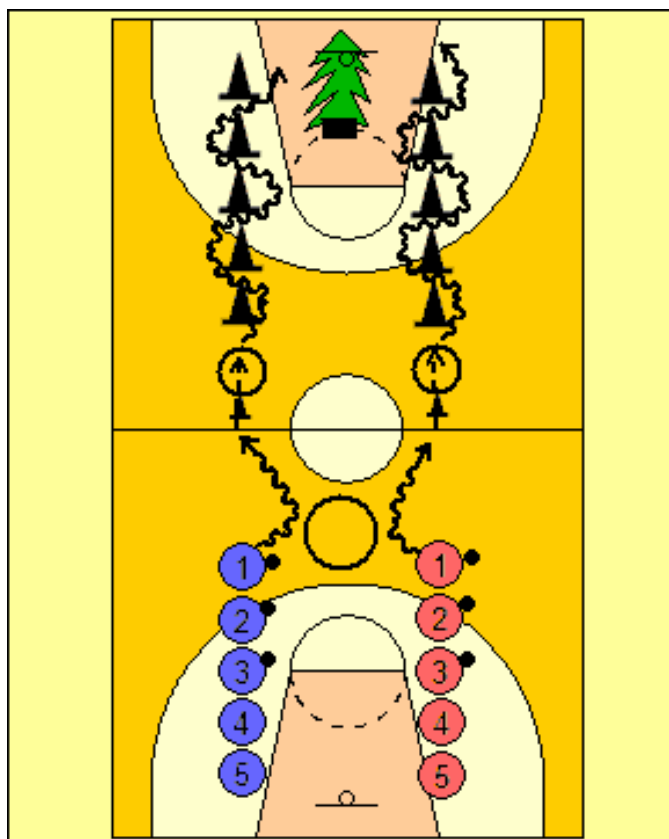
C'est parti !!!!!

Durée : 3 manches de 2 minutes.

EVOLUTIONS

Si trop difficile : enlever le cerceau et 1 ou 2 plots.

Si trop facile : Surveiller les reprise de dribble, les marchers et renvoyer au début si trop d'erreurs sont commises.

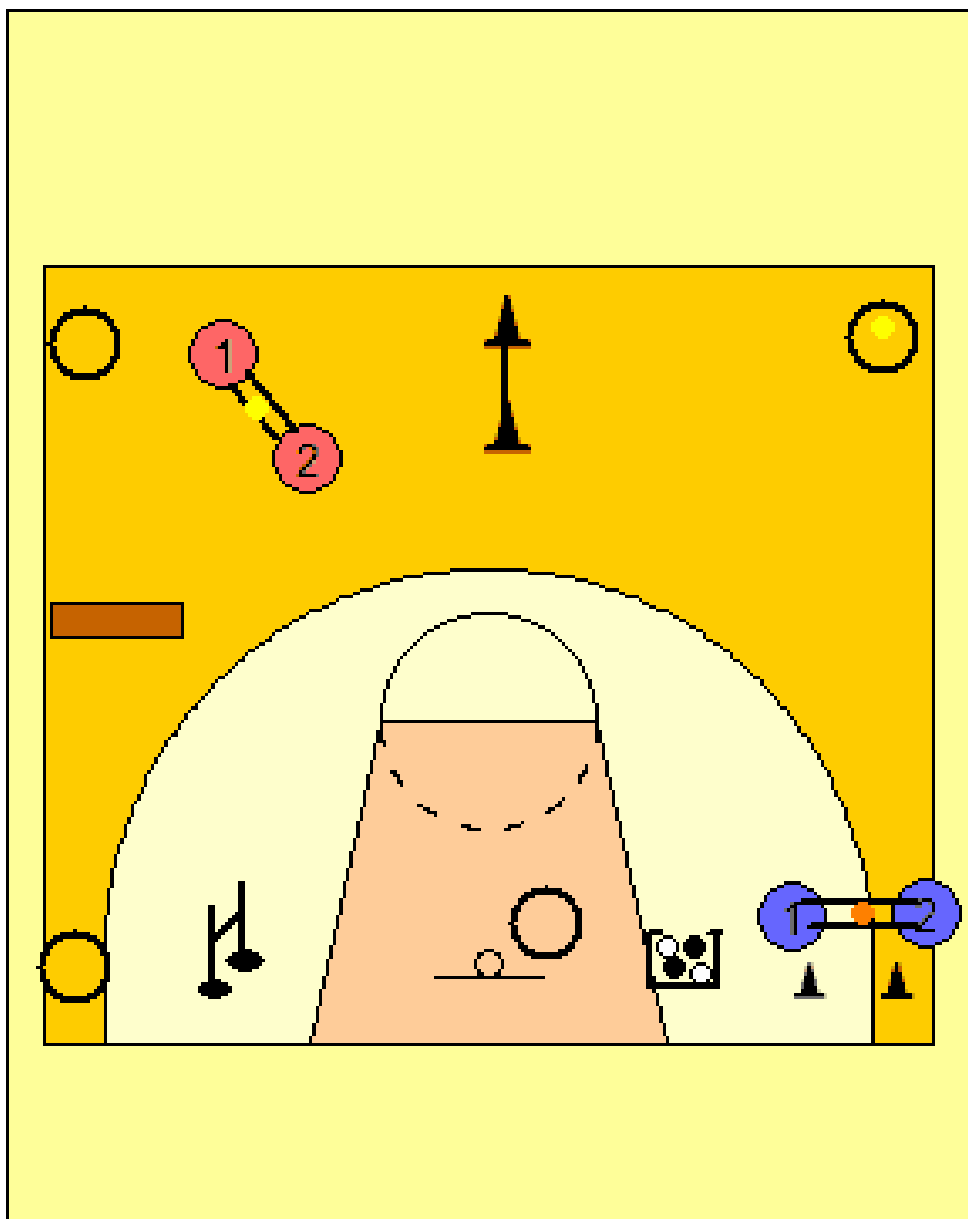


JEU N° 4 : La distribution des cadeaux.

Jeu de coopération

Matériel : 10 chasubles, 1 balle de tennis, 1 ballon T3, 1 ballon T7, un ballon de rugby, 4 cerceaux, 2 chaises, 1 banc, 2 plots avec des trous pour faire des haies, 6 jalons, 10 ou 5 chapeaux de Père Noël, 1 sac à ballon pour faire la hotte.

Déroulement : Cette année, le Père Noël a trop de travail, il a beaucoup de jouets à distribuer et les lutins vont devoir l'aider. Pour cela, ils vont devoir prendre un jouet dans la hotte et, par deux ils vont devoir l'amener dans la bonne maison. A l'aide de 2 bâtons, ils vont devoir le transporter en franchissant les obstacles qui jalonnent la rue. Repérer les objets correspondants aux maisons par une couleur ou un dessin.



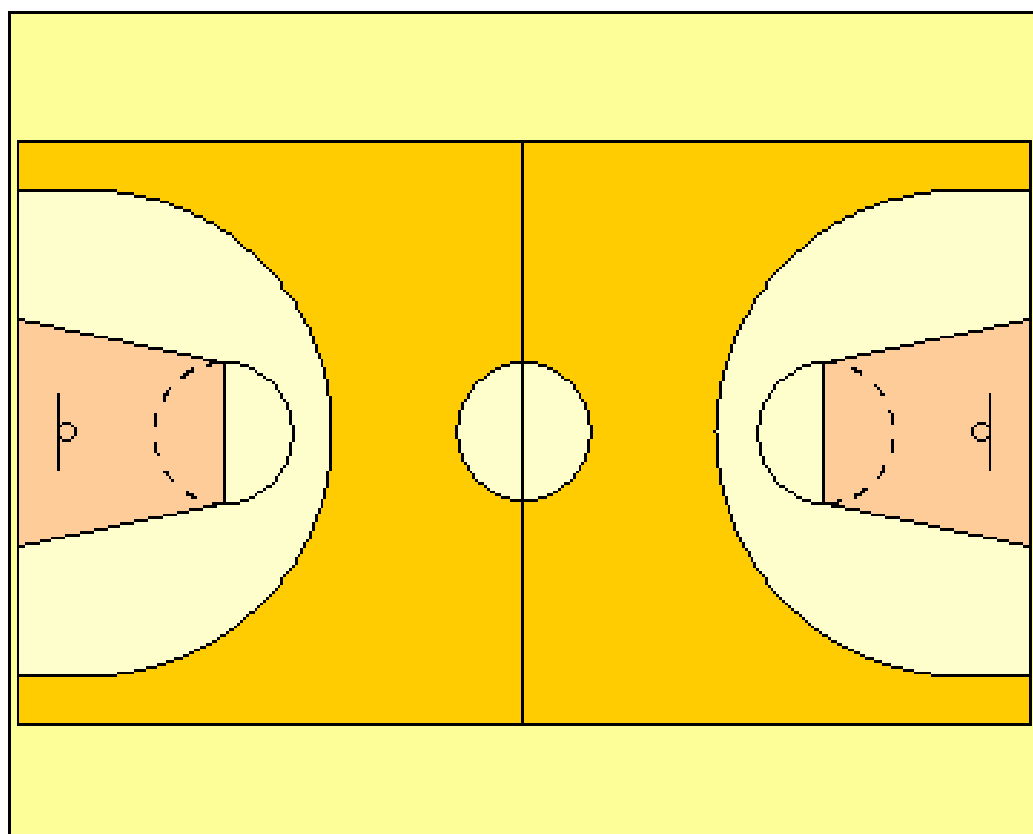
Durée : Environ 10 minutes.

JEU N° 5 : Le Match sur deux paniers.

Matériel : 2 paniers avec planche, 1 ballon, 2 sifflets

Déroulement :

Les équipes effectuent un match 3 contre 3 sur un terrain avec un panier à chaque extrémité.



Règlement :

- Le jeu se déroule 3 contre 3 avec des changements
- L'arbitrage doit être pédagogique : expliquer les décisions aux enfants
- Accepter un temps mort par équipe pour faire souffler les enfants.
- Grande tolérance pour les marchers et les dribbles irréguliers
- Pas de tolérance pour la sortie de balle (notion de limite)
- Interdire les contacts et la prise du ballon dans les mains de l'autre

Durée : une période de 10 à 12 minutes environ

Parcours de motricité

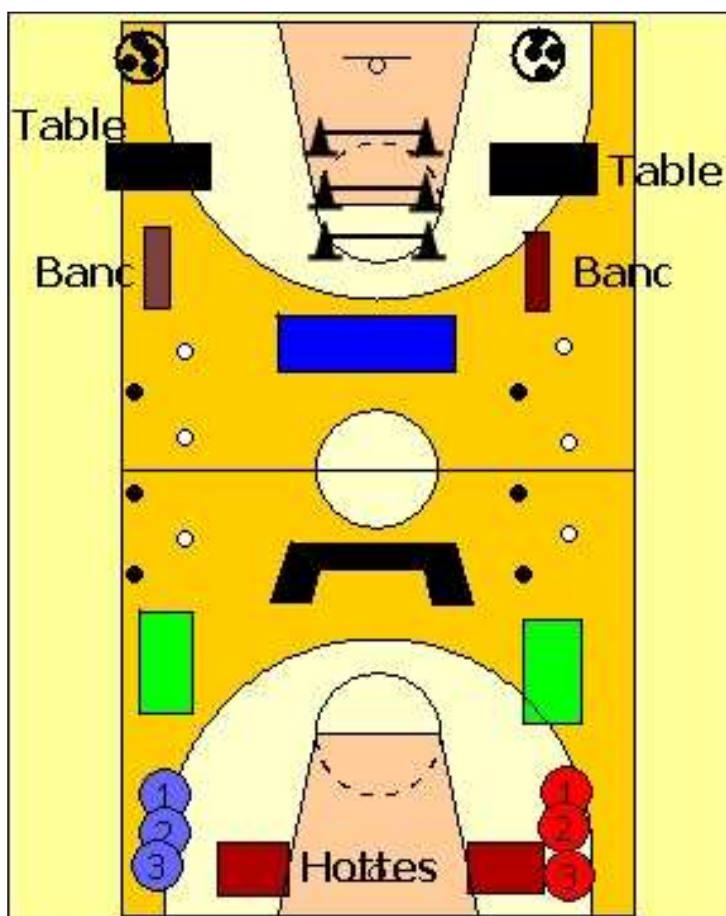
Matériel : 4 tapis de gymnastique, 12 pastilles, 1 tapis de sol, 4 bancs, 2 tables, 6 plots, 3 lattes, 2 cerceaux, 2 caisses, 10 paquets cadeaux fictifs

Déroulement :

Deux équipes de 5 joueurs maximum s'affrontent sous forme de relais. Chaque joueur doit effectuer une roulade avant puis marcher sur les pierres (pastilles) pour traverser la rivière. Ensuite il doit franchir un précipice sur un pont suspendu (banc) et passer à quatre pattes sous le portique (table). Il récupère alors le cadeau fabriqué par les lutins et revient charger la hotte du Père Noël en enjambant les haies, puis en sautant à pied joint au-dessus du ruisseau (tapis de sol) et enfin en rampant dans le tunnel (banc et tapis de gym).

La première équipe qui a rempli sa hotte a gagné.

Durée : 3 manches d'environ 3 minutes



EVOLUTIONS

Effectuer le parcours avec un ballon

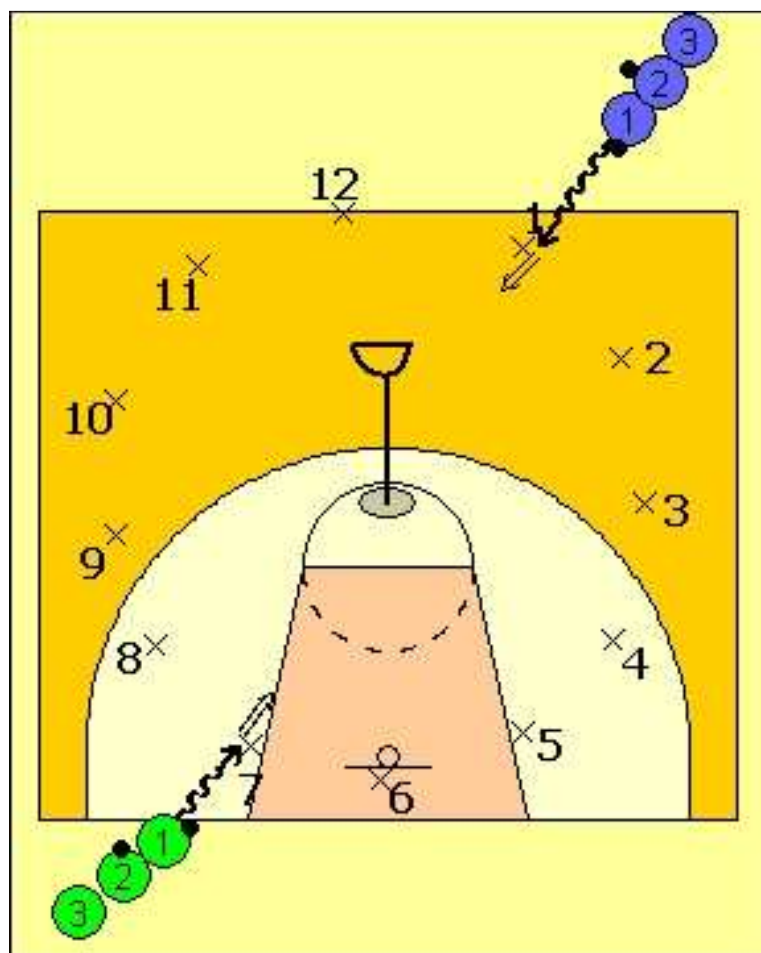
Jeu de tirs

Matériel : Chasubles, 12 plots, 1 panier, 4 ballons, 1 chronomètre

Déroulement :

Un joueur de chaque équipe s'avance pour tirer au panier. Si le panier est réussi le joueur suivant va tirer au plot suivant, sinon il recommence du même plot. La première équipe à avoir fait un tour complet de l'horloge a gagné. Sinon l'équipe ayant marqué le plus de panier a gagné.

Durée : 3 manches d'environ 3 minutes



EVOLUTIONS

Varié la distance des plots par rapport au panier
La première équipe qui rattrape l'autre a gagné.

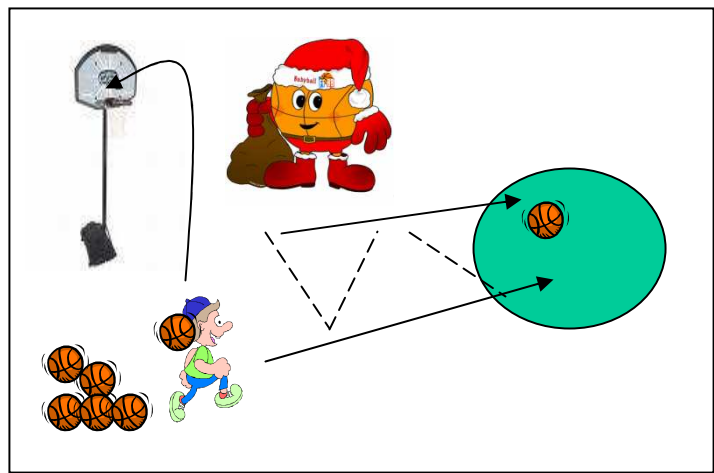


LE NOEL DE BABYBALL



JE JOUE AVEC

LES CADEAUX DE NOEL



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”

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:

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