

COLLABORER, COOPERER, S'OPPOSER au cycle 1



***BALLON DANS L' PANIER...***

USEP 44

2019-2020

avec Flam



le sport scolaire de l'Ecole publique

Il ne s'agit pas ici de proposer des situations motrices se rapprochant de la pratique sociale de référence, **le basket**, mais de travailler **3** des **4** objectifs attendus en cycle 1 maternelle (plus particulièrement **l'objectif 4**) en utilisant des ressources matérielles spécifiques : des paniers & des ballons

## AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE à travers l'activité physique

- Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets
- Objectif 2 : Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variées
- Objectif 4 : collaborer, coopérer, s'opposer

# OBJECTIF4 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

## ➤ COLLABORER, COOPERER & S'OPPOSER

	<b>Les différents attendus en fonction des âges</b>	<b>Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle</b>	<b>La progressivité</b>
PPS-PS	Accepter les premières règles communes pour atteindre un effet commun, en vivant des actions en parallèle, sans réelle coordination avec ses partenaires.	<p><b>En 3 étapes successives</b></p> <p>1. Construire la notion d'action collective, de rôles</p> <p>2. Construire la notion d'<b>espace</b></p> <p>3. Construire la notion de <b>règles</b></p> <p>4. Construire la notion de <b>gain</b></p>	<p>1.1. Découvrir des <b>jeux moteurs</b> en construisant progressivement la notion de <b>but commun</b></p> <p>1.2. Prendre plaisir à <b>jouer avec les autres</b>  <u>Pour les moins de 3 ans :</u>  +Aller vers une plus grande autonomie  +Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif »  +Créer les prémisses des collaborations, de la coopération et de l'opposition</p>
MS	Reconnaître son appartenance à un groupe, identifier les différents rôles pour instaurer les premières collaborations afin d'atteindre un but donné.	5. Construire la notion d' <b>opposition individuelle</b>	<p>2.1. Reconnaître son appartenance à un <b>groupe</b>, identifier les <b>différents rôles</b> pour instaurer les <b>premières collaborations</b>.</p> <p>2.2. Affiner ses réponses individuelles pour améliorer le résultat de l'<b>action collective</b></p>
GS	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.		<p>3.1. Choisir des modalités d'actions de collaboration pour s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires./ Choisir des modalités d'actions de collaboration pour expérimenter une première opposition en recherchant le contact de l'autre.</p> <p>3.2. Construire un projet d'action collectif pour s'opposer aux autres/ Construire un projet d'action individuel pour s'opposer à l'autre (fin de grande section).</p>

# OBJECTIF4 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

## ➤ COLLABORER, COOPERER & S'OPPOSER

Jouer avec les autres	Construire la notion de règle
<p>Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu</p> <p><i>Considérer l'autre en tant que réel « partenaire » de jeu relève d'une construction, Pour jouer « vraiment ensemble », l'enfant doit pouvoir tenir compte que l'autre peut « penser différemment ».</i></p>	<p>Trouver progressivement sa propre place dans un groupe</p> <p><i>Dans le domaine de l'activité physique, l'enseignant doit plutôt la concevoir comme étant de l'ordre de l'ensemble des conventions propres à un jeu, par exemple, et admises par ceux qui le pratiquent.</i></p> <p><i>La règle détermine, d'une part, les rapports de l'enfant au collectif de jeu dans un espace partagé, mais aussi, d'autre part, le degré de liberté autorisé, en tant qu'individu, dans sa relation à l'adulte, au travers de la consigne.</i></p>
<p>Trouver peu à peu sa propre place dans un groupe</p> <p><i>Il s'agit en effet de réunir les conditions pour que se développent des activités « avec les autres » et non simplement « à côté des autres »,</i></p>	<p>Jouer ensemble dans le cadre d'une règle</p> <p><i>Il conduit le collectif à rechercher des manières de faire efficaces, à déterminer des stratégies et les expérimenter, à comprendre comment mieux réussir</i></p> <p><i>Si respecter une règle est de l'ordre d'un apprentissage, il est en effet normal que l'enfant ait le droit de faire des erreurs en la matière.</i></p>
<p>Un adulte qui accompagne, sécurise, relance</p> <p><i>Il suggère des pistes d'exploration, propose son aide, accompagne l'enfant sans se substituer à lui.</i></p> <p><i>Le résultat de l'action n'est pas le plus important mais les stratégies employées, les modalités d'actions utilisées, les progrès observés et les difficultés rencontrées. Pour cela, il laisse un temps d'action suffisant aux enfants,</i></p>	<p>S'approprier des rôles différents</p> <p><i>En ce sens, la règle qui, d'une certaine façon, limite et borne (ce qui est possible ou ce qui n'est pas admis) est également ce qui protège et qui crée du lien.</i></p> <p><i>Apprendre, ce n'est pas seulement écouter et comprendre une consigne. Ce n'est pas seulement obéir à une règle. C'est penser, c'est proposer, c'est questionner. C'est réfléchir ensemble pour mieux comprendre.</i></p>

## LA LOGIQUE de l'ACTIVITE : *DES VERBES d'ACTION SPECIFIQUES*



Courir



Dribbler



Passer



Attraper



Tirer



le sport scolaire de l'Ecole publique

## Des exemples de situations pour entrer dans l'activité

### COURIR



#### 1. Courir sans s'arrêter.

Courir en dispersion dans un espace sur une durée limitée variable (1', 2', 3', 4' 5')

Au signal changer de direction en évitant l'autre; Introduire des sabliers de durée variable progressivement de 30'' à 5'

#### 2. Courir vite en ligne droite

2.1. pendant 7 secondes dans un couloir de 18m à 24m environ matérialisés par des zones de couleurs (de 4,5m à 6m).

2.2. idem en tenant 1 ballon dans une main, dans l'autre

2.3. idem en tenant un ballon des 2 mains

#### 3. Courir le plus vite possible en ligne droite sur 15m pour rattraper la balle lancée en parallèle

But : toucher la balle avant qu'elle ne franchisse la ligne d'arrivée.

Critère de réussite : toucher la balle avant la ligne d'arrivée. Variable : l'enseignant.e lance sa balle, puis l'enfant lance sa balle

#### 4. Courir sans ralentir

#### 5. Réagir vite à un signal

# DRIBBLER

(pour les plus habiles)



« Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser (*sur le sol ou sur un toboggan...*), le faire rouler (*sur une pente de la cour, le long d'un mur ou d'un tracé au sol, entre deux limites...*), le faire rebondir (*le plus de fois, le plus loin, le plus haut possible....*) ».

## Sur place

1. Ballon devant soi dribbler des 2 mains, de la main droite, de la main gauche, en passant de la main droite à la main gauche
2. En tournant sur soi dans le SAM puis dans le SIAM

## En déplacement

3. Dribbler en arrière
4. Sur une ligne tracée au sol
5. Dans un couloir
6. En position surélevée sur un banc par exemple
7. En slalomant
8. En passant sous un obstacle
9. En slalomant dans un couloir avec obstacles ( enfants avec pieds fixes sur chaque côté et bras latéraux mobiles pour gêner les déplacements)
10. En dispersion :  $\frac{1}{2}$  classe statues dans l'espace d'évolution/  $\frac{1}{2}$  classe se déplace en dribblant sans toucher ni les statues ni perdre le ballon

# PASSER



Donner différentes trajectoires à un objet pour l'échanger avec un autre (*faire en sorte que le camarade attrape l'objet, le bloque, le contrôle ou l'arrête...*)

## Sur place à deux

1 ballon pour 2

Passer le ballon à son partenaire en s'éloignant progressivement

- côte à côte
- face à face

Passer le ballon à son partenaire à travers un cerceau tenu verticalement (distance et diamètre du cerceau variables)

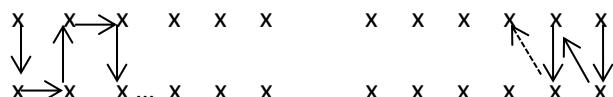
## En déplacement

+ A 2 : Passer et se déplacer

## En lignes de 6

+ Former 2 lignes parallèles (face à face) + 1 ballon

Positions de départ à faire varier : à genoux assis talons – à genoux position élévée – assis jambes écartées – debout...



Idem avec un joueur obstacle au milieu pour gêner la transmission en commençant par 2 contre 1

+ Former deux colonnes parallèles de 6 et procéder comme précédemment !

# ATTRAPER



**Chercher à donner à un objet des effets multiples :** le faire glisser (*sur le sol ou sur un toboggan...*), le faire rouler (*sur une pente de la cour, le long d'un mur ou d'un tracé au sol, entre deux limites...*), **le faire rebondir** (*le plus de fois, le plus loin, le plus haut possible....*).

## Sur place, seul.e

1. Ballon tenu des 2 mains : le lancer en l'air pour l'attraper des deux mains
2. Le lancer et frapper des mains avant de le rattraper
3. Le lancer et faire un tour sur soi avant de le rattraper
4. Le lancer en l'air et le rattraper après un rebond
5. Laisser tomber le ballon et le rattraper après un rebond
6. Le lancer contre un mur et l'attraper
7. Idem le lancer pour le rattraper après un rebond, après deux rebonds

## A deux côté à côté

8. A = Lancer contre le mur au-dessus d'une ligne horizontale placée à 1m du sol et B = le rattraper sans rebond
9. Idem avec rebond

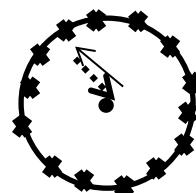
## Face à face

10. A= Le lancer pour le faire rebondir derrière la zone interdite (largeur variable) B= le rattraper après le rebond
11. A = Le lancer par -dessus un fil B = le rattraper (hauteur du fil variable) B = le rattraper

Matériel : 1 ballon (disposition circulaire)- 1 personne au centre :

12. Lancer le ballon en l'air puis le rattraper en énonçant son prénom.

Le passer à une personne située sur le cercle qui l'attrape après 3,2 ou 1 rebond et vient à son tour se placer au centre et ainsi de suite...



13. lancer le ballon en l'air le laisser rebondir en appelant une personne en périphérie qui a pour tâche d'aller rattraper le ballon des 2 mains etc..

# TIRER



**Engager des actions de projection** dans des positions différentes (*lancer depuis une chaise ou un banc, grimpé sur un aménagement de cour en hauteur...*), provoquer des trajectoires variées (**atteindre une cible placée en hauteur, faire passer dans un tunnel, sous un banc...**)

## Sur place, à plusieurs en ligne

1. Tirer par-dessus un fil en faisant varier la distance de lancer à partir de 3 cerceaux placés respectivement à 1, 2, et 3 m
2. Tirer à travers des cibles situées à 3 hauteurs différentes
3. Tirer dans des paniers
  - 3.1 au sol
  - 3.2 posés sur un banc, sur des supports à hauteur variée et progressive
  - 3.3 dans un panier sur pied ou dans un cerceau horizontal placé entre 2 jalons hauts
4. à l'arrêt  
en course...



# FLAM 1



## « 1, 2, 3, FLAM »

### Objectif : DRIBBLER – (TIRER)

Atteindre FLAM par le dribble (ou pas) la première ou le premier

### Organisation matérielle :

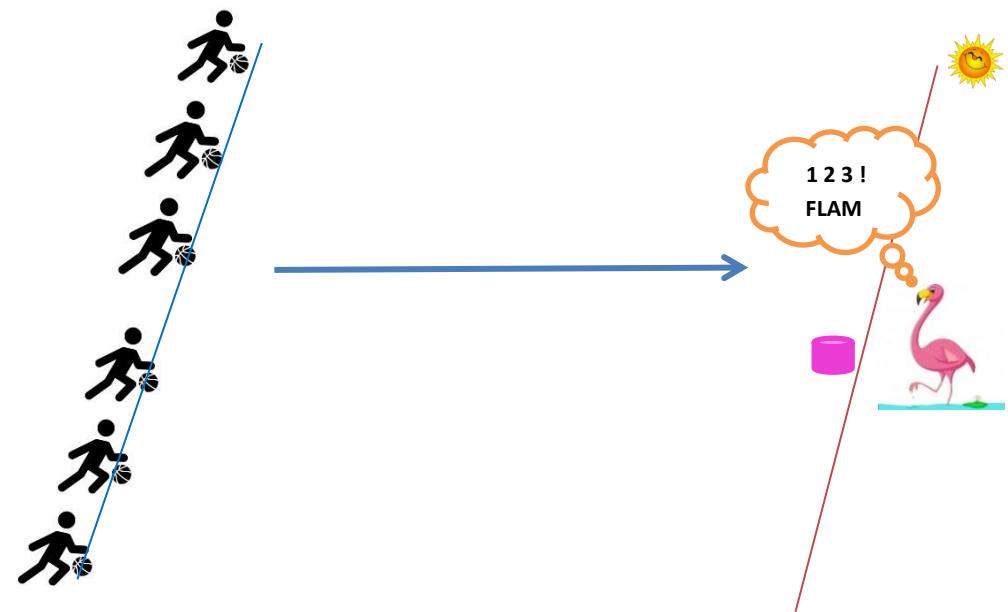
1 ballon/enfant – 1 panier

### Consignes :

Les joueurs se déplacent au signal en dribblant (ou pas) pendant que FLAM, placé de dos, (enseignant.e puis élève) compte 1, 2, 3, FLAM et se retourne. Retour sur la ligne de départ si ballon non immobilisé par les joueurs. A gagné l'enfant qui a atteint le premier la ligne de FLAM ou sa réserve.

### Variables :

- ✓ Rôles : joueur- observateur- meneur (FLAM) compter en dribblant, à FLAM se retourner ballon tenu des 2 mains
- ✓ Nombre de joueurs FLAM : passer de 1 à 2
- ✓ Modes de déplacement sans dribbler, ballon tenu des 2 mains ou d'1 main en dribblant (2 mains – MD – MG)
- ✓ Ajouter un panier derrière FLAM pour matérialiser le but de l'action





### LES CREVETTES ET LES CRABES

#### Objectif : (DRIBBLER) - TIRER

Tirer pour marquer un panier

#### Organisation matérielle :

Durée de jeu à définir (1')

2 équipes de 5 joueurs

1 ballon/joueur

2 réserves de 5 ballons au centre du terrain - 2 cordes de délimitation

#### Consignes :

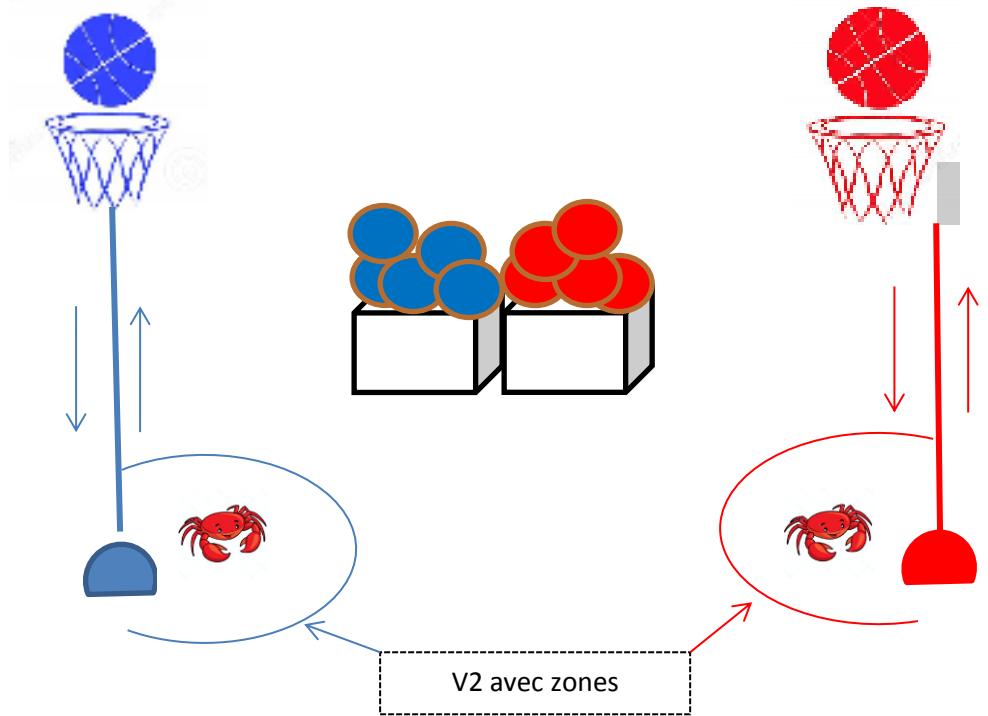
V1 Au signal, se déplacer pour venir donner une crevette à FLAM, en marquant un panier. Poursuivre avec le même ballon pendant la durée totale du jeu

V2 Idem en évitant les crabes

#### Variables :

- ✓ Définir une zone interdite à distance du panier (la zone des crabes à ne pas franchir)
- ✓ Nature de la zone : demi-circulaire – rectangulaire...
- ✓ Augmenter la durée de jeu
- ✓ Modalités de déplacement : en marchant – en courant – en courant en dribblant
- ✓ Tenue du ballon : deux mains – 1 main – l'autre
- ✓ Hauteur du panier (FLAM a grandi !)

V1





# FLAM 3



## FLAM À LA PÊCHE

### Objectif : DRIBBLER -TIRER

Se déplacer et conduire le ballon en dribblant de 2 mains (lancer vers le bas et rattraper après rebond) ou d'1 main

### Organisation matérielle :

1 ballon /enfant – 1 terrain matérialisé

2 équipes de 6 joueurs

### Consignes :

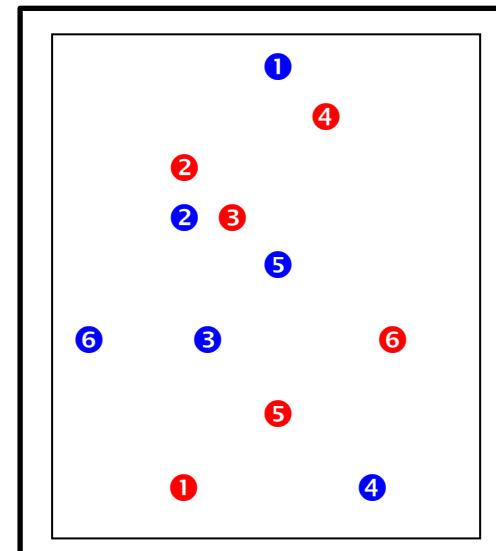
- Au signal, essayer de chasser le ballon des adversaires avec la main libre.
- Garder la tête levée pendant le dribble.
- Dribbler d'une ou de 2 mains et tenter de voler le ballon de l'autre.

*En cas de ballon chassé sortir du terrain avec son ballon pour tenter de marquer un panier à proximité : en cas de réussite, revenir vite dans le jeu*

*A l'issue du temps écoulé, compter le nombre de ballons de chaque équipe, prendre autant de bouchons et les comparer en piles.*

### Variables :

- Nombre de joueurs par équipe inférieur/ jeu à 3 (avec ballons) contre 1 (sans)
- Rôles : A équipe attaquants sans ballon/B équipe défenseurs et inversement
- Modes de déplacement : marcher/courir -dribbler des 2 mains ou d'1 main
- Augmenter le terrain et la durée de jeu en passant de 1 à 3' (le tps du sablier)





# FLAM 4



## LE PASSE-PASSE-FLAM

**Objectif : PASSER –(TIRER)**

Réussir à réaliser 3 passes successives

**Organisation matérielle :**

Durée de jeu à définir = 5' x 2

2 équipes de 5/6 joueurs avec dossards ou foulards de couleur

1 terrain de 10mx15m

2 **observateurs** (1 par équipe) pour collectionner les bouchons 1 réussite = 1 bouchon

**Consignes :**

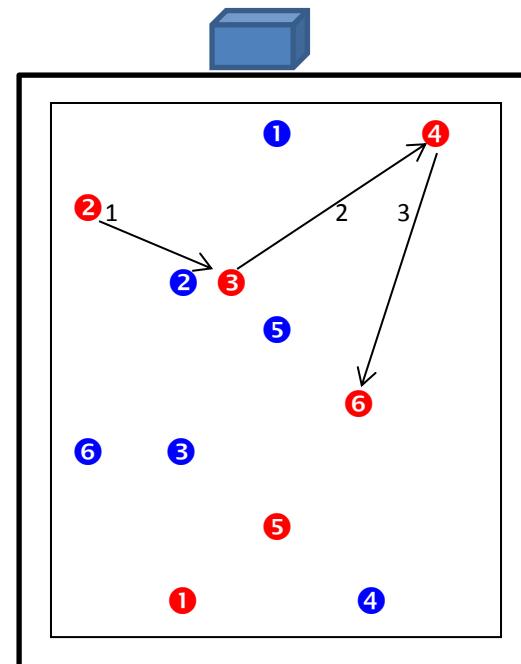
V1 Passer le ballon à un de ses partenaires en verbalisant chaque action : Passe, passe, FLAM

Comptabiliser le nombre de passes jusqu'à 3. Placer un bouchon dans sa réserve en cas de réussite !

*Si le ballon tombe à terre, on repart à 0!*

**Variables :**

- Diminuer la durée de jeu pour favoriser la rapidité
- Augmenter le nombre de passes de 3 à 5
- Interdire de refaire une passe à celui ou celle qui vient de lancer
- V2 Ajouter l'action de **tirer** dans le panier à celle de passer une fois les 3 passes effectives (FLAM tire)





# FLAM 5



## FLAM FAIT SON NUMÉRO

**Objectif : TIRER (DRIBBLER ou pas)**

## Réagir à un signal sonore ou visuel

Tirer avec précision dans une cible + ou - élevée

## **Organisation matérielle :**

2 équipes de 5 à 6 joueurs face à face. Prévoir 2 espaces si nombre de joueurs > 6

1 panier de basket central / 2 paniers aux extrémités du terrain

2 ballons/1 par équipe

## **Consignes :**

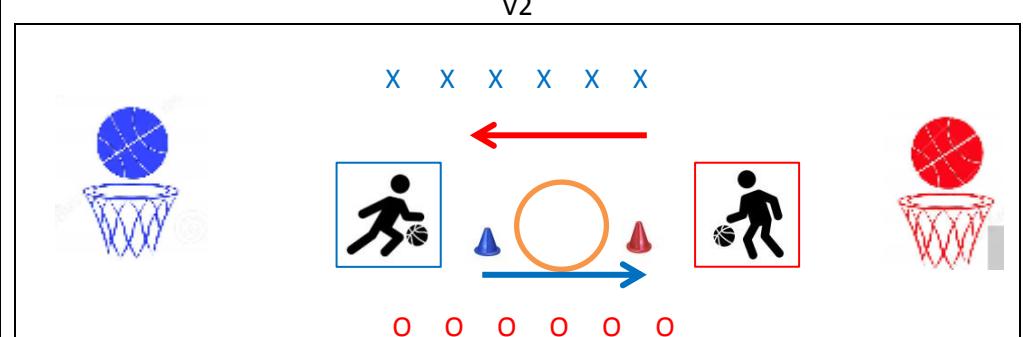
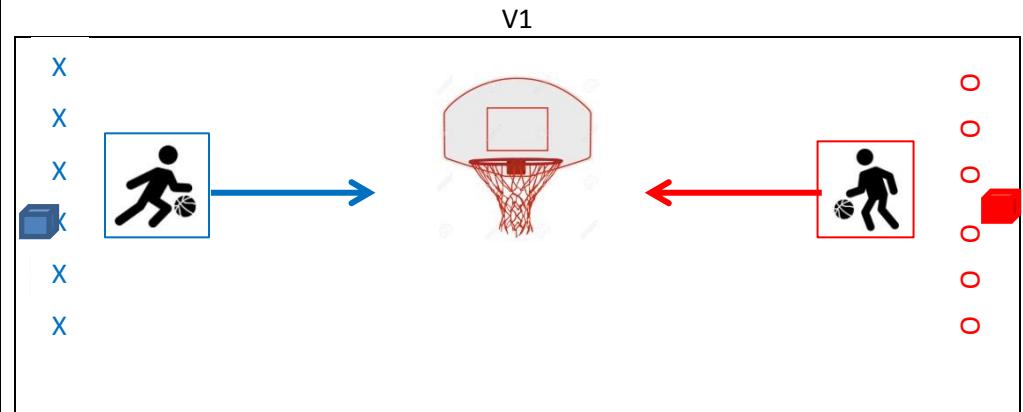
Le meneur annonce un numéro (ou un prénom) ou montre un visuel de 1 à 6

V1 : Le joueur porteur de ce numéro prend le ballon dans sa réserve placée derrière l'équipe, se dirige en courant et en dribblant (ou pas) vers le panneau central pour tenter de marquer un panier

V2 : Le joueur prend le ballon au niveau de son plot de couleur pour aller marquer en dribblant (ou pas) dans le panier de l'équipe adverse. Dans le cas d'une réussite, le joueur prend un bouchon dans la réserve centrale et le dépose dans la tirelire de son équipe.

## Variables :

- ✓ Niveaux de hauteur du panier N1 : panier au sol - N2 : panier posé sur un caisson/filet - N3 : panier de basket réglable jusqu'à 2m60cm
  - ✓ Espaces de jeu V1 / V2





# FLAM 6



## LES ÎLOTS DE FLAM

**Objectif : DRIBBLER** (ou pas)

Réagir au signal musical et se déplacer en dribblant (ou pas) sans perdre son ballon

**Organisation matérielle :**

Matérialiser l'aire de jeux + Support musical (vent)

Placer "n" cerceaux sur le terrain correspondant au nombre d'enfants : les îlots

1 ballon/enfant

**Consignes :**

Au signal 1 (musique), se déplacer en dribblant autour des cerceaux. Toujours dribbler!

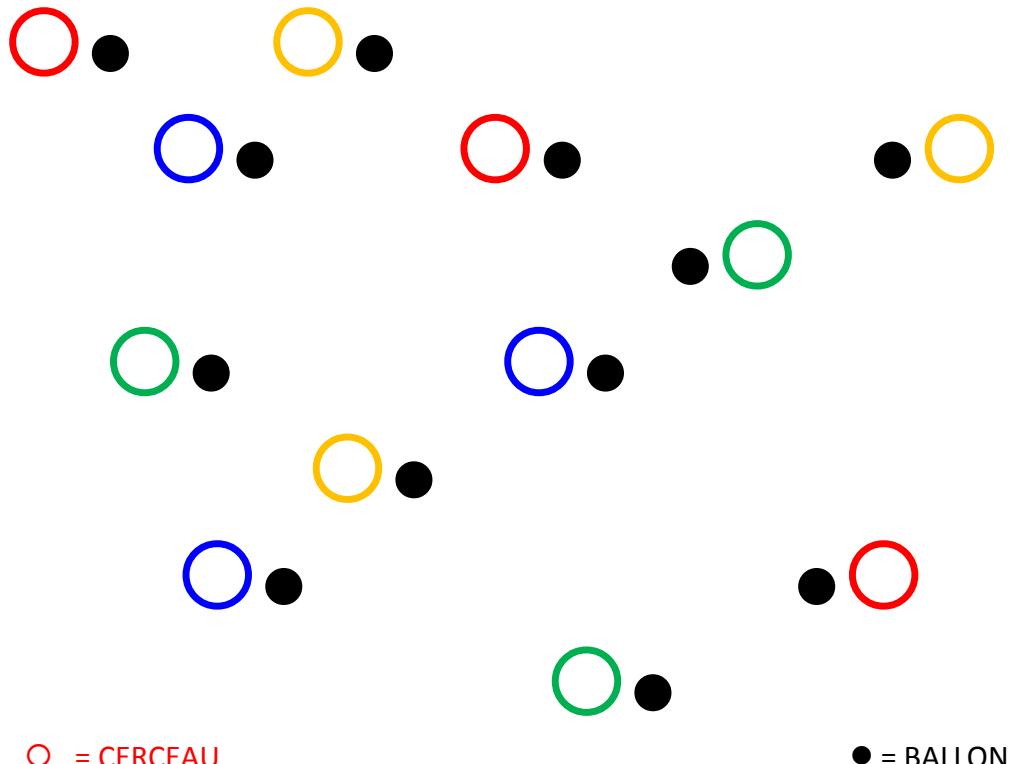
Au signal 2 (arrêt de la musique), s'immobiliser dans un cerceau en tenant son ballon des 2 mains

*En cas de sortie de terrain s'immobiliser assis dans un cerceau et attendre le tour suivant. Si cerceau non regagné, avant la reprise du jeu s'asseoir pour occuper un cerceau et devenir observateur*

Recommencer le déplacement puis l'immobilisation avec n-1 cerceaux etc...

**Variables :**

- Nature du déplacement évolutif : avec ou sans dribble
- Dribble des 2 mains, d'1 main, de l'autre main
- Augmenter l'espace de jeu
- Introduire des maîtres du jeu





# FLAM 7



## LE RELAIS – PECHE À LA CREVETTE

### Objectif : PASSER-TIRER

Déplacer un objet ou se déplacer vers une cible

### Organisation matérielle :

1 terrain rectangulaire

2 équipes de 6 joueurs placés en colonnes parallèles

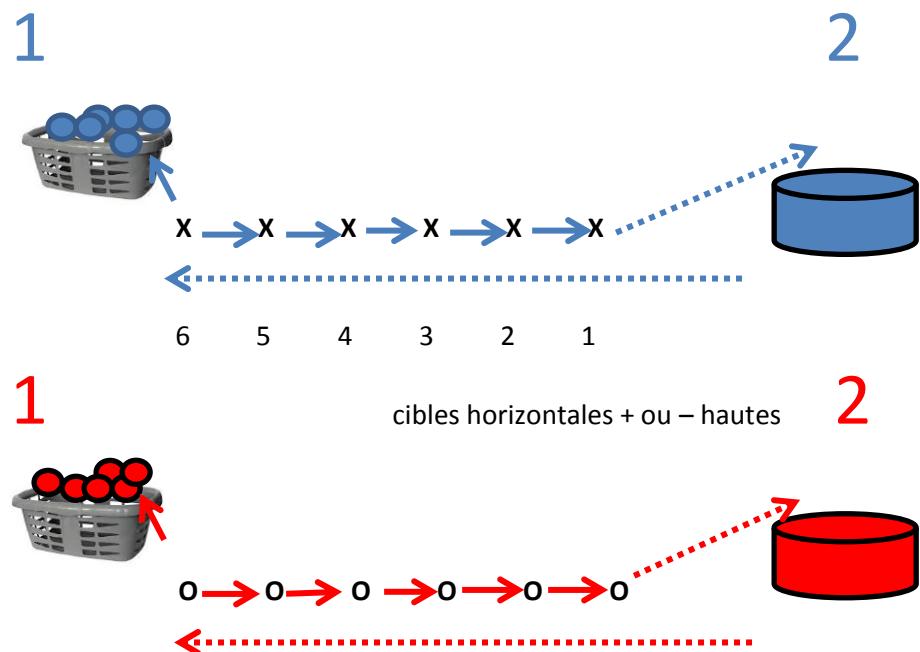
2x2 réserves (1 pleine de ballons nombre = au nombre de joueurs/1 vide)

### Consignes :

Au signal, le joueur 6 placé à la queue prend un ballon dans sa réserve 1, fait une passe des 2 mains au précédent le joueur 5 et ainsi de suite pour remonter la colonne, le joueur 1 dépose ensuite le ballon dans la réserve 2 avant de revenir en courant se placer à la fin de la colonne et ainsi de suite... Le jeu s'arrête dès que la première équipe a rempli sa réserve 2

### Variables :

- ✓ Nombre d'équipes
- ✓ Sur place/en déplacement (algorithme) : dribble, dribble, passe
- ✓ Hauteur de la cible horizontale
- ✓ Distance entre 2 joueurs
- ✓ Introduire une durée de jeu de + en + courte selon les réussites.





# FLAM 8



## LE RETOUR DE PÊCHE

**Objectif : COOPERER pour PASSER – (DRIBBLER)**

**Organisation matérielle :**

4 dispositifs en X – durée de jeu (1' à 3')

1 ballon de couleur différente par équipe de 4 à 5 joueurs dont 1 maître de la marque dans chacune pour comptabiliser les réussites

4 à 5 cerceaux par couleur – 4 maîtres du jeu par couleur positionnés au centre dans un cerceau

**Consignes :**

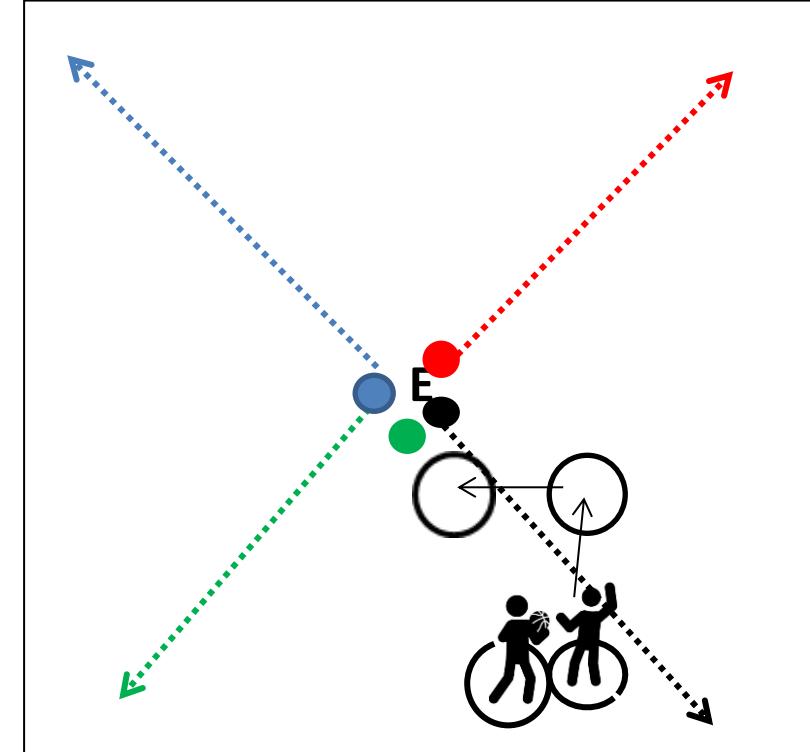
L'enseignant.e et 3 élèves lancent les 4 ballons dans 4 directions différentes afin que les enfants le lui ramènent par passes en se plaçant dans les cerceaux.

Règle d'action : Rattraper le ballon lancé, puis venir se placer le plus vite possible dans 1 cerceau avant d'effectuer les 3 ou 4 passes. Quitter les cerceaux et attendre le nouveau lancement du ballon avant de se replacer dans les cerceaux

Placer un bouchon par ballon rapporté à chaque maître du jeu dans sa tirelire

**Variables :**

- ✓ Nombre de maîtres du jeu à réduire progressivement
- ✓ Durée de jeu (de 3' à 5')
- ✓ Faire un dribble des deux mains ou d'une main puis rattraper des deux mains avant de passer à son partenaire
- ✓ Distance entre les cerceaux (de + en + éloignée)





AUTRE FLAM .



Objectif :

Organisation matérielle :

Consignes :

Variables :

- ✓
- ✓
- ✓
- ✓



# FLAM' Ressources



Présentation du module **Basket à l'école maternelle MS (1'08'')**

<https://www.youtube.com/watch?v=B8XQ30-QoMI>



**Jeu des girafes (6'17'')** 1<sup>ère</sup> séance

- Drôles de girafes
- Le bonjour à sa girafe
- On donne à manger à sa girafe (3x3 1')
- L'arrivée des crocodiles
- Les girafes ont bien mangé : elles grandissent

<https://www.youtube.com/watch?v=LxUNYvHxYaU>



Cycle 1 Basket MS & GS maternelle *Basket CTF Mayenne (53)*

Cf. page 20



Basket et littérature enfantine (*SCP USEP44*)

[Albums et activité physique et sportive](#)



Jeux mini basket *Basket Mayenne 53* (autour de Noël)

[Jeux mini-basket](#)



## Un exemple de cycle Basket en moyenne et grande section maternelle



Une séance de Baby basket, c'est une histoire que l'on raconte aux enfants. Cette histoire est prétexte à faire des jeux dont le support est l'activité basket. Toutes les situations présentées ici peuvent s'adapter à un autre sport collectif.

Pour être efficace, un cycle de sport avec les enfants dans le cadre de l'école doit comporter une dizaine de séances et se terminer si possible par un regroupement de type plateau sportif.

### Bienvenue à la ferme de Babyball !

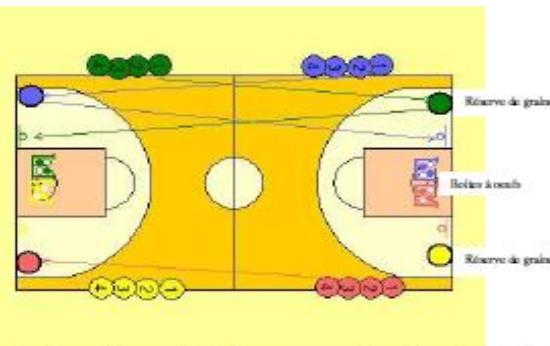
#### L'histoire...

Nous sommes à la ferme et nous devons nourrir les poules (panier de basket) avec des graines (les ballons)... Si nous réussissons à mettre la graine dans le bac de la poule, elle pond un œuf que nous posons dans la boîte à œufs.

A la fin du jeu, nous compterons les œufs de chaque poule...

Matériel : 4 paniers baby, des chasubles de 4 couleurs différentes, 16 ballons T3, cerceaux, « boîtes à œufs », lattes, jalons + coupelles, plots, pastilles, briques, cordes, ...

#### Dispositif de base :



Disposer les paniers selon le schéma en identifiant par une couleur le panier de chaque équipe. Répartir les ballons dans les cerceaux à la couleur de chaque équipe. Les enfants sont disposés autour du terrain selon le schéma.

#### Déroulement :

Au signal les enfants vont chercher une graine et traversent le terrain pour donner à manger à leur poule. Si le panier est marqué, la poule pond un œuf que l'on dépose dans la boîte à œufs. Si le panier

est raté, on dépose la graine dans la boîte à graines située près du panier. L'enfant retourne dans « sa maison » en passant le relais en « tapant dans la main » de son co-équipier.

A partir de cette situation de base, je vous propose les évolutions suivantes :

#### 1/ Pour la traversée du terrain, imposer un mode de déplacement particulier :

- Balle en main, en faisant rouler le ballon au sol, balle au dessus de la tête, en faisant rouler autour de la taille...
- En se déplaçant comme : un canard, une grenouille, un serpent, un lapin...

#### 2/ Pour la traversée du terrain, ajouter des obstacles dans la cour de la ferme :

- Des barrières (sauter par-dessus des haies).
- Un tunnel (passer sous un obstacle : portique par exemple).
- Un pont pour traverser la mare (marcher sur un banc).
- Des arbres (slalom au milieu des plots).
- Une rivière avec des pierres pour traverser (pas japonais sur des pastilles ou des cerceaux).
- Un ou plusieurs chiens attachés à une corde (ne pas se faire toucher par le chien qui doit garder un pied dans un cerceau par exemple pour limiter son champ d'action).
- Un renard qui veut manger les poules (ne pas se faire toucher durant la traversée).

Au bout de quelques séances, on pourra introduire la notion de dribble pour traverser le terrain avec beaucoup de tolérance (reprise de dribble par exemple). Dans cette traversée en dribble, on pourra également introduire des obstacles (slalom, haie par exemple).

#### 2/Modifier les conditions du tir :

- Jouer avec la hauteur du panier (les poules grandissent quand elles ont mangé des graines).
- Jouer sur la distance de tir (ajouter une mare autour du panier avec un crocodile).
- Jouer sur les angles de tir (mettre des pastilles autour du panier, chaque fois que l'on réussit un panier, on rapporte la pastille correspondante).
- Ajouter un renard (il ne faut pas se faire toucher lorsque l'on est en train de tirer, il faut se réfugier dans le poulailler).

#### 3/ Introduire la notion de coopération

Prendre une graine par équipe et traverser la cour de la ferme en équipe.

- Faire la chaîne en statique puis obliger les enfants à passer devant le ballon après leur passe (diminuer le nombre de joueurs ou augmenter le nombre de passes).
- Matérialiser ou non la place des joueurs (pastilles, cerceaux).
- Faire d'abord les passes en faisant rouler le ballon au sol d'un joueur à l'autre puis se passer le ballon de la main à la main avant de faire des « vraies » passes.
- Faire passer le ballon entre les jambes d'un partenaire, à travers un cerceau, etc.
- Ajouter un renard qui cherche à « voler » le ballon pendant la passe (intendre de prendre le ballon dans les mains).

#### 4/ Enfin, vous pouvez bien sûr :

- Combiner ces différents facteurs modifiants.
- Faire appel à votre imagination pour en trouver d'autres...

Document réalisé par Eric Le Corre, CTF de la Mayenne, septembre 2014

1 USEP44 a retweeté



Cruisson-ponderville S @SCPonderville :

20 enseignant.e.s @acnantes sont entrés en jeu à la maternelle Fougan de mer de Bouguenais avec «Les Mercredis de l'@usep\_44» cet AM. Appropriation des contenus de rencontre dép C1 avec Flam la mascotte «Ballon ds l'panier» #rôlesciaux /jeux d'opposition @usepnationale



LES « MERCREDIS DE L'USEP »  
A l'USEP la maternelle entre en jeu



*Mercredi 4 décembre 2019 Fougan de mer à BOUGUENAIS*



le sport scolaire de l'Ecole publique