



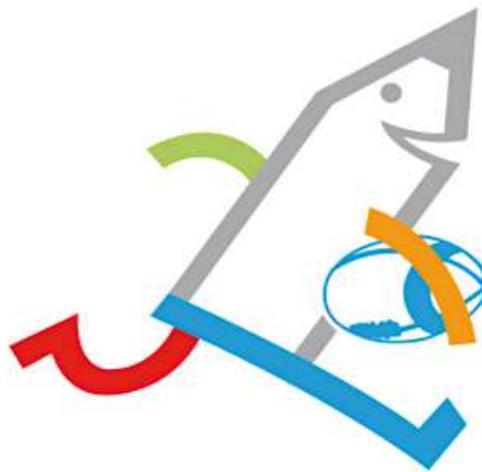
Union **S**portive de l'**E**nseignement du **P**remier **D**egré



Former des sportifs citoyens

Balle Ovale

à la maternelle



DOCUMENT DE PREPARATION

la **ligue** de
l'enseignement
Fédération des Amicales Laïques 44



ATELIERS

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement ; accepter les contraintes collectives

« Par la pratique d'activités qui comportent des règles, les enfants développent leurs capacités d'adaptation et de coopération, ils comprennent et acceptent l'intérêt et les contraintes des situations collectives. » Programmes 2008, page 15



A Déménageurs 4 couleurs :

16 ballons/atelier



B. Pirates contre corsaires

8 ballons



C. Le loup et les agneaux



D. Le petit chaperon rouge

8 ballons

Matériel : 32 ballons par terrain

Maîtrise du ballon ovale : Quelques fondamentaux du rugby

Durant cette phase, un enfant joue et l'autre observe. Des interactions peuvent se développer entre les deux joueurs.

1. Porter le ballon en jouant avec :

- Près, loin et autour du corps
- Avec une main, l'autre ou les 2 mains.
- Courir ou marcher avec.

➤ Utilisation de ballons ovales de tailles et de poids différents

2. Posséder le ballon et s'en séparer.

- Lancer le ballon tout en jouant avec le rebond : lancer en haut, à droite, à gauche, derrière, loin, le plus loin.
- Attraper un ballon qui est à terre ou en mouvement :

Trouver la meilleure façon en utilisant le maximum de possibilités : par la droite, par la gauche, en marchant, en courant etc...

↳ Introduire deux fondamentaux chaque fois que c'est possible :

I. La passe à l'arrière :

Dans des situations de départ demander à un joueur d'effectuer une passe à l'arrière.

Le joueur O prend un ballon et le lance en se tournant vers l'arrière au joueur x qui peut démarrer.



II. Poser le ballon à terre lorsqu'on est pris :

Les situations de « prises de vie » sont très utilisées dans cet apprentissage qu'est la balle ovale. Profiter pour demander aux élèves qui sont pris de poser le ballon à terre.



SITUATION A

- Les déménageurs 4 couleurs-

Matériel : plots de 4 couleurs B, J, R, V



20 ballons = nombre de ballons > nombre d'enfants

But du jeu

➤ Poser le maximum de ballons dans la couleur attribuée

Descriptif du jeu

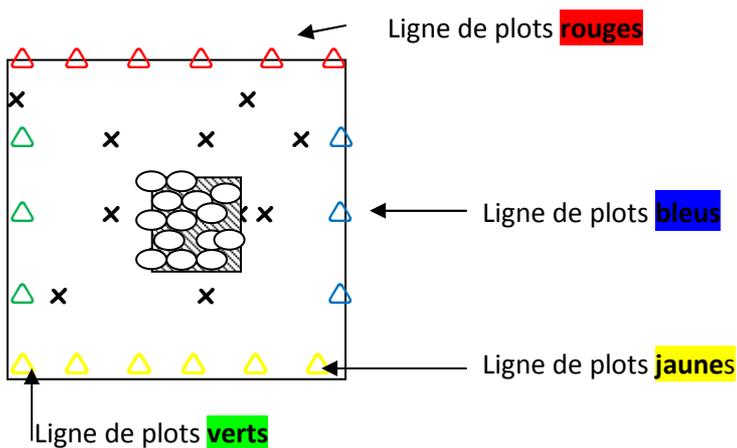
Chaque côté du terrain correspond à une des 4 couleurs.
Les ballons sont regroupés au centre du terrain

Dispositif :



Objectif : réagir au signal sonore

Poser le maximum de ballons dans sa couleur





SITUATION B

-Pirates contre corsaires-

Matériel :

- ballons
- plots de couleurs

**But du jeu :**

Coopération et évitement

Descriptif du jeu

1 équipe de corsaires protège son butin au milieu d'un carré, les pirates viennent chercher le butin et doivent ressortir du carré sans se faire toucher par les corsaires. Si tel est le cas, les pirates remettent le ballon au milieu.



SITUATION C

-Le loup et les agneaux-

Matériel : /
ou un ballon (par triplète)

But du jeu
Appréhension du contact et des appuis

Descriptif du jeu

Organisation :
3 agneaux en file indienne, le loup se place face aux agneaux.
Les agneaux doivent rester accrochés l'un à l'autre à la taille

Objectif :
Toucher le dos du dernier joueur de la file sans et/ou avec ballon.



SITUATION D

-Le petit chaperon rouge-

Matériel :

- 7 plots de couleurs



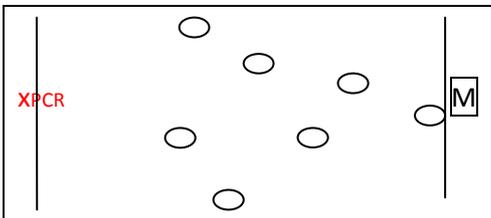
- 1 ballon

But du jeu :

Traverser la forêt pour aller porter la galette à la grand-mère

Descriptif du jeu

Objectif : Porter le ballon dans l'en-but en essayant d'éviter les obstacles.



Situation de départ : les arbres sont matérialisés par des plots

Evolution du jeu: les variantes

Sur place

Situation 1 : remplacer les plots par des joueurs statiques

Situation 2 : Position des bras latéraux des joueurs en mouvement (« les branches des arbres bougent »)

Situation 3 : Passer de la position debout à la position « défenseurs à 4 pattes »

En déplacement

Situation 4 : toucher celui qui passe avec son ballon.

BALLE OVALE EN PETITE SECTION Ecole Gustave Roch Nantes – UNITE D'ENSEIGNEMENT-

(11 séances hebdomadaires de 40' : 15 élèves/activités dans d'autres ateliers pour les autres élèves)

USEP44/FFR44

Expérience PS (2-3 ans) février /juin 90	Objectifs de séance	Déroulement	Observation
CYCLE n°1			
<p>Séance 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manipuler le ballon 2. Agir à un moment donné 3. Percevoir le but du jeu 4. Perce voir la notion de cible <p><u>Objectifs opérationnels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Manipuler - Percevoir la cible 	<p><u>Aménagement matériel</u></p> <p>1 cible (espace limité env. 4mx2m), au centre de la salle Une quinzaine de ballons déposée dan la cible</p> <p><u>Tâche</u></p> <ol style="list-style-type: none"> a) Les élèves viennent prendre un ballon. Ils « promènent » le ballon à l'extérieur de la cible ; b) Au signal, ramener rapidement le ballon vers la cible 	<ul style="list-style-type: none"> - différents types de réponses (<i>contrôle du ballon</i>) - écartement du ballon de l'axe du corps - orientation des déplacements Comportement social des élèves dans l'activité
		<p>S1 + introduction d'un loup (menace)</p> <p><u>Objectifs opérationnels</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - réagir vite à un signal - percevoir le but du jeu - percevoir la cible <p>-le rôle du loup est joué dans un premier temps par l'institutrice. -Au signal donné par le loup, celui-ci essaye de gagner le ballon (<i>toucher de l'adversaire, puis saisie du ballon</i>) -Les élèves doivent regagner la cible (<i>mettre son ballon à l'abri</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modification de l'emplacement de la cible 	<ul style="list-style-type: none"> -transformation des comportements au signal (<i>vitesse de réaction et d'exécution</i>). -réactions face à la menace (<i>communication motrice</i>) * <i>modifications des trajectoires</i> * <i>mise en action</i>
		<p>S2 + 1 loup supplémentaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Prise d'information
<p>Séance 2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Manipuler le ballon 2. Percevoir le but du jeu 3. Orienter le jeu 	<p>S1 Situation S2 de la première séance reconduite Cible au milieu de l'aire de jeu 1 loup (l'adulte)</p> <p>S2 Cible placée à une extrémité du terrain Ballons disposés au sol dans l'espace de jeu Enfants près de la cible au lancement du jeu</p> <p>Au signal, aller ramasser un ballon, le promener.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Modes de contrôle du ballon -Occupation de l'espace -Prise d'information sur le loup -Mise en action -Perception de l'orientation du jeu

		Entrés du loup par une porte, à l'autre extrémité du terrain. S3 : Même situation avec un loup (<i>adulte</i>) et un loup (<i>enfant</i>) Laisser éventuellement se jouer des oppositions entre joueurs (<i>esprit de l'activité</i>).	
Séance 3	<ol style="list-style-type: none"> Orienter le jeu Susciter des situations d'opposition entre enfants Percevoir l'évolution de la structure de jeu 	<p>1) Mise en train Phase de manipulation de la balle <i>Jeu spontané / imitation / consignes</i></p> <p>2) Situation de jeu : S1 Terrain séparé en deux zones Les ballons sont disposés au sol dans l'une des zones Les enfants sont au départ du jeu dans l'autre zone</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au signal (<i>visuel, auditif</i>) du loup (<i>le loup va passer derrière le pilier avant de pénétrer dans l'espace de jeu</i>) : <p>→ Les enfants vont s'emparer d'un ballon et cherchent à le ramener vers leur cible ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le loup est l'enseignante <p>3) Situation de jeu : S2</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les loups sont cette fois deux enfants. - Les loups sont reconnaissables à un maillot rose. - L'enseignante guide leur entrée dans le jeu. <p>4) Situation de jeu : S3</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les ballons, au départ du jeu, sont regroupés dans la tanière du loup (<i>panier</i>) 	<p>-capacité à intégrer les consignes et l'évolution du jeu (<i>structuration de l'espace par rapport au but du jeu</i>)</p> <p>-coordination d'actions (<i>orientation, enchaînement d'actions</i>)</p>
Séance 4	<ol style="list-style-type: none"> Améliorer la maîtrise du ballon Favoriser la relation d'opposition (communication motrice) 	<p>1^{ère} phase : Manipulation</p> <ol style="list-style-type: none"> <u>Manipulations libres</u> permettant aux élèves de retrouver le niveau de contrôle acquis. <u>Manipulations dirigées</u> <ul style="list-style-type: none"> • Lancer le ballon de l'autre côté de la rivière. (<i>2 rivières sont matérialisées au sol, de manière à rechercher un lancer en distance : lancer au-delà de la première rivière, puis au-delà de la seconde</i>). • Faire rebondir le ballon dans la rivière. • Faire rouler le ballon dans un couloir. <p>2^{ème} phase : Structures de jeu</p> <p>S1 : reprise de la même structure de jeu que lors de la séance précédente</p> <ul style="list-style-type: none"> - terrain partagé en deux camps - au départ, les ballons sont dans le panier du loup - chaque enfant a une cible propre (cerceau). <p>S2 : situations de 1/1 (<i>un loup/un joueur</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> - mise en situation d'opposition directe 	

		- chaque enfant passe plusieurs fois en situation d'attaquant et de défenseur.	
Séance 5	<ol style="list-style-type: none"> 1. Améliorer la maîtrise du ballon (dissociation-coordination) 2. Favoriser la relation d'opposition (communication motrice) 	<p>1° relation enfant/ballon Proposition d'un parcours constitué d'une succession de situations motrices telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Course rectiligne en portant un ballon - Faire passer le ballon sous un obstacle (haie) - Course en slalom avec le ballon - Déposer le ballon dans un cerceau posé au sol <p>2° situation de jeu Même situation que lors de la séance précédente Chaque joueur a sa cible x 4 loups xx entrée des loups face aux joueurs</p> <p>----- X <---- X <---- X ----> <---- x panier des loups X <---- X <---- -----</p>	- modification des trajectoires - oppositions 1 :1
Séance 6	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rechercher la vitesse d'exécution l'enchaînement d'actions 2. Favoriser la relation d'opposition 1/1 3. Introduire la notion d'avancée 	<p>Relation Enfant/Ballon *manipulations libres *parcours (relais) : course en parallèle - aller chercher un ballon posé dans un cerceau et le rapporter au point de départ (<i>course sur environ 10m.</i>)</p> <p>Situation de jeu *but du jeu : aller déposer un ballon dans le camp du loup *ballons disposés au sol, dans la moitié du terrain des loups. *au signal, les enfants vont ramasser un ballon et essaient de le porter dans le panier des loups. *les loups essaient de les en empêcher en s'opposant au porteur de ballon.</p>	
Séance 7	<ol style="list-style-type: none"> 1. Favoriser la relation d'opposition. 2. Installer la notion d' »avancée » (territoire) et de conquête (ballon). 	<p>Situation de jeu - les ballons sont disposés au sol, au milieu du terrain de jeu. - les deux équipes (<i>joueurs/loups</i>), égales en nombre, doivent conquérir un ballon et aller le poser dans le camp adverse.</p>	
CYCLE n°2			
Séance 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reprendre contact avec le ballon 2. Installer une nouvelle structure de 	<p>1° relation Enfant/Ballon Manipulation libre, dans un espace limité</p>	- Application des consignes - Vitesse de réaction

	<p>jeu</p> <p><u>Objectifs opérationnels</u></p> <p>Conquérir</p> <p>Conquérir et avancer</p>	<p>Obj : reprise de contact avec le ballon.</p> <p>En profitant de l'espace nouveau, (plus grand, herbe), susciter de nouvelles formes d'actions.</p> <p>2° Situation de jeu</p> <p>a) Obj : conquérir le ballon</p> <p>Ballons disséminés sur le terrain (12 ballons pour 15 enfants).</p> <p>Les enfants sont au départ, derrière une ligne hors du terrain ;</p> <p>Au signal, ils doivent aller s'emparer d'un ballon et pour le garder, se coucher dessus.</p> <p>Ceux qui n'ont pas de ballon ont perdu.</p> <p>Après chaque partie, on donne le résultat.</p> <p>Interroger systématiquement un élève qui devra dire qui a perdu.</p> <p>Modes de passation de la consigne :</p> <p>La consigne est donnée une première fois verbalement.</p> <p>Elle est ensuite redonnée visuellement (démonstration par un enfant)</p> <p>-----</p> <p>x: o o : ballons</p> <p>x: o o :</p> <p>x: o o :</p> <p>Joueurs x: o o o :</p> <p>-----</p> <p>b) Obj : conquérir le ballon/avancer</p> <p>Même disposition</p> <p>Au signal, s'emparer d'un ballon et aller le déposer dans une cible, située derrière la ligne opposée à la ligne de départ.</p> <p>La cible est matérialisée par une zone tracée au sol.</p> <p>Le joueur a gagné lorsqu'il est couché sur son ballon dans la zone cible.</p> <p>Après chaque passage :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formulation des résultats - Changement du sens de l'action S1 : de G à D - S2 : de D à G - S3 : de G à D <p>Mode de passation des consignes : idem</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comportement d'opposition - Mode d'entrée dans l'apprentissage.
<p>Séance 2</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Faire apparaître la notion d'opposition 2. Conquérir, avancer 	<p>1) Mise en train</p> <p>Manipulations libres</p> <ul style="list-style-type: none"> - Evolution dans un espace limité (aire de jeu) <p>2) Situation de jeu : S1</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reprise de la situation S2 de la séance 1 <p>Au signal, aller s'emparer d'un ballon et le porter derrière la ligne de fond opposée (3, 4 fois)</p> <p>3) Situation de jeu : S2</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 équipes (7 bleus, 7 roses) - 7 ballons 	

