

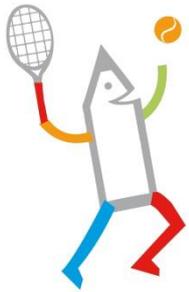


Vivre ensemble

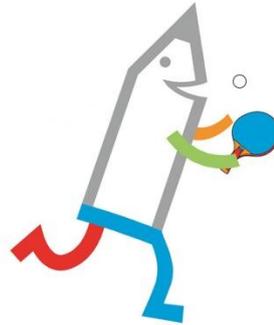
RENCONTRE SPORTIVE

Le Réseau de l'Enseignement
du sport en France

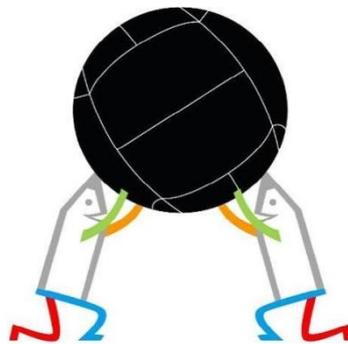
Les 3 du cycle 1



B  lles



Ball  ns



B  ules

SOMMAIRE

- Intitulé en référence aux programmes et ressources 2015 pour le cycle 1..... 2 à 5
- Rencontres Mat’usep.....6
- Organiser une rencontre MAT’USEP.....7
- Matériel.....8
- Actions & situations.....9
- Collection des situations de manipulation.....10 à 11
 - S1 : le garçon de café..... 12
 - S2 : le Ballon-vole.....13
 - S3 : la course de Balles.....14
 - S4 : les petits pois sauteurs..... 15
 - S5 : le déménageur..... 16
 - S6 : les Balles, Ballons, Boules brûlants.....17
 - S7 : la pétanque..... 18
 - S8 : le Bousier.....19
 - S9 : le Bowling.....20
 - S10 : la Bal’ade du petit chaperon rouge.....21
 - S11 : la Balle haut les mains.....22-23
 - S12 : la Balle au mur.....24
- Quelques recommandations pour la mise en œuvre des situations.....25
- Exemple de fiches de route pour la rencontre.....26 à 37
- La réglette plaisir.....38
- Des albums “au bond “: Balles, Ballons, Boules.....39
- Des ressources départementales USEP.....58

éduSCOL Programme et ressources pour le cycle 1 : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique

O1 - Objectif 1	O2 - Objectif 2	O3 - Objectif 3	O4 - Objectif 4
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (p. 4 à 19)	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et contraintes variés (p.4 à 23)	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique (p.4 à 20)	Collaborer, coopérer, s'opposer (p.4 à 19)
Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-5) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle	Les enjeux essentiels de cet objectif (4-6) *Les différents attendus en fonction des âges *Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle
Les conditions de la réussite (6-8) *Assurer les conditions d'une réelle pratique *Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions *Construire en relation avec le vécu, les supports qui vont « ancrer » les situations langagières *Investir des espaces de plus en plus vastes	Les conditions de la réussite (6-9) *Assurer à l'enfant un temps d'expérimentation suffisant *Solliciter les rééquilibrations *Solliciter les prises de risque *Engager le groupe dans un projet d'apprentissage	Les conditions de la réussite (6-8) *Accompagner les apprentissages moteurs, symboliques et relationnels des élèves *Donner du sens au mouvement et à l'expression de l'élève *Engager l'élève dans un parcours de motricité expressive	Les conditions de la réussite (7-8) *Donner la priorité à une entrée rapide dans l'activité *Solliciter et faciliter les prises de décision *Amener à réfléchir sur les stratégies efficaces
La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (10-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-11) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi -3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans	La progressivité (9-12) *Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans *Etape 2 – Autour de 3 – 4 ans *Etape 3 – Autour de 5 ans Etape 3 – Autour de 5 ans - 2° piste de travail
Les moins de 3 ans (12-14) *Développer une motricité globale *Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets *Développer les perceptions et les coordinations *Apprendre le partage des espaces ou des objets	Les moins de 3 ans (13-15) *A deux ans, les enfants ne sont plus des bébés *Voir grand pour les tout petits ! *Observer pour faire progresser *Encourager l'exploration motrice *Faire vivre les aménagements	Les moins de 3 ans (12-14) *Développer les perceptions et les coordinations *Danser avec des objets (exploration, recherche) *Prendre en compte des gestes fondateurs *Danser avec une musique (imprégnation, accordage tonique, dialogue) *Danser par imitation, (et imprégnation) *Entrer dans des situations chorégraphiques, organiser la danse, construire un projet chorégraphique *Regarder des œuvres chorégraphiques	Les moins de 3 ans (13-15) *Aller vers une plus grande autonomie *Passer du jeu « en parallèle » au jeu « coopératif » *Créer les prémices des collaborations, de la coopération et de l'opposition
Construire une image orientée de son corps (15-16) *Un corps mieux latéralisé *Un corps mieux identifié et mieux situé	Investir des espaces aménagés (16-19) *Des types d'aménagements différents pour des fonctions différentes *Un espace aménagé en « coins », en « îlots » *Un espace aménagé en « pays » *Une espace aménagé en « étoile » *Un espace aménagé en « parcours »	S'engager dans une démarche de création (15-17) *Pourquoi et pour quoi faire ? *Des gestes fondateurs *Quels acteurs, quels partenaires ? *Quelles étapes ?	Jouer avec les autres (16-20) *Découvrir progressivement l'autre au travers du jeu *Trouver peu à peu sa place dans un groupe *Un adulte qui accompagne, sécurise, relance
Prendre soin de son corps et de sa santé (17-19) *Devenir « grand », devenir « un grand » *Connaître, mieux se connaître au travers d'un plaisir d'agir *Construire progressivement une « attitude santé »	Explorer le milieu aquatique *Le milieu aquatique : un milieu à apprivoiser par le jeune terrien *Une démarche qui privilégie l'aspect ludique *Le rôle de l'enseignant	Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle (18-20) *Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes *Pratiquer des expériences artistiques *S'approprier des connaissances *Garder des traces du parcours *Penser la continuité et la cohérence du parcours de l'élève	Construire la notion de règle *Trouver progressivement sa place dans un groupe *Jouer ensemble dans le cadre d'une règle *S'approprier des rôles différents

Objectif 1 : Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (Extraits des ressources éduSCOL)

Donner des trajectoires multiples à des projectiles de **tailles**, de **formes** ou de **poids différents** pour **lancer haut, loin ou précis, faire glisser ou rouler, faire rebondir**

Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la **trajectoire de différents objets** pour les **attraper, les frapper, les guider, les conduire**.

TPS/PS

Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables pour explorer leurs possibilités d'utilisation. Prendre plaisir à s'engager corporellement dans un espace aménagé et le parcourir pour y découvrir ses propres possibles.

Etape 1 – Autour de 2 ans et demi - 3 ans

Découvrir par l'action les caractéristiques d'objets manipulables et explorer leurs possibilités d'utilisation :

- Jouer avec des objets de tailles différentes (*gros cartons, sacs de graines, ballons...*) qui entraînent des organisations corporelles ou des modalités d'actions plurielles (*soulever, porter, faire glisser, pousser, lancer...*), qui permettent d'éprouver des contrastes de poids (*balles lestées, ballons de baudruche, plumes...*), de construire des modes de saisie adaptées à des formes différentes d'objets (*lattes, bâtons, draps, voiles...*).
- Expérimenter le plus de façons possibles de les mettre en mouvement (*les faire tourner, les trainer au sol, les faire voler, les lancer...*), **sur place** ou **en déplacement**.
- Mettre en jeu un même mode d'action pour différents types d'objets (*lancer par-dessus un obstacle, un ballon puis un anneau puis un foulard...*) ou rechercher au contraire tous les modes d'actions possibles pour un même objet.
- Partager le matériel, échanger les objets, chercher des modalités d'utilisation à deux ou à plusieurs.

MS

Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis. Affiner ses réponses possibles pour répondre aux problèmes posés par l'aménagement du milieu.

Etape 2 - Autour de 3 – 4 ans

Donner des trajectoires variées à des projectiles de tailles, de formes ou de poids différents afin d'atteindre un but précis.

- Rechercher différentes façons de **lancer haut** (*par-dessus un fil, une table, un drap tendu...*), **loin** (*pour lui faire traverser une rivière tracée au sol, atteindre des zones au sol de différentes couleurs en fonction de leur éloignement...*) ou **précis** (*l'envoyer dans un carton, faire sonner une clochette ou un tambourin, faire tomber une boîte ou une bouteille...*).
- 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...*).
- 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...*)

Les attendus de fin de GS

Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir. Courir, sauter, **lancer de différentes façons**, dans des espaces et **avec des matériels variés**, dans un but précis.

Etape 3 – Autour de 5 ans

Expérimenter et choisir des modalités d'actions pour impulser une trajectoire à un objet afin d'obtenir le but recherché :

- Expérimenter des solutions multiples de **lancer** (*à une main, à deux mains, au pied...*) mettant en jeu différents équilibres (*en tournant, en se déplaçant...*)
- Faire un choix (*d'un objet, d'un type de cible ou d'une façon de faire...*) pour réaliser un score, individuel ou collectif, dans le cadre d'une règle de jeu de lancer et chercher à l'améliorer.
- **Utiliser des instruments** variés (*raquettes, bâtons, crosses...*) pour **frapper, guider ou conduire d'autres objets mobiles** (*ballons de baudruches, palets, anneaux...*) et produire l'effet recherché (*amener dans une zone, envoyer sur une cible, faire suivre une ligne, effectuer un trajet ou un parcours, contourner un obstacle...*)
- 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...*)
- Ajuster ses actions et ses déplacements pour **réceptionner des projectiles** (*attraper à la main, dans les bras, arrêter au pied...*), **les intercepter** (*avec une raquette, avec un sac tenu à deux mains, dans un carton...*) dans des conditions où les trajectoires sont prévisibles ou attendues et les déplacements de l'objet dans l'espace lents (*baudruches...*)

Assurer les conditions d'une réelle pratique.

Plus que le dispositif matériel lui-même (*obstacles fixes, type d'objets mobiles, disposition spatiale...*), c'est la **manière dont il pourra être utilisé** qui favorise l'affinement et la diversification des conduites motrices (*consignes, organisation du groupe, rôles...*).

Ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle

De l'étape 1... (autour de 2ans et demi – 3 ans)	... à l'étape 2 (autour de 4 ans)	... à l'étape 3 (autour de 5 ans)
Jeu avec des objets de tailles, de poids, de modes de saisies ou de formes différentes.	Construire des modes d'actions sur et avec les objets , apprécier des trajectoires.	Appréciation de trajectoires variées d'objets pour obtenir des effets multiples. Prévision, anticipation de trajectoires pour se placer, se déplacer, agir en fonction du but visé.

Etendre les possibilités d'action sur et avec les objets

Au cours du développement du jeune enfant, les membres inférieurs se chargent progressivement de la construction de l'équilibration dynamique et statique tandis que les membres supérieurs interviennent et se libèrent pour assurer ce qui relève de la dextérité manuelle. On observe tout d'abord, dans la plupart des conduites motrices des plus jeunes, un engagement global de l'ensemble du corps : si le bras gauche s'élève, il semble entraîner l'autre côté, symétriquement. Puis apparaît peu à peu une organisation dynamique asymétrique du corps de l'enfant. Cette organisation entraîne la nécessité du choix d'un côté préférentiel de la main ou du pied, utilisés pour l'exécution de certains gestes. Ce processus de latéralisation est en cours à l'école maternelle.

L'enseignant doit donc, au travers des situations qu'il propose, permettre au jeune enfant de choisir dans le mouvement ses modes préférentiels, afin de stabiliser progressivement sa propre latéralité fonctionnelle.

Les jeux libres ou guidés, les temps d'exploration active sont donc primordiaux où l'enfant est amené à **rencontrer des objets « usuels »** (*balles plus ou moins élastiques, ballons de tous poids et de toutes consistances, anneaux, cerceaux de toutes tailles, ...*), ou plus « inusités » (*sacs de graines, voiles, rouleaux de carton, bobines, plumes, balles-comètes...*).

Développer les perceptions et les coordinations

Jouer à lancer, à faire rouler une balle au sol, c'est aussi accepter de s'en séparer. L'enfant jeune a souvent le souci de choisir son « propre » objet (du fait de sa couleur qu'il perçoit plus attractive, par exemple) et ne veut parfois pas risquer de le perdre.

Les premiers jeux sont souvent centrés sur le fait de le conserver ou induits par le désir de le retrouver (faire rouler une balle au sol et la rattraper, la lancer en hauteur et la récupérer, taper du pied dans un ballon et le poursuivre pour l'immobiliser....).

De ce fait, les jeux d'échanges sont limités même s'ils doivent évidemment être proposés. Dès que ces objets deviennent mobiles, se transforment en projectiles, ils occasionnent des prises d'information nouvelles. L'enfant cherche à percevoir une trajectoire potentielle, à anticiper progressivement le point de chute. Lancer un objet est, de ce point de vue, plus facile pour les tout petits qu'essayer de le rattraper parce que cela suppose un ajustement des déplacements ou des placements afin d'intercepter la trajectoire. Les objets qui se déplacent plus lentement (*comme les ballons de baudruche par exemple*) sont, de ce point de vue, plus intéressants pour les jeunes enfants en ce qui concerne ces prises d'informations. Les matériels qui peuvent permettre à l'enfant de réceptionner une balle par exemple autrement qu'avec les mains sont également facilitants (*« épuisettes » fabriquées à l'aide d'un cerceau, d'un anneau autour duquel est fixé un voile, un tissu ou un bas, sac ou carton tenu à deux mains...*).

Apprendre le partage des espaces ou des objets

Des conflits peuvent apparaître concernant **la possession de tel ou tel objet**, l'utilisation de tel matériel fixe. Apprendre à partager, à donner et recevoir en échange, à demander au lieu de prendre, à passer à son tour sans bousculer, sont des objectifs importants. Il est parfois tentant de donner systématiquement le même matériel à tous ou de toujours distribuer autant d'objets qu'il y a d'enfants.

Il peut être proposé au contraire des jeux d'exploration au cours desquels les uns joueront avec des balles et les autres avec des ballons de baudruche.

Construire une image orientée de son corps

Un corps mieux latéralisé

Les jeux libres ou guidés, les temps d'exploration active sont donc primordiaux au cours desquels l'enfant est amené à **rencontrer des objets « usuels »** (*balles, ballons, anneaux, cerceaux...*) ou **plus « inusités »** (*sacs de graines, voiles, rouleaux de carton, bobines, plumes, balles-comètes...*). Ces objets entraînent des modes de préhension ou d'action différents du fait de **leur taille et de leur poids** (*avec une main ou avec l'autre, à deux mains, avec les pieds...*). Ils permettent de ressentir les effets de consistances et de résistances ou d'élasticités différentes (*longs bâtons, grands cartons, ballons mous ou durs...*). En engageant un projet d'action donné (**transporter, faire glisser, porter, lancer dans, faire rouler au pied...**), l'enfant va comparer ce qu'il ressent et ce qu'il s'attendait à percevoir, du fait des expériences antérieures.

Ces objets provoquent également **des saisies à une ou deux mains** et suscitent des organisations corporelles globales différentes. L'enseignant organise progressivement l'explicitation et l'échange des manières de faire, au sein du groupe d'enfants. Il cherche à faire ressentir des sensations nouvelles, par effets de contrastes ou de similarité des actions (*rechercher le même but avec des objets différents ou atteindre des buts différents avec le même objet*), à susciter le désir de s'approprier les solutions d'autrui, à amener l'enfant faire un choix adapté à ses intentions.

LES RENCONTRES MAT'usep

<p>QUI ? & avec QUI ?</p>	<p>Les élèves de maternelle de la PS à la GS, membres d'associations sportives déclarées affiliées à l'USEP. Chaque classe d'appartenance est licenciée pour une saison scolaire tout comme les accompagnateurs (enseignants, ATSEM, parents, autres élèves de classes supérieures).</p> <p>Un même secteur pourra se subdiviser en plusieurs groupes dont l'effectif n'excèdera pas cinq classes. Les équipes créées seront alors comprises entre 10 et 12 élèves, l'hétérogénéité de leur composition sera recherchée. Au fil des rencontres, les élèves seront ainsi amenés à mieux se connaître, se reconnaître et à prendre de plus en plus de plaisir à évoluer et à vivre ensemble.</p>
<p>QUOI ?</p>	<p>Le contenu des rencontres choisies s'appuie sur le calendrier départemental annuel : rencontres départementales, rencontres impulsées par le département; peuvent s'y adjoindre des rencontres de secteur, des rencontres locales en référence aux programmes en vigueur et aux activités socialisées et culturellement définies en fonction des compétences des élèves. Une alternance d'activités individuelles et activités collectives est à promouvoir.</p>
<p>QUAND ?</p>	<p>La rencontre est le plus souvent la ponctuation d'un vécu antérieur de chaque activité physique concernée, en classe, au sein de chaque école. Elle peut néanmoins en être un déclencheur pour développer en prolongement des compétences motrices au cours d'une unité d'apprentissage. Elle peut aussi être un moment de relance du projet.</p> <p>Le nombre de rencontres au cours d'une année scolaire varie de 3 à 5. Trois étant le nombre minimum à développer. Une répartition harmonieuse est à rechercher afin d'éviter l'affluence de manifestations sur une même période scolaire (ex : fin d'année scolaire).</p>
<p>OÙ ?</p>	<p>La proximité sera privilégiée afin d'éviter des trajets en cars longs et onéreux.</p> <p>A l'intérieur comme à l'extérieur selon la nature de l'activité retenue (gymnases, salles spécialisées, piscine, stade, site remarquable...). Favoriser des déplacements pédestres est souhaitable quand c'est possible!</p>
<p>COMMENT ?</p>	<p>Une préparation collégiale s'impose entre tous les participants pour fixer d'une part les dates et les contenus des rencontres.</p> <p>Si elle peut s'effectuer en partie au moment d'une AG de secteur, il est nécessaire en complément de fixer des dates de réunion préparatoires avec les différents protagonistes pour déterminer la forme et le lieu de chaque rencontre, le matériel à préparer, les responsabilités à partager, la constitution des équipes, les collations à prévoir, les brevets de participation à la manifestation, la communication vers l'extérieur (contacter le ou la correspondant-e de presse)...</p>

ORGANISER une RENCONTRE MAT'usep

Une proposition de : ↗

SITUATIONS	Forme de rencontre avec une succession d'ateliers. <ul style="list-style-type: none"> • Choisir 5 ou 6 ateliers parmi ceux proposés dans le document. Ne pas aller au-delà de 5 ateliers sur 1 demi-journée M et de 6 ateliers sur 1 journée M/AM selon les niveaux scolaires en présence. • Alternier des ateliers individuels et collectifs selon l'(les)activité(s) physique(s). • En limiter la durée = 20' environ 	
DÉROULEMENT –A- ~ 5 ateliers ~	MATIN (M) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arrivée/ accueil : 10.00/10.20 <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 1 : 10.20 – 10.40 • Atelier 2 : 10.40 – 11.00 • Atelier 3 : 11.00 – 11.20 • Atelier 4 : 11.20 – 11.40 • Atelier 5 : 11.40 - 12.00 ➤ Déjeuner sur place : 12.05 – 12.45 ➤ Retour dans les écoles 13.00 	APRES-MIDI (AM)
DÉROULEMENT –B- ~ 6 ateliers ~	MATIN (M) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Arrivée / accueil : 10.00/10.20 <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 1 : 10.20 – 10.40 • Atelier 2 : 10.40 – 11.00 • Atelier 3 : 11.00 – 11.20 • Atelier 4 : 11.20 - 11.40 ➤ Déjeuner sur place/ temps calme : 12.00 – 12.45 	APRES-MIDI (AM) <ul style="list-style-type: none"> • Atelier 5 : 13.00 - 13.20 • Atelier 6 : 13.20 – 13.40 ➤ Retour dans les écoles 14.00

Encadrement : En cas de manque d'adultes, regrouper certaines situations collectives sur un même atelier:
Exemple : BBB brûlants- Ballon vole (danseurs/spectateurs) – Balle haut les mains- Les petits pois sauteurs-

LE MATERIEL « BBB »

Objets de tailles, de poids, de formes et de modes de saisie différents

Balles : de tennis – de ping-pong – lestées – de jonglage (cirque)- de mousse - comètes

Ballons : de baudruche – de hand-ball - de basket - de football - de volley – medecin-ball – kinball

Boules : de cirque (équilibre) – de pétanque – de bowling

Des instruments

Des raquettes



Des crosses



Des parachutes



Des quilles



Des disques/ frisbees



LES ACTIONS MOTRICES

MANIPULATION : AGIR sur des objets
de manière individuelle & coopérative



	Des actions	Des situations
-1-	PORTER/ TRANSPORTER	S1 – S5 – S10 - S11
-2-	SOULEVER	S4 - S5
-3-	FAIRE VOLER	S2 – S4
-4-	SOUFFLER	S3
-5-	LANCER	S6 – S7 – S9
-6-	FAIRE ROULER/ ROULER	S3- S6 - S7 – S8 - S9 – S11
-7-	POUSSER	S8
-8-	FRAPPER	S6 - S12
-9-	ENVOYER/ RECEVOIR	S12
-10-	FAIRE REBONDIR	S12

LA COLLECTION DES SITUATIONS de manipulation

<p>-S1- IND</p>	<p>Le garçon de café Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 frisbee – 1 anneau – 1 raquette - 1 ballon/balle mousse – 1 balle dure 	
<p>-S2- COLL</p>	<p>Le Ballon-vole Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon de baudruche (avec attache) <p>+ 1 poste audio & CD (ou clé)</p>	
<p>-S3- IND</p>	<p>La course de Balles Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle (piscine à balle) <p>+ 2 bancs- 2 cordes – 4 tapis</p>	
<p>-S4- COLL</p>	<p>Les petits pois sauteurs Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 balle tennis en mousse - 1 chasuble (prévoir 2 couleurs en fonction des 2 rôles) <p>+ 1 à 2 parachutes</p>	
<p>-S5- IND/COLL</p>	<p>Le déménageur Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 kin ball - 2 cerceaux 	
<p>-S6- COLL</p>	<p>Les Ballons, Balles, Boules brûlants Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon – 1 balle – des boules – 1 kin ball ovale - 1 crosse – 1 raquette <p>+ 4 bancs – filet de badminton</p>	

<p>-S7- IND</p>	<p>La pétanque Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 lot de 6 à 8 boules et cochonnet + 1 foulard – 4 plots 	
<p>-S8- IND</p>	<p>Le Bousier (atelier découverte) Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 boule d'équilibre - 2 cerceaux – 2 cordes – 2 lattes – 2 plots 	
<p>-S9- IND</p>	<p>Le Bowling Par enfant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 lot de 6 à 8 quilles - 1 ballon de basket/ 1 medecin ball 	
<p>-S10- COLL</p>	<p>La Bal'ade du petit chaperon rouge</p> <ul style="list-style-type: none"> - 8 balles ovales - 8 cerceaux (Petit Format) 	
<p>-S11- COLL</p>	<p>La Balle haut les mains</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 ballon - 12 cerceaux (+/-) 	
<p>-S12- COLL</p>	<p>La Balle au mur</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10/12 ballons hand-ball (balles de tennis) qui rebondissent + 1 mur 	

IND / COLL = Situation **IND**ividuelle/ Situation **COLL**ective

S 1 ~ LE GARÇON DE CAFE



PORTER/TRANSPORTER



Tâche motrice	Porter et transporter un ballon ou une balle posé (e) sur un support avec deux mains ou une seule main sur la distance prévue. Les deux élèves sont sur la ligne de départ. Au signal, ils partent chercher support et ballon, posés à quelques mètres et les ramènent le plus vite possible, ballon(e) posé(e) sur le support, sans le(a) faire tomber.
Matériel	Balles de différentes grosseurs de la plus à la moins grosse <i>ballon(e) de mousse -...- ping-pong</i> Frisbees
Dispositif	
• Etape 1	Frisbee + ballon mousse (<i>poser éventuellement le ballon sur un anneau dans le frisbee pour lui éviter de rouler</i>)
○ Etape 2	Frisbee + balle mousse/dure
◎ Etape 3	Raquette + balle de mousse (molle) ou de tennis (dure)
Variante	1, 2, 3 soleil En ligne, aller le plus vite possible à soleil. <ul style="list-style-type: none"> • Balle au sol et poussée avec la raquette. • Balle posée sur la raquette.
➤ Variables	✓ Matériel Instruments : raquettes Obstacles à introduire et à contourner ✓ Distance à parcourir Aller-retour

S2 ~ BALLON - VOLE

Faire **VOLER**



Tâche motrice	Faire voler le ballon pendant toute la durée musicale. Sur chaque silence, le ballon s'endort en retombant au sol
Matériel	1 ballon de baudruche/ enfant <u>Supports musicaux</u> (exemples): - « Papillons » une année au concert au cycle 1 - « La petite fille de la mer » Vangelis
Dispositif	
• Etape 1	<p>a) Debout, faire voler le ballon, au signal de la musique, uniquement avec les deux mains, puis avec une seule main (la droite, puis la gauche).</p> <p>b) Le laisser retomber au sol sur l'arrêt de la musique. L'accompagner au sol pour prendre une position immobile.</p> <p>c) A la reprise de la musique, se replacer debout en possession de son ballon.</p>
○ Etape 2	<p>a) Prendre une position « corps de pierre » autrement que debout en contact avec le ballon.</p> <p>b) faire voler le ballon, au signal de la musique, avec une ou deux mains.</p> <p>c) Le laisser retomber au sol sur l'arrêt de la musique. L'accompagner du regard et prendre une position immobile « corps de pierre ».</p> <p>d) A la reprise de la musique, reprendre possession de son ballon.</p>
◎ Etape 3	<p>a) Prendre une position « corps de pierre » autrement que debout.</p> <p>b) faire voler le ballon, au signal de la musique, autrement qu'avec les mains (épaules, coudes, genoux, tête, ..).</p> <p>c) Le laisser retomber au sol sur l'arrêt de la musique. L'accompagner du regard et prendre une position immobile « corps de pierre ».</p> <p>d) A la reprise de la musique, reprendre possession de son ballon.</p>

S3 ~ LA COURSE DE BALLE



SOUFFLER/ Faire ROULER

Tâche motrice	Souffler sur les BALLEs pour qu'elles roulent sur le banc le plus loin possible
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Balles de différents grosseurs de la plus grosse à la moins grosse <i>balle de mousse -...- ping-pong</i> ✓ bancs ✓ 2 tapis //(couloir)
Dispositif	
• Etape 1	Souffler sur la balle placée sur la rainure du banc
○ Etape 2	Idem en effectuant un parcours.
◎ Etape 3	Souffler sur la balle en respectant un couloir de course entre deux tapis, deux cordes ou deux bancs retournés.
➤ Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✓ CORPS <u>Positions de départ :</u> - accroupi - à genoux fessiers sur les talons - à 4 pattes <u>Nombre de souffles</u> A diminuer progressivement

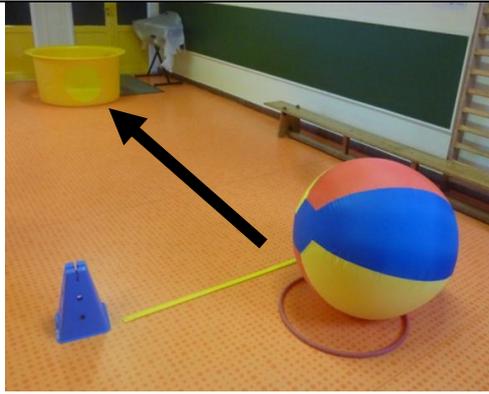
S4 ~ LES PETITS POIS SAUTEURS

Faire **VOLER**

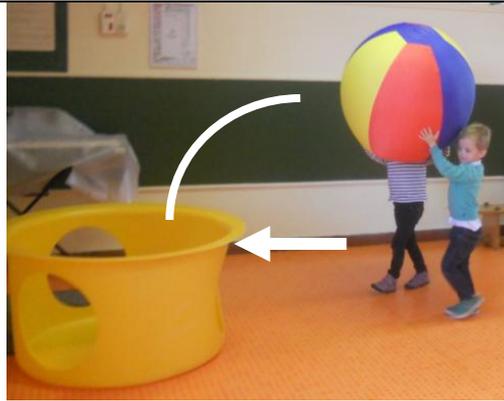


Tâche motrice	Soulever/ abaisser le parachute Faire sauter sur le parachute une balle, puis plusieurs balles pendant une durée limitée
Matériel	Un parachute et un lot de balles de mousse (1 balle/élève) Chasubles de deux couleurs pour différencier les équipes
Dispositif	
• Etape 1	Faire sauter une balle sur le parachute en le soulevant et en l'abaissant régulièrement <i>(critère de réussite : conserver la(es) balle(s) sur le parachute pendant la durée prévue)</i> Introduire une nouvelle balle toutes les 15 secondes environ
○ Etape 2	Introduire un lot de balles sur le parachute/ <i>autant de balles que d'élèves qui tiennent le parachute</i> Faire rouler les balles sur le parachute sans en faire sortir pendant 30'' à 1minute. Faire sauter les balles sur le parachute en le soulevant et en l'abaissant régulièrement <i>(critère de réussite : conserver le plus de balles sur le parachute pendant la durée prévue)</i>
◎ Etape 3	Soulever la toile, afin d'envoyer toutes les balles à l'extérieur du parachute Deux équipes/ deux rôles. 1. vider le parachute = envoyer les balles en dehors du parachute (ou les faire tomber dans le trou central pour un parachute à trou), pendant 15 à 30''. 2. réintroduire les balles sur le parachute, au fur et à mesure qu'elles sortent. Echanger les rôles.
➤ Variables	✓ Matériel : nombre de balles ✓ Temps : durée plus ou moins longue

S5 ~ LE DEMENAGEUR



**SOULEVER
PORTER/TRANSPORTER**



Tâche motrice	Porter seul, à deux ou à plusieurs le BALLON sans le faire tomber. Le poser dans le récipient.
Matériel	1 kinball – 1 contenant 5 plots à contourner Lattes- briques
Dispositif	
Soulever, porter et transporter le ballon d'un point à un autre sans ou avec obstacles.	
• Etape 1	Se déplacer en conservant le contact avec le ballon sur un trajet rectiligne .
○ Etape 2	Se déplacer en conservant le contact avec le ballon sur un trajet curviligne : slalom entre des plots
◎ Etape 3	Se déplacer en contact avec le ballon en franchissant des obstacles
➤ Variables	✓ Distance ✓ Matériel ✓ Nombre d'élèves

S6 ~ LES BALLEs, BALLONS, BOULES BRÛLANTS

FAIRE ROULER
LANCER/ENVOYER
FRAPPER



Tâche motrice	Lancer les balles, ballons ou boules pour avoir le moins de balles dans son propre camp.
Matériel	autant de balles qu'il y a de joueurs. bancs, élastique, filet, corde ou lattes pour délimiter les deux camps.
Dispositif	
<p>Les élèves sont répartis en deux équipes qui occupent chacune la moitié de l'espace disponible. Les deux camps sont séparés par une marque distincte.</p> <p>Chaque équipe dispose de la même provision de balles qu'elle doit envoyer dans le camp adverse pour s'en débarrasser. Toute balle qui arrive dans un camp est aussitôt renvoyée dans le camp adverse.</p> <p>L'équipe gagnante est celle qui dispose du moins de ballons, de balles ou de boules dans son propre camp à la fin du jeu.</p>	
• Etape 1	Faire rouler ballons et balles dans le camp adverse sous les bancs.
○ Etape 2	Faire rouler ballons et balles dans le camp adverse avec un instrument.
◎ Etape 3	Envoyer les ballons (lancer/frapper) dans le camp adverse sans et avec instrument. Pour les boules géantes, les soulever et en envoyer le plus possible dans l'autre camp Soulever et renvoyer les boules qui arrivent dans son camp.
➤ Variables	<p>✓ Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> *le nombre de balles *le type de balles - Utiliser différentes manières de renvoyer la balle (shooter, faire rouler sans ou avec un instrument, frapper avec une raquette, une crosse ...). <p>✓ Temps</p> <ul style="list-style-type: none"> * la durée du jeu : à augmenter ou à diminuer <p>✓ Distance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modifier la nature et/ou la grandeur de l'espace.

S7 ~ LA PETANQUE

LANCER pour faire

ROULER



Tâche motrice	Lancer précis : Lancer et faire rouler la boule pour atteindre une zone ou un objet.
Matériel	Boules de pétanque et cochonnet Dossards de couleurs Foulard ou tissu – plots
Dispositif	
<p>Equipes de plusieurs joueurs. Répéter l'action au moins 3 fois.</p> <ul style="list-style-type: none"> ⇒ Etre capable d'adapter son geste pour lancer dans la bonne direction ⇒ Etre capable de doser son effort pour toucher le tapis sans que la balle ne touche l'obstacle interdit ⇒ Etre capable de comparer des longueurs : quelle est la boule la plus près du cochonnet ? 	
• Etape 1	Lancer d'une main la boule de façon à ce qu'elle s'arrête sur une zone (foulard de 50 cm à 1m de côté)
○ Etape 2	Lancer d'une main une boule de façon à ce qu'elle passe entre deux plots.
⊙ Etape 3	Lancer une boule de façon à ce qu'elle s'arrête entre 4 plots : (carré de 50 cm). Lancer une boule pour qu'elle soit le plus près du cochonnet.

S 8~ LE BOUSIER (*situation découverte*)



POUSSER/Faire ROULER

Tâche motrice	Faire rouler la boule sur une distance selon une trajectoire rectiligne ou curviligne
Matériel	Boule d'équilibre
Dispositif	
• Etape 1	Faire rouler la boule en ligne droite en gardant le contact manuel afin que la boule ne roule jamais seule sur la distance donnée.
○ Etape 2	Faire rouler la boule en contournant des obstacles tout en gardant le contact manuel afin que la boule ne roule jamais seule sur la distance donnée.
◎ Etape 3	Faire rouler la boule en gardant un contact autre que manuel afin que la boule ne roule jamais seule sur la distance donnée.
➤ Variables	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Déplacement Ligne droite – courbe – zig-zag ✓ Distance A augmenter et complexifier progressivement. ✓ Corps Solliciter d'autres parties du corps que les mains.

S9 ~ LE BOWLING

LANCER/Faire ROULER

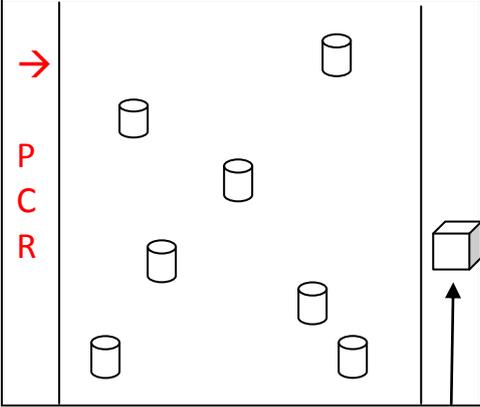


Tâche motrice	Lancer précis : Faire rouler une boule pour abattre des quilles ou bûchettes de Mölkky
Matériel	Un lot de 3, 4 et 6 quilles + 3 boules lourdes (ballons de basket ou medecin ball)
Dispositif	
Placer les quilles sur 2 rangées (pour 3 à 5 quilles) ou 3 (pour 6 quilles et +).	
• Etape 1	Faire rouler une boule à deux mains pour abattre 3 quilles placées à 3 mètres.
○ Etape 2	Faire rouler une boule à deux mains pour abattre 4 à 5 quilles placées à 4 mètres.
◎ Etape 3	Faire rouler une boule à deux mains pour abattre 6 quilles placées à 6 mètres.
➤ Variables	<p>✓ Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Nombre de quilles - Manières de lancer : <p>E1 : à deux mains E2 : au pied E3 : avec une crosse</p> <p>✓ Distance</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eloignement progressif <p>+ Passer d'un résultat individuel à un résultat collectif : comptabiliser le nombre de quilles abattues par équipe avec des jetons. Comparer les deux collections obtenues : le plus – le moins</p>

S10 ~ LA BAL'ADE DU PETIT CHAPERON ROUGE

PORTER/TRANSPORTER



Tâche motrice	Porter le ballon dans l'en-but en essayant d'éviter les obstacles. Traverser la forêt pour aller porter la galette à la grand-mère sans se faire toucher par le loup.
Matériel	7 plots de couleur + 1 ballon ovale Situation de départ : les arbres sont matérialisés par des plots   Maison de la GM (en-but)
▲ Dispositif ▲	
• Etape 1	Remplacer très vite les plots par des joueurs statiques Poser le ballon à deux mains aux pieds de la grand-mère.
○ Etape 2	Position des bras latéraux des joueurs en mouvement (« les branches des arbres bougent ») Poser le ballon à deux mains aux pieds de la grand-mère.
◎ Etape 3	Passer de la position debout à la position « défenseurs à 4 pattes » Poser le ballon à deux mains aux pieds de la grand-mère. Variante : toucher celui qui passe avec son ballon.

S11 ~ LA BALLE HAUT LES MAINS

TRANSPORTER/ Faire ROULER



Tâche motrice	Se transmettre un ballon et/ou une balle de l'avant vers l'arrière et/ou de l'arrière vers l'avant.
Matériel	1 ballon rond par équipe (mou et/ou dur) Variable matériel (taille, poids & forme) à introduire progressivement
Dispositif	
Se placer en colonnes assis et/ou debout jambes écartées, bras verticaux Deux équipes X et O (ou plus) en colonnes.	
• Etape 1	Transporter le ballon d'avant en arrière du premier au dernier de la colonne sans le faire tomber. Le ballon est donné par le n°1 au suivant par-dessus la tête bras verticaux tendus. Le dernier vient se placer en courant en tête de colonne pour démarrer un nouveau transport du ballon (assis dans un cerceau ou debout).
○ Etape 2	2.1. Transporter le ballon d'avant en arrière du premier au dernier de la colonne sans le faire tomber. Le ballon est donné par le n°1 au suivant par-dessus la tête bras verticaux tendus Le dernier fait rouler le ballon d'AR en AV entre les jambes écartées jusqu'au premier qui l'arrête et vient se placer avec le ballon en courant à la queue 2.2. Et inversement : faire rouler le ballon d'AV en AR puis le dernier, bras tendus verticaux, prend le ballon qui remonte la colonne d'AR en AV. Dans chaque équipe, le joueur de tête a le ballon en mains. Tous les joueurs ont les jambes écartées ; ils sont à 1m au moins les uns des autres. Le ballon est lancé dans le couloir par le joueur de tête ; le dernier de chaque équipe arrête le ballon et le prenant dans les mains, revient le plus rapidement possible en avant de la colonne, se place devant et envoie lui-même le ballon dans le couloir
◎ Etape 3	Le ballon est donné par le n°1 au suivant par-dessus la tête bras verticaux tendus, (bras tendus) au n°2, qui passe le ballon au suivant en fléchissant le tronc et en faisant rouler le ballon entre ses jambes, etc. Le dernier remonte la colonne, se met dans la position opposée à celle de celui qui est derrière lui, et le jeu se continue jusqu'à ce que le n°1 soit revenu en

	tête de colonne.
➤ Variantes	<p>✓ Positions de départ : E1 -assis les uns derrière les autres dans un cerceau - à genoux les uns derrière les autres dans un cerceau</p> <p>✓ Moyens de déplacement : Prendre le ballon dans ses mains et le rapporter : E1 en zig-zag entre les joueurs immobiles E2 à cloche-pied E3 en sautillant sur les 2 pieds ballon placé entre les genoux</p> <p>✓ Modalités de transport du ballon : - Par-dessus la tête d'AV en AR ou d'AR en AV - Latéralement par rotation du tronc avec un ballon ovale (droite/gauche)</p> <p>✓ Le faire-rouler : - à la main/au pied -sur le côté - à l'aide d'un instrument (raquette posée au sol, crosse...)</p>

S12 ~ LA BALLE AU MUR

ENVOYER/ Faire REBONDIR

RECEVOIR



Tâche motrice	Lancer fort un ballon contre le mur et le recevoir.
Matériel	1 mur 1 ballon par élève / 1 par équipe
Dispositif	
<p>Utiliser un mur lisse sur lequel le ballon peut rebondir. Constituer des équipes d'un même nombre de joueurs. Les joueurs de chaque équipe se rangent en colonne, à quelques mètres du mur. Donner un ballon au premier joueur de chaque colonne. ➤ Être la première équipe à avoir reconstitué la colonne dans l'ordre de départ.</p>	
• Etape 1	<p><u>Equipe en ligne</u> Seul-e, l'élève doit lancer le ballon, la balle vers le haut et la rattraper après un rebond avec les deux mains. L'élève doit lancer la balle vers le bas et la rattraper après un rebond avec les deux mains. L'élève doit lancer la balle contre un mur et la rattraper des deux mains. L'élève doit lancer la balle contre un mur et la rattraper des deux mains après un (ou plusieurs) rebond.</p>
○ Etape 2	Au signal du meneur, le premier joueur de chaque <u>colonne</u> lance le ballon contre le mur, le récupère après un rebond puis va se ranger à la fin de la colonne après l'avoir remis au suivant.
⊙ Etape 3	Au signal du meneur, le premier joueur de chaque équipe lance le ballon contre le mur, s'écarte pour que le deuxième joueur le récupère après un rebond avant de le lancer à son tour, puis va se ranger à la fin de la colonne.
➤ VARIABLES	<p>✓ Matériel :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ballons ou balles de différentes tailles (basket, hand-ball, tennis). <p>✓ Distance entre le lanceur et le mur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Approche progressive : 2m, 3m, 4m, 5m, 6m, >6m ...

Quelques recommandations pour la mise en œuvre des situations

- Proposer un temps d'activité suffisamment long permettra aux élèves d'explorer et d'apprécier chaque situation proposée. Multiplier les tentatives conduira ainsi l'enfant à explorer de nouveaux gestes, à les répéter, à les ajuster, à observer ses camarades puis à les imiter et à enfin apprendre à apprendre.
- Privilégier un espace d'activité fermé.
- Favoriser une activité continue avec une mise à disposition de matériel suffisante pour éviter les temps de vacuité.
- Expliciter les critères de réussite pour permettre aux élèves de répondre au mieux aux attendus.
- Responsabiliser les élèves en effectuant avec eux le choix des 5 ou 6 situations à retenir pour la rencontre sportive.

Par ailleurs, il est souhaitable d'**adapter les différentes situations de la collection** en référence à l'âge et au potentiel réels des enfants selon **3 étapes graduées (• ○ ◎)** plutôt qu'en référence au seul niveau scolaire PS, MS ou GS en jouant sur les différentes variables didactiques :

✓ **matériel** (diversifier les supports BBB : taille, forme, poids, nombre, introduction de supports pour agir sur les BBB)

✓ **nombre** d'élèves (seul, en binômes, en groupes de compétences ou affinitaires, en équipes...)

✓ **temps** (plus ou moins long et répété...)

✓ **espace** (plus ou moins grand, éloigné, haut, long, large,...)

✓ **consignes** (complexification ou simplification ...)

✓ **corps** (positions : assis, debout, à genoux, à quatre pattes...)

✓ **déplacements** avec ou sans obstacles

EXEMPLE DE FICHES DE ROUTE



pour

UNE RENCONTRE MATERNELLE A 5 CLASSES

- prévoir 10 équipes numérotées de 1 à 10 :
 - 5 équipes bleues de 1 à 5
 - 5 équipes rouges de 6 à 10
 - et 5 ateliers au choix des participants parmi la collection des situations.
- + 1 responsable par atelier (pour 1 ou 2 situations) en fonction du nombre d'encadrants.

EQUIPE :	5	Effectif :	RESPONSABLE :
----------	---	------------	---------------

		Prénoms des élèves ▼
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

EQUIPE :

7

Effectif :

RESPONSABLE :

		Prénoms des élèves ▼
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

EQUIPE :

8

Effectif :

RESPONSABLE :

		Prénoms des élèves ▼
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

EQUIPE :

9

Effectif :

RESPONSABLE :

		Prénoms des élèves ▼
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

EQUIPE :	10	Effectif :	RESPONSABLE :
----------	-----------	------------	---------------

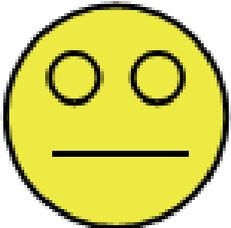
		Prénoms des élèves ▼
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

L'USEP bouge ton attitude santé

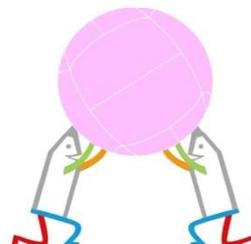
maternelle

Cycle 2

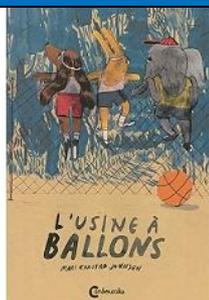
Cycle 3

					PLAISIR

Des albums "au bond " : Balles, Ballons, Boules...



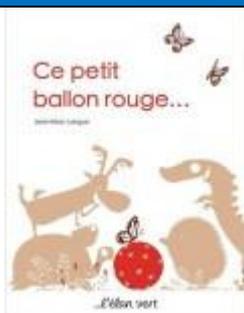
2017



Mari Kanstad Johnsen
Cambourakis
3-6 ans

Elling Coco et Kim jouent avec un nouveau ballon de basket jusqu'au moment où il gonfle et éclate. A l'intérieur, Britta, une ouvrière, était enfermée. Les trois personnages se rendent dans l'usine de cette dernière et voient l'envers du décor.

2016



Jean-Marc Langue
L'élan Vert
A partir de 3 ans

Un ballon rouge au milieu d'un chemin. « Qu'en faire ? », pense l'ours. Grimper dessus. Arrive un hérisson intéressé. Hop, le voilà transformé en roue. Lorsqu'accourt un crocodile, les bras levés, on s'interroge : que va-t-il se passer ? Il va faire une planche de skate très acceptable. Avec le renne qui veut s'associer au jeu, l'ours au ballon rouge fera un vélo. La tortue ajoutera un siège joliment bariolé, le raton laveur une casquette, et le crapaud un klaxon.

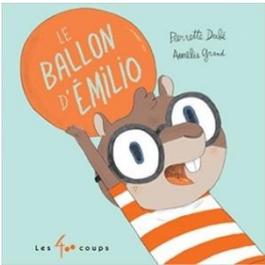
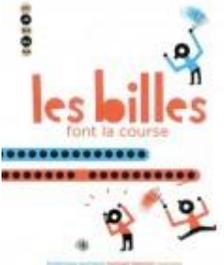
C'est alors que, surgissant de nulle part, une petite fille vient récupérer son ballon ! Patatras, le fier équilibre est rompu. Les animaux capotent et se retrouvent par terre, malheureux. Avoir été capables d'une si belle collaboration et voir en un instant l'étonnant édifice ruiné, il y a de quoi être dépité. La petite fille a compris. Elle va initier une partie de foot, c'est quand même plus normal avec un ballon...

Sans aller chercher une morale qui alourdirait le récit, dans

		<p>cet album sans texte, tout est porté par l'image, on est amusé par la fantaisie des personnages et de la situation. L'in vraisemblance du récit créée par le décalage entre ce qui est raconté et ce qui est possible est jubilatoire, mélange de fantaisie et de poésie</p>
	<p>Joël Franz Rosell HongFei cultures A partir de 3 ans</p>	<p>Petit Chat trouve un ballon. Tout heureux, il le rapporte à l'appartement du 4e étage où sa petite famille vient d'emménager. Mais maman lui dit : " tu dois d'abord t'assurer que ce ballon n'est pas à quelqu'un avant de le garder. " Petit Chat est intimidé ; il ne connaît personne dans l'immeuble. Il frappe à la porte du 3e. Petite Cane lui ouvre. Le ballon n'est pas à elle. Ils descendent au 2e. Petit Ecurieuil ouvre. Le ballon n'est pas à lui. Au 1er, ce n'est pas le ballon de Petit Lapin. Au rez-de-chaussée, personne n'ouvre la porte. Tous les quatre vont pouvoir jouer ensemble. Mais Petit Hérisson rentre justement et reconnaît son ballon. Mince... Petit Chat est déçu. En fait, il s'est fait de nouveaux amis, et jouer au ballon sera bien plus amusant.</p>

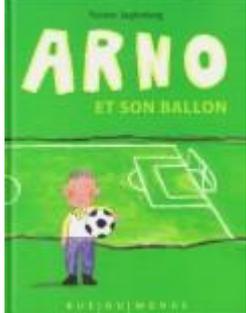
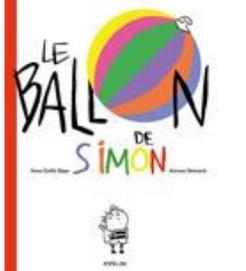
2015

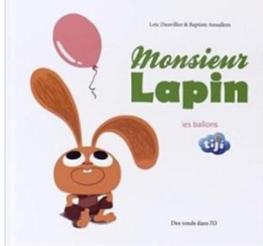
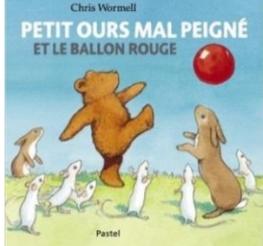
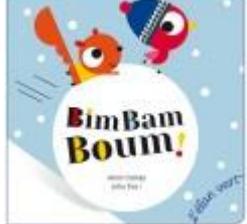
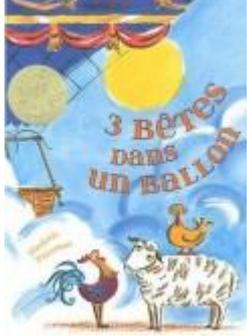
	<p>Terkel Risbjerg La Palissade A partir de 4 ans</p>	<p>Comment accepter d'être trois quand on est heureux à deux ? Deux animaux, des chatons sans doute, l'un gris tigré aux yeux bleus et l'autre roux aux yeux verts jouent tranquillement aux cubes, aux poupées. Sont-ils en train de réinventer le monde ? Tranquilles et souriants, ils vivent leurs aventures quand un coup de sonnette les interrompt. Interloqués, ils accueillent un troisième larron qui propose une partie de ballon ce qui plaît à chacun d'eux... Sans texte, mais pas sans langage, cette histoire est racontée par des bulles muettes mais imagées qui rendent compte des paroles proférées par les personnages comme un surtexte exprimant leurs émotions. Ainsi lorsque l'intrus les invite à jouer, chacun s'imagine être l' élu du jeu, à l'exclusion de l'autre. On voit donc dans l'esprit de chaque protagoniste deux combinaisons possibles : le tigré et le noir à la grande déception du roux puis le roux et le noir au chagrin du tigré. Le chat noir, tiraillé entre les deux, propose de jouer à trois mais cela tourne au drame et les deux amis du premier tableau en viennent aux insultes, puis aux coups. Pendant ce temps, le chat noir, fauteur de trouble, s'intéresse aux petites voitures abandonnées par les belligérants. Lorsqu'un quatrième, gris, sonne à la porte les deux premiers sont empêtrés dans leur querelle au sens propre puisqu'on les voit pris au piège d'une épuisette et les deux derniers peuvent jouer avec leurs jeux.</p>
---	---	--

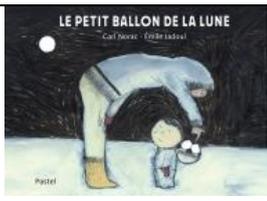
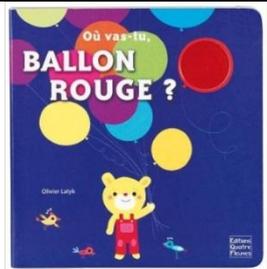
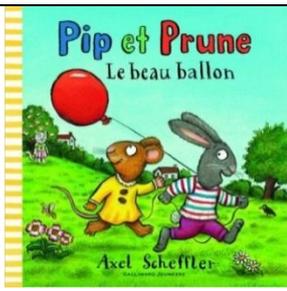
		<p><i>Sans moralisme et avec beaucoup d'humour, cette histoire sans parole décrypte les jeux de pouvoir, de séduction, d'exclusion que vivent les petites sociétés enfantines. Envie, jalousie, rivalité, coopération, cette comédie douce-amère envisage tout. L'absence de parole renforce l'efficacité narrative, le lecteur observe l'action de loin. Nul doute que cette histoire suscitera les commentaires des jeunes lecteurs. A chacun d'en tirer des leçons ou plutôt d'y voir une illustration ironique de l'humaine condition. Drôle et percutant.</i></p>
	<p>Pierrette Dubé Annelise Grand Les éditions les 400 coups A partir de 3 ans</p>	<p>Un jour, Emilio voulut lancer son ballon jusqu'au ciel. Il le lança si fort, que le ballon vola par-dessus la clôture et tomba... dans le jardin du voisin." Pendant qu'Emilio se questionne à savoir comment il pourra récupérer son ballon, nous suivons l'aventure extraordinaire et les nombreuses rencontres du dit ballon à travers les quatre coins de la ville, en passant par le métro, l'épicerie et les fonds marins. Petit ballon ira loin.</p>
	<p>Michaël Leblond Frédérique Bertrand Rouergue A partir de 3 ans</p>	<p>En pyjamarama, c'est-à-dire en ombro-cinéma, les billes font vraiment la course !</p> <p>Michaël Leblond et Frédérique Bertrand associent ici encore leurs talents pour donner vie à une banale course de billes. Le mouvement créé par le passage du rhodoïd strié, associé à la rigueur des décors et des personnages, provoque un sentiment de mouvement irrésistible. Deux camps, les billes bleues et les billes rouges, sont en compétition. Comme dans tout jeu de billes, il y a un parcours accidenté. L'astuce est de rendre les billes autonomes et de les figurer comme des petites voitures, de sorte qu'on assiste à une course de voitures avec tout le décorum nécessaire. Les billes sortent en trombe du garage où elles sont veillées, bichonnées par des garagistes à casquettes et clés à mollettes. Elles s'élancent sur le circuit au top départ. Le public, massé au bord de la piste, est enthousiaste et dans le méli-mélo des virages et des nœuds que dessinent les pistes rouges et bleues comme les billes, le lecteur comme les spectateurs se sent emporté...</p>

		Le texte imite les commentaires de reporter sportif, fait monter la pression et annonce les temps forts de la course accident, ravitaillement. Les hommes de la piste s'activent, le style utilise les exclamations, les interjections, les fausses questions « mais... ne vont-elles pas trop vite ??? » Si bien sûr ! On s'y croirait.
--	--	--

2014

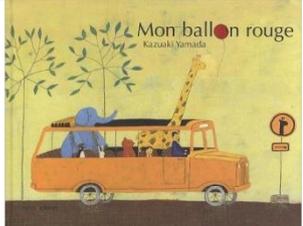
	<p>Yvonne Jagtenberg</p> <p>Rue du monde</p> <p>A partir de 4 ans</p>	<p>Après avoir dessiné son beau ballon tout neuf, Arno décide de l'essayer. Le petit garçon se dirige vers le terrain de football, son objet fétiche scotché sous le bras. Mais un match s'y déroule déjà, empêchant le joueur en herbe de taper dans sa balle. Arno ne s'avoue pas vaincu et poursuit sa quête, accompagné d'un nouveau copain. Sur le chemin, ils croisent deux nouveaux partenaires de jeux, dont un grand garçon qui connaît un endroit parfait pour disputer un match</p> <p>Certains événements nous font grandir, c'est l'expérience que fait Arno ce jour-là en s'éloignant de chez lui pour accomplir son rêve (marquer un but avec son nouveau ballon). Ce petit garçon haut comme trois pommes expérimente le courage d'aller vers l'autre, de marquer un but et d'échanger son maillot avec un grand (comme dans les vrais matchs). Ses parents n'ont pas vu tout cela, restant focalisés sur l'arrivée tardive de leur rejeton. Mais leur colère n'entame heureusement pas la fierté d'Arno.</p> <p>Les illustrations singulières – tous les personnages possèdent un gros nez et des oreilles décollées - d'Yvonne Jagtenberg reflètent avec originalité l'esprit et le monde des bambins. Un album plein de bon sens sur les premiers pas de l'émancipation enfantine.</p>
	<p>Anner-Gaëlle Balpe</p> <p>Frimousse</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Une quête : pour obtenir le ballon de ses rêves, Simon ira de gâteau en chapeau, parapluie etc ...</p>

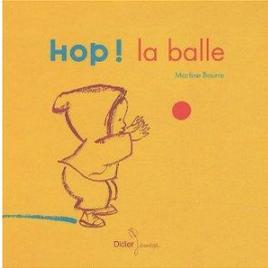
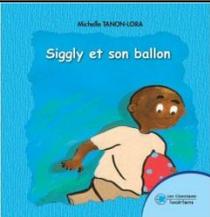
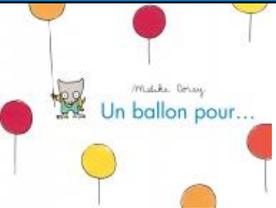
	<p>Loïc Dauvillier Des ronds dans l'eau A partir de 3 ans</p>	<p>Monsieur Lapin a du mal à gonfler ses ballons multicolores. Soit le ballon ne se gonfle pas, soit il éclate. Pour ne pas arranger les choses, Petit Cochon lui met des bâtons dans les roues avec sa sarbacane...</p>
	<p>Chris Wormell Ecole Des Loisirs 3-5 ans</p>	<p>Petit Ours Mal Peigné trouva un jour un joli ballon rouge Il donna un coup de pied dedans et le ballon se retrouva coincé dans les hautes branches d'un chêne. Quand quatre lapins vinrent réclamer leur ballon, Petit Ours Mal Peigné fut bien obligé d'escalader l'arbre pour aller le chercher...</p>
	<p>Anne Crahay L'Elan Vert A partir de 1 an</p>	<p>Une drôle de boule de neige grossit, grossit, grossit et... emporte tout le monde pour une joyeuse glissade ! Bim Bam Boum !</p>
	<p>Patricia Côté Les éditions de la Bagnole A partir de 3 ans</p>	<p>Cette boule rouge qui déboule dans l'album, que peut-elle bien être ? Une pomme, le pompon d'un bonnet, une décoration de Noël ? L'histoire, d'hypothèse en hypothèse, fait découvrir aux lecteurs les nombreux usages possibles pour un objet de même forme et de même couleur.</p>
<h2 style="background-color: #0070C0; color: white; padding: 5px;">2013</h2>		
	<p>Marie Sellier Nathan</p>	<p>De page en page, l'enfant découvre 10 tableaux très différents, mais qui ont tous un point commun : un petit ballon rouge qui attire le regard et éveille l'imagination... Du Douanier Rousseau à Matisse, en passant par Picasso et Kandinsky, le petit lecteur sera initié au monde de l'art en regardant par les trous les petits détails qui composent les grandes oeuvres.</p>
	<p>Marjorie Priceman Le Genévrier A partir de 4 ans</p>	<p>La véritable histoire (ou presque) du premier voyage en montgolfière, effectué par un canard, un mouton et un coq le 19 septembre 1783... Les premiers passagers d'une montgolfière ont fait ce que personne n'avait encore jamais fait, sont allés là où personne n'était encore jamais allé. Mais comment cela fut-il possible ? Haut en couleur et principalement destiné aux enfants de 4 à 8 ans, cet album, au traitement très humoristique, leur offre l'occasion de partir à la rencontre d'authentiques héros,</p>

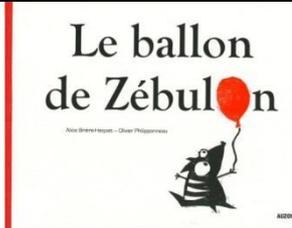
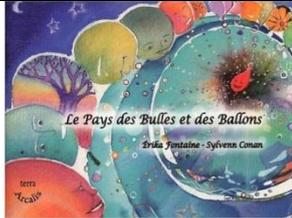
		de découvrir leur exploit.
	<p>Carl Norac Ecole Des Loisirs A partir de 3 ans</p>	<p>Aujourd'hui, c'est la demi-finale de la Grande Coupe de football de 1950. Jimmy, l'homme-fusée, envoie le ballon avec tant de force qu'il passe pardessus les buts, par-dessus la ville et même l'océan... Il arrive dans les bras de Pirmi, le petit Inuit qui n'avait encore jamais vu cet objet tout rond.</p>
	<p>Lucile Galliot Quatre fleuves A partir de 2 ans</p>	<p>Un ballon rouge part en quête d'aventures et s'enfuit dans le ciel. Il survole des villes, des jardins, la mer. Un album avec des trous pour découvrir les couleurs.</p>
	<p>Sylvie Misslin Amaterra A partir de 3 ans</p>	<p>Violette l'écureuil a reçu un ballon rouge pour son anniversaire. Partie à l'aventure dans la forêt, elle cherche quelqu'un pour jouer avec elle. Lorsqu'elle trouve enfin un partenaire de jeu, son ballon rouge a disparu.</p>
	<p>Axel Scheffler Gallimard jeunesse A partir de 2 ans</p>	<p>Pip est vraiment fier de son ballon ! Mais voilà qu'il le laisse échapper ! Le ballon éclate. Pip est désespéré. Heureusement, Prune a une très bonne idée et Pip retrouve bien vite le sourire !</p>

2012

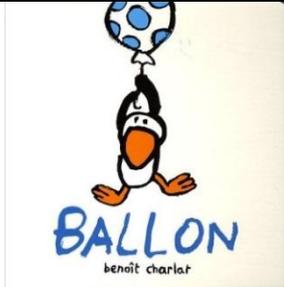
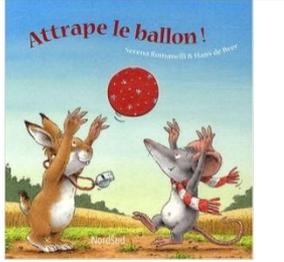
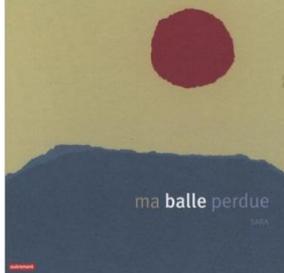
2011

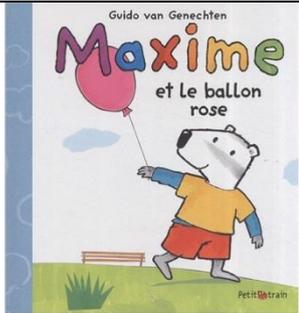
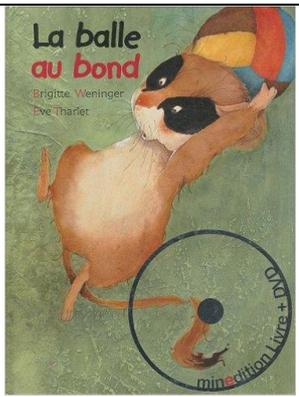
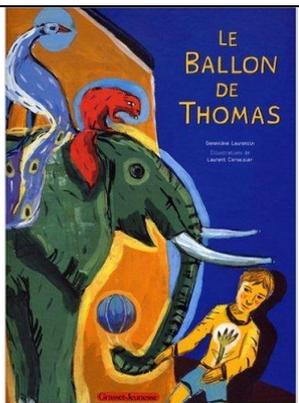
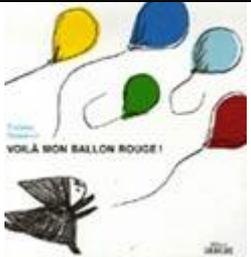
	<p>José Manuel Matéo Caldéron</p> <p>Rue du monde</p> <p>A partir de 5 ans</p>	<p>A l'origine de cette histoire: un codex de 2 mètres de hauteur, dessiné sur du papier amate, par Javier Martínes Pedro, l'un des meilleurs artisans de l'art populaire mexicain. Extraites de cette grande fresque les illustrations en noir et blanc de cet album sont denses et foisonnantes, mêlant intimement monde végétal, humain et animal. Seule tache de couleur, un ballon rouge qui appartient à un jeune garçon mexicain fils de modestes cultivateurs. Ce dernier passe ses journées au grand air, à courir après les animaux en liberté ou à jouer à cache-cache avec sa sœur. Ce bonheur insouciant va se ternir lorsque certains villageois passent la frontière pour aller vers un ailleurs meilleur. Désormais, femmes et enfants se retrouvent seuls à cultiver la terre. Poussée par la pauvreté, la mère de notre héros n'a plus le choix et décide de partir, elle aussi, accompagnée de ses deux enfants, dans l'espoir de trouver du travail et revoir son époux.</p> <p>Plusieurs lectures s'avèrent nécessaires pour apprécier à sa juste valeur cet album, tout à la fois très contemporain de par son thème: l'émigration et très ancré aussi dans l'histoire puisque son graphisme repose sur une technique ancestral, celle de l'amate. On trouve à la fin du livre une explication sur l'immigration mexicaine, l'histoire du codex et les origines de l'amate.</p>
	<p>Kazuaki Yamada</p> <p>Mineditions</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>La petite fille part pour l'école ce matin avec un superbe ballon rouge, et son chagrin est immense lorsque le ballon lui échappe et prend seul son envol. Tous, du chauffeur à l'ours qui vient de monter à l'arrêt décident de l'aider. Une course poursuite s'engage et tous font de leur mieux pour le rattraper : le lapin, l'ours polaire, le pingouin, l'éléphant et la girafe l'aident de leur mieux, mais lorsqu'un oiseau fait éclater le beau ballon rouge, tout semble perdu. Heureusement que tous savent comment consoler leur nouvelle amie.</p>
	<p>Valérie de la Torre</p> <p>Amaterra</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Petite boule rouge a peur de rouler. Grand ballon bleu lui explique comment faire, l'aide à prendre confiance et Petite boule rouge peut alors se lancer ! Mais ce n'est pas encore parfait : Petite boule rouge doit s'entraîner. Et lorsque Petite boule rouge croise le chemin de Petite boule verte et qu'elle lui apprend à son tour à rouler, Petite boule rouge comprend qu'elle est enfin devenue grande.</p>

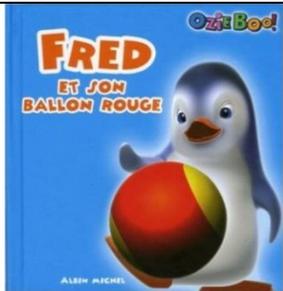
		<p>Cet album met bien en scène la transmission des savoirs. Grâce à des pages aérées et des constructions de phrases simples, la lecture est aussi bien destinée aux enfants qui commencent à lire seuls qu'aux parents qui lisent à haute voix pour les plus jeunes. Instructive et bien mise en page, l'histoire de Petite boule rouge devrait ainsi divertir de nombreux enfants</p>
	<p>Martine Bourré Didier Jeunesse A partir de 3 ans</p>	<p>Voici une balle rouge qui roule sur la page de gauche et vient buter contre le pied du premier bébé. Il va la ramasser mais arrive un second bébé : bagarre. La balle continue son chemin : aperçue, convoitée, attrapée, lancée, elle rebondit de page en page, de bébé en bébé pour arriver entre les mains d'une... jongleuse. Un livre sans paroles ou presque : le récit, illustré par des onomatopées, a la musicalité et la poésie toute particulière du babil et donne lieu à une prosodie rythmée.</p> <p>En retranscrivant de façon malicieuse le langage des tout-petits, Martine Bourré trouve le ton juste et sait capter l'attention de son auditoire !</p>
	<p>Michelle Tanon- Lora Les classiques ivoiriens, 2011 A partir de 3 ans</p>	<p>Siggly est un petit garçon qui adore jouer. sa maman lui offre un ballon. C'est une belle surprise qu'elle lui fait; mais attention! un ballon ça peut faire des dégâts. Lis vite ce livre et tu comprendras ce qui est arrivé à Siggly.</p>
2010		
	<p>Malika Doray Ecole Des Loisirs A partir de 2 ans</p>	<p>Attention, distribution de ballons dans cet album de la collection Loulou et Cie ! Un grand crocodile fait le service. Un pour la fourmi, un pour la souris, trois pour les frères lions. Mais lorsque les moustiques arrivent, gare aux explosions. Et que fait-on lorsqu'il n'y en a plus ? De nouveaux cadeaux pardi !</p> <p>Les albums de Malika Doray sont toujours de petits cadeaux de tendresse et d'émotion. Ici place aux surprises, aux clin d'oeil et retournements de situations pour une composition parfaite.</p> <p>Un album à l'italienne aussi rythmé que léger qu'on ne se lasse pas de partager.</p>

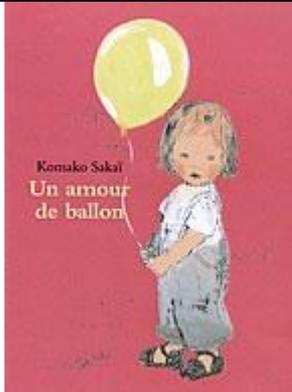
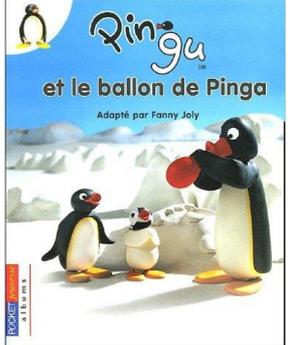
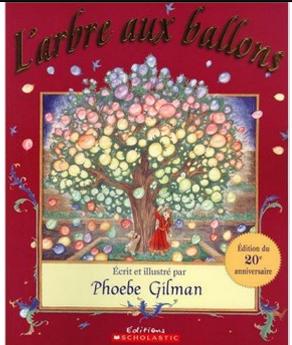
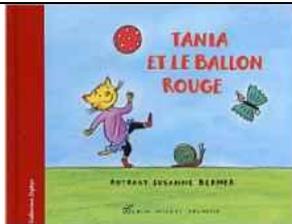
		<p>Zébulon a un ballon tout doux, tout rond, un ballon un peu doudou qu'il emmène toujours partout. Mais, un soir, le ballon s'en va. Pour le suivre, Zébulon affronte la nuit, et d'ami en ami, apprend à grandir !</p> <p><i>"Zébulon a un doudou qu'il garde précieusement la nuit avec lui : un joli ballon rouge. Mais ce soir, il l'a perdu... Alice Brière-Haquet a écrit une très belle histoire tendre qui parle de chemin parcouru... sans doudou. Au début, Zébulon est désemparé et il le cherche partout. Il va faire des rencontres étonnantes : la vieille chouette, les colombes, les escargots etc... qui veulent tous le consoler. Finalement Zébulon ne retrouvera pas son ballon mais 10 amis qui lui font bien vite oublier sa peine. Elle ponctue son texte de chiffres, allant du 1 au 4, donnant un rythme apaisant au déroulement de l'histoire qui se termine sur une note ingénieuse. Avec des phrases simples et rassurantes, c'est tout l'apprentissage que font les enfants pour grandir et s'ouvrir au monde. Olivier Philipponneau crée un véritable univers rempli de tendresse. Vous pouvez admirer l'évolution de son travail sur Zébulon ici Sa technique de gravure sur bois est impressionnante ! Tout son travail ciselé est fantastique. Les expressions et les attitudes des personnages sont très justes et il a su transmettre un climat rassurant avec tous ces gestes de protection malgré les décors nocturnes. Le choix des trois couleurs rouge, noir et blanc est judicieux et offre un cadre sécurisant pour les plus jeunes lecteurs. Un album superbe qui parle avec pertinence de la transition des enfants qui se développent et se tournent vers le monde extérieur et s'enrichissent. Très réussi !"</i></p>
	<p>Erika Fontaine Terra Arcalis A partir de 3 ans</p>	<p>"Il sert de support aux adultes (parents, enseignants, thérapeutes, soignants...) pour échanger au sujet de la mort avec les petits. "Dis, c'est quoi être mort?..." Des images pour répondre...en couleur. Des mots pour guider...en douceur. Un voyage simple et émouvant, pour aider les petits... et les grands.</p>
	<p>Delphine Chedru Joie de lire A partir de 3 ans</p>	<p>Que deviennent toutes les choses que l'on perd ou qui se perdent ? Le ballon qui s'envole dans le ciel, la chaussette tombée derrière le radiateur, la perle qui file avec l'eau du bain ou le seau avalé par les vagues ? Une variation sur le thème de l'absence, de la permanence de l'objet, imaginée par Delphine Chedru dans son style bien personnel. Au petit lecteur d'imaginer d'autres destinées aux objets hors de sa vue.</p>
	<p>Jean-Baptiste Cabaud Le baron perché Editions A partir de 6 ans</p>	<p>Mais les soldats ont détourné les yeux, car une voix sur la colline a fait soudain plus de bruit que la voix folle. C'était une voix affolée qui criait : " Non ! Reviens ! Reviens ! " Et la voix courait après un petit garçon qui courait après un ballon qui courait le long de la colline vers les champs de bataille.</p>

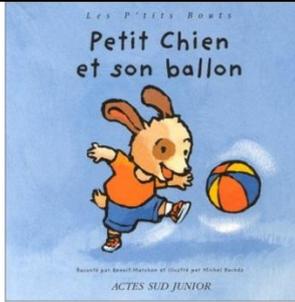
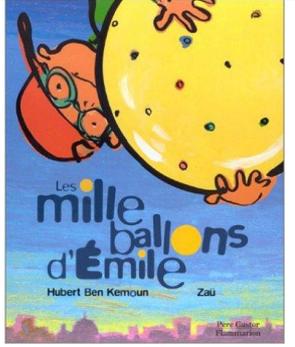
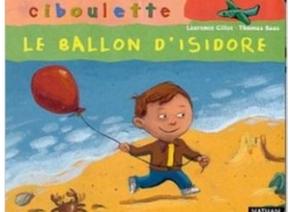
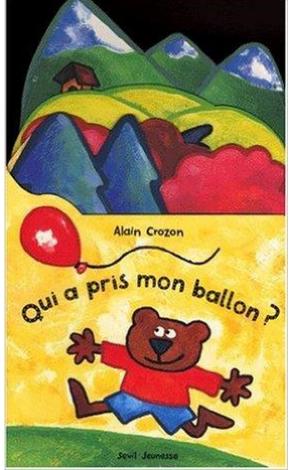
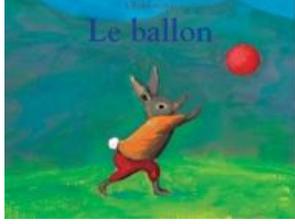
Avant 2010

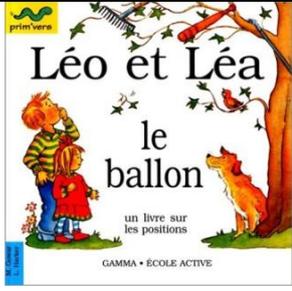
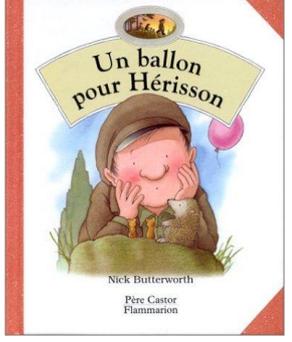
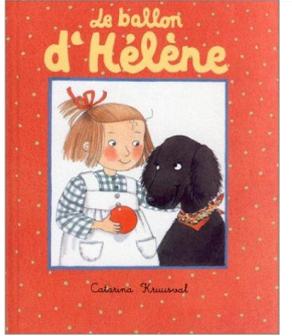
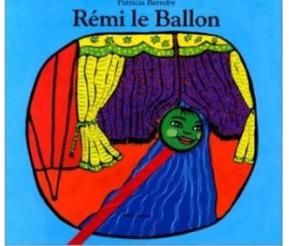
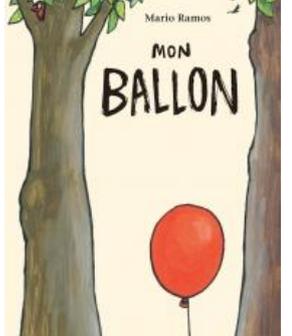
	<p>Benoît Charlat Ecole Des Loisirs, 2009</p> <p>A partir de 2 ans</p>	<p>Un album sur les différents types de ballons : un ballon qui va éclater, un bébé ballon, un ballon trop gros, etc...</p>
	<p>Séréna Romanelli Nord Sud, 2009</p> <p>0-2 ans</p>	<p>Viens jouer au ballon avec Léon et Justin ! Mais fais bien attention aux rebonds ! Une amusante histoire avec de surprenants effets de matière à découvrir.</p>
	<p>Santiago Melazzini Livre de pouce, 2008</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>De la bulle au ballon... un flip-book en couleur pour les enfants pour les grandes occasions (anniversaire, déclaration d'amour...), ou pour rien. Pour être surpris, touchés, épatés, morts de rire ! (à partir de 3 ans)</p> <p><i>"Qu'est-ce qu'un flip book ? Il s'agit d'un carnet à couverture carton souple qui se tient d'une main et se feuillette de l'autre avec le pouce. Ainsi manipulé, il donne l'illusion du mouvement : les images deviennent des animations qui obéissent littéralement "au doigt et à l'oeil". Le flip book est un moyen d'expression à la fois désuet et intemporel, magique et universel, qui a inspiré de nombreux artistes, comme Keith Haring, Gilbert & George, Alain Fleischer, Virginie Barré, Sol Lewit, Andy Warhol. À mi-chemin entre le livre et le cinéma, il est parfois considéré comme un livre-objet ou un livre d'artiste. Sa magie opérant, il parle autant aux petits qu'aux grands, est accessible à tous y compris à des adultes non lecteurs ou d'une autre langue maternelle, et se positionne ainsi véritablement comme un objet universel."</i></p>
	<p>Jennifer Coüelle Planète Rebelle, 2008</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Dans un souffle de petits mots qui dansent et qui jouent, Ballons au ciel célèbre avec fantaisie les choses de la vie, ses gestes quotidiens, ses passages, ses saisons. Destinés aux jeunes enfants, ces courts poèmes nous promènent dans un univers de liberté où les regards, pénétrants, se posent avec appétit sur la vie. Ballons au ciel a reçu le 4e prix jeunesse des bibliothèques de Montréal en 2009.</p>
	<p>Sara Autrement jeunesse, 2008</p> <p>A partir de 4 ans</p>	<p>Une balle rouge est emportée par les flots. L'océan aspire ensuite une barque. Avalée par un béluga géant, celle-ci devient un poisson. Ce poisson est recraché sur le sable et prend l'apparence d'une voiture rouge qui roule à pleine vitesse vers le soleil couchant... Un album sur le pouvoir de l'imagination. Avec un glossaire des termes et expressions</p>

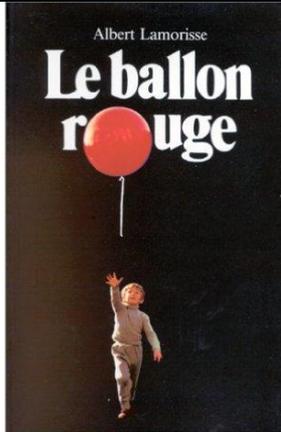
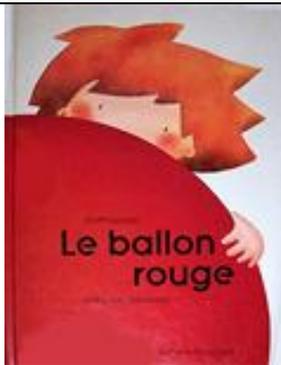
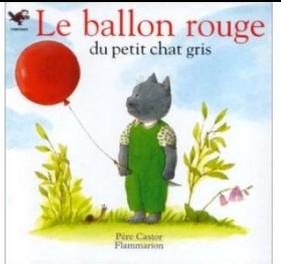
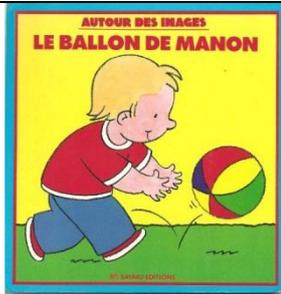
		utilisés.
	<p>Guido Van Genechten Mijade, 2007 A partir de 2 ans</p>	<p>Maxime a choisi un beau ballon rose, tout brillant. Pour qu'il ne le perde pas, le marchand l'attache à son bras. Mais le ballon tire sur la ficelle. Il veut s'envoler ! Que va faire Maxime ? Une histoire toute simple mais riche d'enseignements pour les petits</p>
	<p>Brigitte Weninger Minedition, 2007 A partir de 3 ans</p>	<p>Sim, le petit souriceau, joue tranquillement dans la prairie avec ses amis lorsque surgit leur voisin Rico. Celui-ci n'est guère le bienvenu : c'est un trouble-fête qui sème toujours la pagaille. Et en effet, à peine arrivé, le voilà qui chipe le ballon avant de déguerpir. Les cinq amis sont furieux. Mais au moment où ils récupèrent enfin leur balle, quelque chose d'inattendu se produit : au lieu de la garder, le petit souriceau la relance au fond du terrier de Rico en l'invitant à venir jouer avec eux. Celui-ci acceptera-t-il ? Une balle partagée peut parfois tout changer...</p>
	<p>Geneviève Laurencin Grasset Jeunesse, 2006 A partir de 4/5 ans</p>	<p>Thomas aime beaucoup jouer avec son gros ballon. Hélas, celui-ci se dégonfle ! Thomas demande de l'aide à son ami Fernand l'éléphant au souffle puissant. Ensemble, ils vont voir le paon, le castor, l'araignée, le crapaud, et enfin l'abeille... Tous réunissent leurs efforts pour réparer le ballon de Thomas !</p>
	<p>Tiziana Romanin Sarbacane, 2006 A partir de 3 ans</p>	<p>Les albums pour la petite enfance traitent régulièrement les thèmes de la différence, du racisme et du partage avec justesse, légèreté, conviction ou originalité. Mais celui-ci, presque inclassable, est d'un autre genre. À la fois plus symbolique et plus subtil, Voilà mon ballon rouge ! pose un nouveau regard sur la différence. Exit le pathos et les clivages habituels, place est faite à un style plus poétique et énigmatique tant dans le texte que l'image.</p> <p>Au départ, sur la page blanche, il y a une petite marchande de ballons tout de noir vêtue et ses cinq ballons aux belles couleurs vives (jaune, bleu, orange, vert, rouge). Mais bientôt les cinq ballons s'envolent sous la pression du vent et disparaissent au gré de leurs</p>

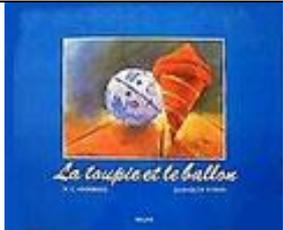
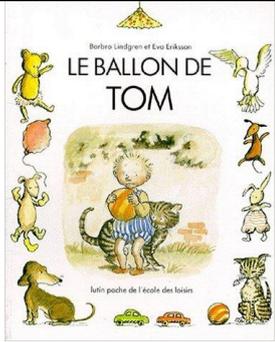
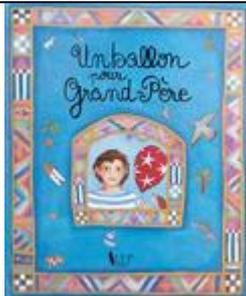
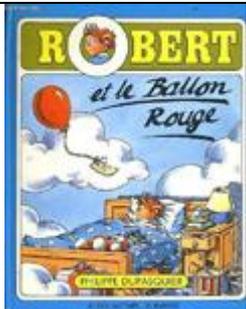
		<p>rencontres. Touches de couleurs au sein d'un monde uniforme et triste où aucun être ne se différencie, ces ballons déchaînent les sentiments provoquant la colère du taureau (noir), éveillant la méfiance et la surprise de l'oiseau (noir), ou inspirant l'amour chez le caméléon (noir). Seul le ballon rouge parvient à garder sa liberté, volant encore et toujours. Bientôt la petite marchande de ballons perd sa trace et tente de le retrouver dans un bleuet au doux parfum, dans un bol de chocolat sucré, dans une trompette rouge qui émet des sons stridents... Le ballon semble avoir définitivement disparu, plongeant la petite marchande dans la tourmente. Le voilà qui réapparaît. Mais, oh surprise, il n'est plus seul. La situation de départ est inversée : il y avait une petite marchande et cinq ballons, il y a maintenant cinq petites marchandes et un ballon rouge. La première – blanche - est européenne, la deuxième – jaune – est chinoise, la troisième - noire – est africaine, la quatrième – marron - est métisse et la dernière- rouge – est indienne...</p> <p>Véritable méli-mélo de couleurs, de formes, de goûts et de sons, cet album fait appel aux cinq sens pour expliquer la notion de différence. Cette diversité côtoyée au quotidien fait la richesse du monde et de chacun. Au fil des pages, la couleur envahit doucement le livre, les illustrations d'abord minimalistes, sombres et légèrement angoissantes s'animent, s'adoucissent, les masses noires disparaissent pour laisser place à un nouvel univers et les coloris finissent par se mélanger, comme les êtres.</p> <p>Reste une interrogation. Les niveaux de lecture, les imbrications et le symbolisme de l'image sont-ils à la portée de l'enfant ?</p>
	<p>Ozie Boo !</p> <p>Albin Michel, 2006</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Fred a un magnifique ballon rouge. Tous ses amis aimeraient bien s’amuser avec lui. Mais Fred s’entête à jouer seul jusqu’au moment où il perd son ballon...</p>

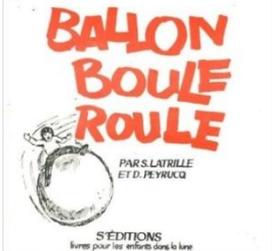
	<p>Komako Sakai Ecole Des Loisirs, 2005</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Le marchand a donné un ballon à Akiko. Les ballons sont faits pour s'envoler. C'est pour ça qu'on leur met une ficelle. Chaque fois qu'Akiko lâche la ficelle, le ballon monte au plafond. Heureusement, maman a une idée formidable: elle attache une cuiller à l'extrémité de la ficelle. Maintenant, le ballon flotte. Il est juste à la hauteur d'Akiko. Alors elle l'emporte au jardin, cueille des fleurs pour lui et lui propose du thé. Ce que voudrait Akiko, c'est dîner avec le ballon, dormir avec le ballon, et qu'il reste toujours avec elle. Mais les ballons sont faits pour s'envoler. Alors comment faire pour ne pas être triste? Une merveille d'intimité et de délicatesse venue du Japon.</p>
	<p>Fanny Joly Pocket Jeunesse, 2005</p> <p>A partir de 3 ans</p>	<p>Pingu et son papa ont beau souffler, souffler, souffler dans le nouveau ballon de Pinga, rien n'y fait. Vite ! Pingu doit trouver une solution, avant que sa petite sœur se mette à pleurer...</p>
	<p>Phoebe Gilman texte français de Christiane Duchesne</p> <p>ÉDITIONS SCHOLASTIC, 2004</p> <p>A partir de 5 ans</p>	<p>La princesse Héloïse doit absolument laisser un ballon s'envoler dans le ciel afin d'avertir son père des mauvaises intentions de l'archiduc. Malheureusement, ce dernier a demandé qu'on crève tous les ballons du royaume. En trouvera-t-elle un dernier?</p>
	<p>Rotraut Suzanne Berner</p> <p>Albin Michel Jeunesse, 2003</p> <p>A partir de 5 ans</p>	<p>Tania s'ennuie ferme, jusqu'à ce que son oncle Max et sa tante Marthe lui offrent un beau ballon rouge tout neuf. Tania sort pour jouer avec, mais voilà que le ballon atterrit chez un voisin... Un vieux voisin solitaire et pas forcément commode, qui veut que Tania lui montre tout ce qu'elle sait faire : du judo, des crêpes, ou encore raconter les histoires... Sera-t-il séduit par l'enthousiasme de la petite Tania ?</p>

	<p>Benoît Marchon Actes Sud junior, 2002</p> <p>A partir de 2 ans</p>	<p>Petit Chien et sa nouvelle amie jouent au ballon sur la plage...</p>
	<p>Hubert Ben Kemoun Père Castor Flammarion, 2001</p> <p>A partir de 6 ans</p>	<p>Emile aime beaucoup les ballons, toutes les sortes de ballons et pour son anniversaire, Emile demande à son papa un énième ballon, ce n'est pas la lune ! La lune sera pour le prochain anniversaire !</p>
	<p>Laurence Gillot Nathan, 2001</p> <p>A partir de 0-2ans</p>	<p>L'histoire d'un ballon envolé loin dans le ciel, rapporté par le Père Noël.</p>
	<p>Alain Crozon Seuil Jeunesse, 2000</p> <p>A partir de 2 ans</p>	<p>Quel est le fripon qui a pris mon ballon ? Une histoire de coquins à lire entre copains !</p>
Avant 2000		
	<p>Olga Lecaye Ecole Des Loisirs, 1999</p> <p>A partir de 5 ans</p>	<p>Tomi voudrait tout le temps jouer au ballon. Mais dans la montagne, jouer au ballon, c'est difficile. Si on ne le rattrape pas à temps, il rebondit, roule, et commence à descendre, à descendre. Alors, les amis de Tomi se lancent à sa poursuite.</p>

	<p>Mick Gowar Camma, 1999 A partir de 3 ans</p>	<p>Premiers apprentissages des positions.</p>
	<p>Nick Butterworth Père Castor Flammarion, 1998</p>	<p>Gaspar le gardien de parc adore passer son temps auprès de ses amis les animaux, du moins quand ses occupations le lui permettent. Les animaux ont souvent besoin de l'aide de Gaspar et celui-ci ne manque pas de bonnes idées pour résoudre les problèmes les plus épineux - comme celui du hérisson qui rêvait de ballons de baudouche.</p>
	<p>Catarina Kruusval Croque-livres, 1998</p>	<p>Hélène a reçu un cadeau. C'est un beau ballon rouge. Son chien Max l'attrape et s'enfuit. Où est passé le ballon d'Hélène ? Des aventures pleines de fraîcheur et des mots faciles pour explorer les thèmes de la vie quotidienne en toute simplicité.</p>
	<p>Patricia Berreby Ecole Des Loisirs, 1996 A partir de 2 ans</p>	<p>Rémi, le ballon, est matérialisé par un cercle de carton représentant un visage relié à une ficelle. Au fil des pages, un emplacement est prévu pour poser Rémi, afin qu'il joue avec ses amis du cirque. Pour faire voler le ballon de page en page.</p>
	<p>Mario Ramos Ecole Des Loisirs, 1995 A partir de 2 ans</p>	<p>Le petit chaperon rouge est très fier. Sa maman lui a offert un joli ballon rouge. La petite fille s'enfonce dans la forêt et chante joyeusement : «Promenons-nous dans les bois...» Ah! Qui se promène aussi par là? Un renard? Un autobus? Une locomotive? Non, c'est le lion chaussé de tennis qui court comme un champion. 6 rencontres inattendues plus tard et 6 rimes en plus, le petit chaperon rouge ne reconnaît même pas le grand méchant loup...</p>

	<p>Albert Lamorisse Ecole des Loisirs, 1994 A partir de 6 ans</p>	<p>Un enfant de Paris rencontre un beau ballon rouge..., un ballon volant, magique, fantastique et fidèle. Un conte moderne et envoûtant, illustré par les photographies prises au cours du tournage du célèbre film d'Albert Lamorisse : "Le ballon rouge".</p>
	<p>Matthias Karl Nord Sud, 1993 A partir de 3 ans</p>	<p>Chaque enfant a un ballon, ou en souhaite un. Parfois, il devient un véritable ami comme celui de Lisa, qui l'accompagne vraiment partout.</p>
	<p>Lucile Butel Père Castor Flammarion, 1992 A partir de 3 ans</p>	<p>Papa et maman Chat Gris ont offert un ballon rouge à petit Chat Gris lors de la fête des montgolfières.</p>
	<p>Bayard Editions, 1990 A partir de 3 ans</p>	<p>Imagier aux pages cartonnées, aux dessins cernés d'un trait épais, des couleurs franches qui mettent en scène des personnages aux côtés des objets répertoriés.</p>
	<p>Mick Inkpen Nathan, 1991 A partir de 3 ans</p>	<p>Le lendemain de mon anniversaire, Baluchon a trouvé par terre un ballon bleu tout dégonflé. Je le trouvais bizarre parce que les ballons de mon goûter d'anniversaire étaient rouges ou verts. J'ai regonflé le ballon." ... mais ce</p>

		ballon n'est pas ordinaire !
	Hans Cristian Andersen Milan, 1989 A partir de 3 ans	Une toupie amoureuse d'un ballon dans un coffre à jouets... La première fois, la toupie et le ballon se sont rencontrés dans le coffre à jouets d'un petit garçon. Puis ils ont été séparés et pendant des années la toupie a rêvé du ballon? Ils se retrouvent cinq ans plus tard, dans un endroit bien différent : une poubelle ! Mais le temps a passé, le ballon a bien changé...!!! L'amour indéfectible que la toupie vouait au ballon ne résista pas à un séjour côte à côte dans une poubelle.
	Eriksson Ecole Des Loisirs, 1989 A partir de 3 ans	Que c'est chouette, un ballon. Mais voilà, le chat veut y jouer aussi!
	Nigel Gray Bayard Editions Centurion, 1989 A partir de 3 ans	Une histoire tendre pleine de poésie. Une invitation au voyage dans un monde rêvé. Un ballon perdu qui devient objet de dialogue. De magnifiques illustrations colorées et détaillées. Sami est fier de son ballon, brillant, rouge et plein d'étoiles, qui danse et frémit au plus léger souffle d'air. Quelle déception lorsque ce ballon s'échappe par la porte ouverte ! Le père de Sami le console en imaginant avec lui les péripéties du voyage du ballon vagabond. Ce ballon qui, au fil du vent et de l'histoire, devient messenger de tendresse auprès d'un lointain grand-père, là-bas, sur une île ensoleillée.
	Philippe Dupasquier Albin Michel jeunesse, 1985 A partir de 3 ans	A la recherche d'un ami, Robert envoie une lettre accrochée à un ballon. Il rêve. Le ballon atterrit dans le jardin d'à côté, mais cela aboutit à une bonne amitié.
Absence de visuel	Ballons envolés	

<p>Image à venir</p>	<p>John Burningham Père Castor, 1983</p>	
<p>Altan</p>  <p>cours, ballon!</p>	<p>Francesco Tullio Altan Ecole Des Loisirs, 1982 A partir de 3 ans</p>	<p>Altan a créé une série de livres pour sa fille, Kika, quand elle avait trois ans. Ensemble nous avons cherché à créer une histoire par associations d'idées, d'images et de mots, et à donner forme à la magie que les enfants découvrent en toutes choses.</p>
	<p>Sylvie Latrille Dominique Peyrucq S'Éditions Livres pour les enfants dans la lune, 1981 A partir de 3 ans</p>	





D'AVRIL à JUIN 2017
Opération départementale « les 3 B »
Mai 2017 pour l'USEP 44



Le Comité Directeur National USEP a fixé comme objectif premier au groupe de travail « maternelle » d'accompagner le développement des rencontres sportives USEP en maternelle pour permettre aux enfants de pratiquer toujours plus et mieux d'activités physiques et sportives. L'opération « Printemps des Maternelles » est l'occasion de partager et découvrir la diversité des pratiques USEP et d'impliquer les enfants

Publication : 8 février 2017

Contact

USEP Loire-Atlantique

9 rue des Olivettes
 BP 74107 - 44041 Nantes cedex 1
 02 51 86 33 26

A consulter en complément : Productions départementales USEP

Balle Ovale Document pédagogique "balle ovale à la maternelle"

Jeux de Coopération Document pédagogique Cycle 1

