



# BabyHand

*Le Handball de la PS à la GS*



  
**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*







# BabyHand

Le **BabyHand**, une pratique **éducative**,  
au service des élèves de maternelle

## Le Kit pour bien démarrer !



### Un livret pédagogique

Ce livret pédagogique vous présente la **démarche**, la programmation et le **matériel** utilisé pour chaque séance.



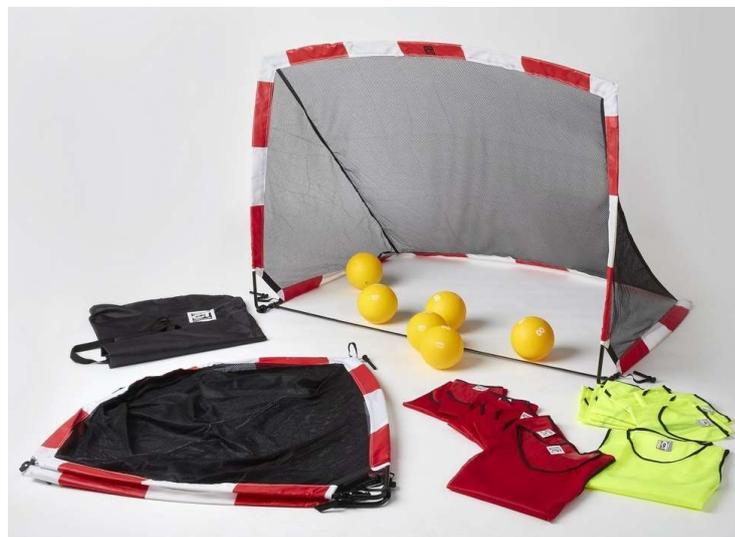
### Une histoire

Les situations pédagogiques s'appuient sur une histoire donnant envie aux élèves de pratiquer et de se familiariser au BabyHand. Les activités sont **riches**, **motivantes** et favorisent l'acquisition de **compétences spécifiques**.



### Un matériel

Un matériel **adapté** à l'âge des enfants **sécurisé** et permettant à chaque élève d'apprendre à son **rythme**.



Le **Kit BabyHand** contient :

- *Mini buts (x2)*
- *Disques plats antidérapants (x6)*
- *Cônes extra souples (x6)*
- *Haies modulables (x6)*
- *Chasubles répartis en 4 couleurs (x32)*
- *Balles plastiques T 00 (x10)*
- *Balles mousses (x15)*
- *Ballons de paille (x4)*
- *1 Pompe + une aiguille*
- *1 sac à ballons avec roulettes*

Le **BabyHand** est une activité collective pour les **3-6 ans** qui va permettre de répondre à des besoins de l'enfant et contribuer à la socialisation. L'enseignant devra adapter, moduler les séances en fonction du besoin des enfants. Ce temps d'activité collective doit être l'occasion également **d'échanger** entre les élèves sur l'histoire, sur les situations pédagogiques proposées et les réponses motrices mobilisées.

## LE LIVRET PÉDAGOGIQUE

Dans ce livret, vous trouverez une programmation présentant 11 situations pédagogiques, chacune se déroulant dans le même univers : **la jungle**, réparties en 3 champs d'activité : **courir, lancer, courir-éviter/sauter-lancer**.

Cet univers connu par tous les enfants au travers d'une histoire leur permettra de se mobiliser et d'enrichir leur imaginaire. Ils éprouveront des émotions, des sensations nouvelles et pourront vivre les mêmes expériences que les personnages de l'histoire.

Chaque séance permettra la mise en activité de tous les élèves de la classe.

# LE LIVRET PÉDAGOGIQUE

## PRÉSENTATION

Le *BabyHand* est une activité adaptée du handball pour les élèves de la petite section à la grande section de maternelle.

Parce que le handball, dans sa pratique généraliste, est vecteur de **socialisation, coopération, collaboration, acceptation, adaptation**, il est un sport, dans une version adaptée, tout à fait recommandable à l'âge des découvertes et des premiers apprentissages.

## UN UNIVERS DE DECOUVERTE

Le *BabyHand* ouvre la porte à un univers où l'imaginaire permet à l'enfant d'être acteur de ses apprentissages. Le voyage proposé par les personnages de l'univers du *BabyHand* est également l'occasion d'impliquer les enfants dans des apprentissages tels que l'expression orale, le dénombrement ou encore la **découverte du monde**. Si la fiction est la nourriture dont leur esprit a besoin, vivre des histoires dont ils sont acteurs favorise leur ouverture d'esprit et leur curiosité.



Accès à l'album d'histoires favorisant la mise en situation des séances.

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

La pratique d'activités physiques contribue au développement **moteur, sensoriel, affectif, intellectuel et relationnel** des enfants.

Ces activités mobilisent et enrichissent l'imaginaire et sont l'occasion d'éprouver des émotions, des sensations nouvelles.

Pratiquer une **activité collective** est l'occasion :

### Pour l'élève

- D'explorer leurs possibilités physiques,
- De développer leurs habiletés motrices et leur équilibre,
- De mieux se situer dans l'espace et dans le temps,
- D'appréhender l'image de leur propre corps,
- Contribuer à la socialisation.

### Pour enseignant

- Eduquer à la santé
- Construire l'égalité entre les filles et les garçons,
- Permettre aux élèves d'éprouver le plaisir du mouvement et de l'effort.

# BabyHand : La programmation

<b>COURIR</b>	7
La chasse au goûter	8
La traversée de la rivière	9
La chasse aux plumes	10
<b>LANCER</b>	11
Les singes coquins	12
La chasse aux lions	13
Crocodiles et ouistitis	14
<b>COURIR, EVITER/SAUTER, LANCER</b>	15
Le défi des acrobates	16
Le meilleur chasseur de goûter	17
Les singes attaquent	18
La récolte des bananes	19
Le défi des perroquets	20
<b>ATELIERS DECROCHES</b>	21

## Une pratique s'inscrivant dans différents champs disciplinaires.

Le **BabyHand** contribue au développement moteur de l'enfant et apporte par ses contenus un **renforcement des compétences** visées par l'école maternelle.

Le **BabyHand** permet à l'enfant de...

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

- Par l'utilisation de matériel adapté, multiple et varié.
- Par la mise en place de règles et contraintes qui développent une stratégie collective.
- Par des jeux de duels (attaquant / défenseur, tireur / gardien...).
- Par l'organisation de l'espace de jeu.

### Mobiliser le langage dans toutes les dimensions

- Par les échanges en début et fin de séance.
- Par l'histoire qui entoure la séance.
- Par les consignes.
- Par les phases de questionnements, individuelles et collectives.

### Apprendre à vivre ensemble

- Par l'application de règles simples, individuelles et collectives.
- Par des « rituels » dans l'organisation de la séance.
- Par la liberté d'expression dans les situations proposées.
- Par la participation à la gestion du matériel.

### Acquérir les 1ers outils mathématiques et explorer le monde

- En citant les différentes parties du corps sollicitées, notamment lors de l'entrée de la séance et du retour au calme.
- En échangeant sur l'univers de la séance.
- En dénombrant des objets lors des défis.



## La séance d'apprentissage

La séance se déroule toujours en **5 phases**.

### Rôle de l'enseignant

Il donne envie aux élèves de **pratiquer** l'activité, d'**apprendre**, de **progresser** et de **s'épanouir**.

Ainsi :

- Il est, en permanence, bienveillant, fait confiance et **garantit la sécurité** du groupe,
- Il **adapte les situations** d'apprentissage selon le degré de développement de chacun des enfants,
- Il utilise en permanence, le **jeu** (libre ou structuré) pour apprendre et donner du plaisir,
- Il utilise des situations amenant les enfants à **réfléchir** et à **résoudre des problèmes**,
- Il met en place des **conditions** permettant aux enfants de s'exercer, répéter, réussir,
- Il met en place des **temps** (entrée dans la séance, retour au calme) permettant à l'enfant de se remémorer, évoquer ce qu'il a fait, mobiliser à nouveau ses acquis antérieurs,
- Il propose une seule situation pédagogique par séance en proposant de nombreuses variables,
- Il met en place des **règles** de vie amenant à développer le vivre ensemble.

### Rôle des élèves

- Ils **jouent**, selon les temps de la séance, seuls, avec les autres, avec l'enseignant, avec l'ATSEM,
- Ils **éprouvent** constamment du plaisir dans l'activité,
- Ils **s'épanouissent**, réussissent, progressent, apprennent,
- Ils **se créent** un univers imaginaire, **explorent**, découvrent,
- Ils **développent** leur motricité, leur autonomie, le respect des règles, le respect de l'autre,
- Ils **osent**, **partagent**, **échangent**, **imitent**,
- Ils sont **encouragés**, mis en **confiance**, en **sécurité**.

## 1. L'ACCUEIL

Temps dédié à la **mise en place de la situation**, durant lequel les **enfants** peuvent évoluer librement dans la salle (en respectant la mise en place).

*Instaurer un rituel pour débiter et terminer la séance permet de créer des repères pour l'enfant, facilitant l'organisation de la séance.*

## 2. L'ENTREE DANS LA SEANCE

La séance débute avec le **rassemblement des enfants** dans un lieu précis de la salle qui sera le même durant tout le module d'apprentissage. Présentation du thème de la séance et rappel de l'épisode de l'histoire : c'est un temps d'expression pour les enfants qui contextualise la séance.

La séance débute toujours par une «mise en train» collective qui permet surtout de capter l'attention des enfants pour les faire entrer dans la séance.

## 3. LES ATELIERS

Les ateliers sont conçus pour permettre aux élèves de prendre le temps de les découvrir et d'adapter les réponses motrices à la situation proposée.

L'idéal est de les faire évoluer en groupe en donnant des noms d'équipe en lien avec l'univers de la jungle.

## 4. LE RANGEMENT DU MATERIEL

Cette phase fait partie intégrante de la séance et contribue également aux **apprentissages** de l'enfant. Pour éviter une trop grande excitation due à l'envie des enfants de tout ranger en premier, nous vous conseillons d'organiser cette phase en leur donnant **des consignes précises** où chacun aura une tâche à accomplir.

## 5. BILAN DE SEANCE ET RETOUR AU CALME

C'est un moment important durant lequel les enfants sont réunis et peuvent **s'exprimer** sur ce qu'ils ont vécu et faire du lien avec l'histoire.



# ACTIVITES COURIR

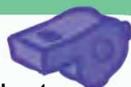
# LA CHASSE AU GOÛTER



## L'HISTOIRE : épisode page 7

« Les petits singes sont affamés, ils ont le ventre vide. Ils doivent ramasser de délicieux fruits pour leur goûter. Ils vont enjamber les branches pour cueillir les bananes, les mangues et les ananas, et les rapporter dans leur panier. »

## ORGANISATION



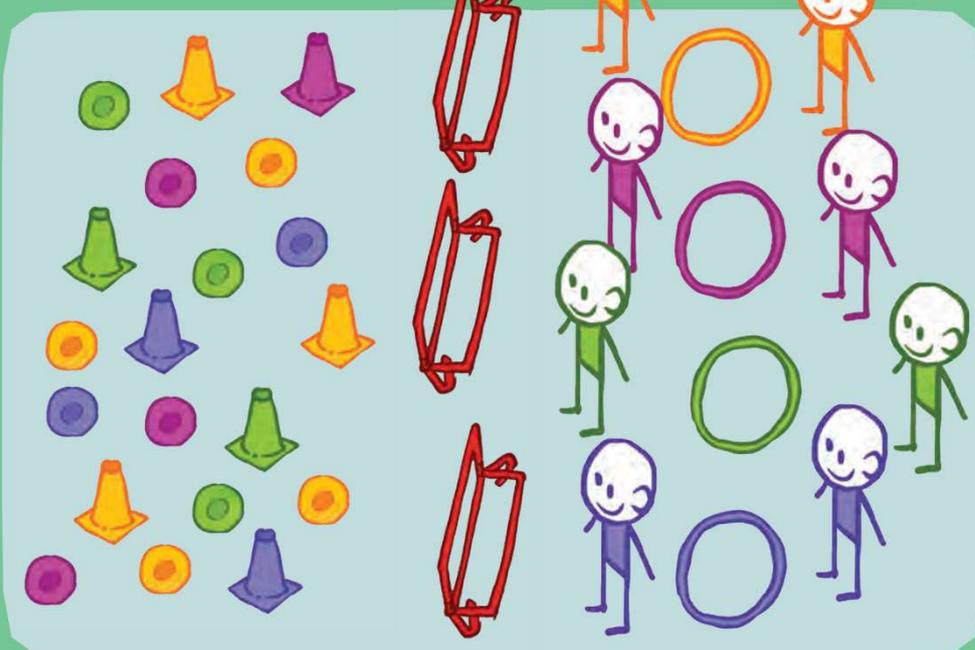
Les enfants sont répartis autour de 4 cerceaux symbolisant les paniers. A une distance d'environ 6 mètres sont placées des haies. Derrière ces obstacles de nombreux palets et de plots symbolisant les fruits sont éparpillés.  
Niveaux conseillés : PS/MS/GS.

## DÉROULEMENT



Il s'agit d'un relais. Tour à tour un enfant de chaque équipe part en courant pour aller récupérer un fruit, en enjambant les branches d'arbres.

Lorsqu'il a déposé le fruit dans son panier, son copain peut partir à son tour. Quand il n'y a plus de fruits à récupérer, les singes comptent ceux de leur panier.



## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se déplacer vers un espace précis.
- Courir, effectuer des déplacements variés en respectant une consigne.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

Récupérer et ramener un objet.

## LE MATÉRIEL

- Palets et plots de couleurs.
- 4 cerceaux.
- Haies pour matérialiser les branches.

## CONSIGNE

Les singes ne doivent ramener qu'un seul objet par passage !

## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

Pour les plus petits, la notion de relais est difficile à intégrer au début. Donc laisser les enfants évoluer librement.

### FAIRE ÉVOLUER

Varié les consignes de déplacements: en courant, en marche arrière, en pas chassés, talons fesses...

Varié les consignes de départ: assis, dos à l'atelier...

Ajouter haies, cerceaux qui symbolisent les obstacles à éviter.

# LA TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE

## L'HISTOIRE : épisode page 9

Vous êtes des **petits singes malins** et vous voulez traverser la rivière où nagent de dangereux **crocodiles**. Si vous êtes touchés, vous remplacez le **crocodile**.

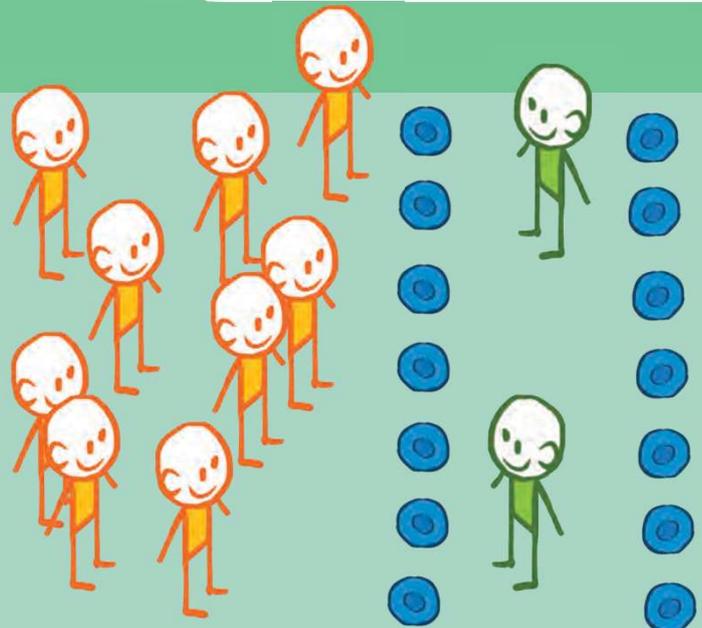
## ORGANISATION

Les enfants sont alignés, tandis que 2 ou 3 jouent les **crocodiles**, placés dans la **rivière**.

Niveaux conseillés : **PS/MS/GS**.

## DÉROULEMENT

Au signal, les « **petits singes malins** » traversent la rivière pour accéder à l'autre rive. Dès qu'un **singe** est touché, il remplace le **crocodile** qui l'a attrapé.



## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir vers un point d'arrivée.
- Éviter un adversaire.
- Développer une stratégie collective.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

Traverser sans être touché.

## LE MATÉRIEL

- Objets pour matérialiser la rivière,
- 2 chasubles.

## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

Chaque « petit singe » a un ballon. S'il est touché par un crocodile, il dépose son ballon dans la réserve (un cerceau) mais continue à jouer en devenant crocodile. Arrêter le jeu au bout d'un certain nombre de passages et compter le nombre de ballons récupérés par les crocodiles.

### FAIRE ÉVOLUER

En variant le nombre de crocodiles.  
En réduisant ou en agrandissant le lit de la rivière.

## CONSIGNE

Les petits singes démarrent en même temps au signal de l'enseignant.

# LA CHASSE AUX PLUMES

## L'HISTOIRE : épisode page 11

Les perroquets ont de magnifiques plumes. Un petit singe les regarde avec envie, il va leur voler leurs plumes pour se fabriquer une belle couronne.

## ORGANISATION

Dans un espace délimité, désigner un enfant pour jouer le rôle du **petit singe** (lui mettre une chasuble). Tous les autres enfants accrochent 2 chasubles à leur vêtement (sur les côtés) qui représentent les plumes. Niveaux conseillés : **PS/MS/GS**.

## DÉROULEMENT

Au signal, le **petit singe** part à la chasse aux **plumes** en tentant de décrocher le maximum de chasubles dans un temps limité.

Le **singe** sera-t-il le plus habile ?

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir.
- Éviter un adversaire « chasseur ».
- Chercher à attraper.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

Prendre un maximum de plumes.

## LE MATÉRIEL

- 2 chasubles par enfant.

## CONSIGNE

Le **singe** doit attraper le maximum de plumes.

## VARIABLES

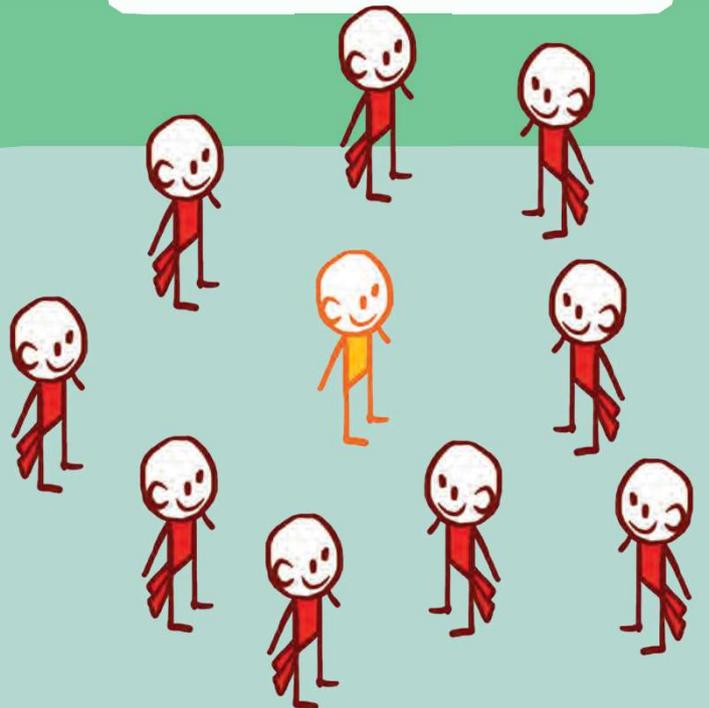
### RENDRE PLUS FACILE

Disposer des cerceaux qui symbolisent un nid où les perroquets peuvent se reposer 3 secondes.

### FAIRE ÉVOLUER

Varié le nombre de plumes des perroquets.

Ajouter des singes.





# ACTIVITES LANCER

# LES SINGES COQUINS



## L'HISTOIRE : épisode page 13

« Les **singes coquins** veulent voler le goûter des **perroquets** qui sont partis se promener. Les **singes** vident leur réserve de fruits, mais les **perroquets** vont les récupérer. »

## ORGANISATION

Disposer une quinzaine de ballons dans un grand carton. 2 enfants « **singes** » sont placés près de la caisse. Les **perroquets** sont placés à 4 mètres (ou sur une ligne suffisamment éloignée).

Niveaux conseillés : **PS/MS/GS**.



## DÉROULEMENT

Au signal, les **singes** commencent à vider la caisse en lançant les ballons loin. Les **perroquets** récupèrent les ballons et viennent les déposer dans la caisse le plus vite possible. Si les **singes** arrivent à vider la caisse, ils ont gagné !

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Lancer des ballons.
- Se déplacer vers un objet en mouvement (ballon).
- Récupérer et ramener un ballon vers une cible.
- Occuper l'espace.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Singes : Lancer les ballons le plus rapidement possible.
- Perroquets : Remplir la caisse le plus vite possible.



## LE MATÉRIEL

- 1 carton rempli de ballons (ballons de paille, mousse).
- 2 chasubles.



## CONSIGNE

Les singes doivent vider la caisse avant que les perroquets ne la remplissent.



## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

En variant le nombre de singes.

### FAIRE ÉVOLUER

Les perroquets ont des plumes symbolisées par des chasubles accrochées à la ceinture. Si le singe arrache la plume du perroquet, celui-ci ne peut plus ramener de ballons dans la caisse mais peut les envoyer aux autres perroquets.

# LA CHASSE AUX LIONS



## L'HISTOIRE : épisode page 15

« Les lions, assis dans le jardin, surveillent les petits singes, et sont prêts à bondir. Mais les singes veulent être tranquilles et ils vont alors leur tirer dessus avec des cailloux pour les chasser ».



## ORGANISATION

Les enfants sont répartis aux cônes de départ, le premier avec un ballon en mains. Disposer des cibles de hauteurs variées en face des cerceaux placés à environ 4 mètres des cônes.

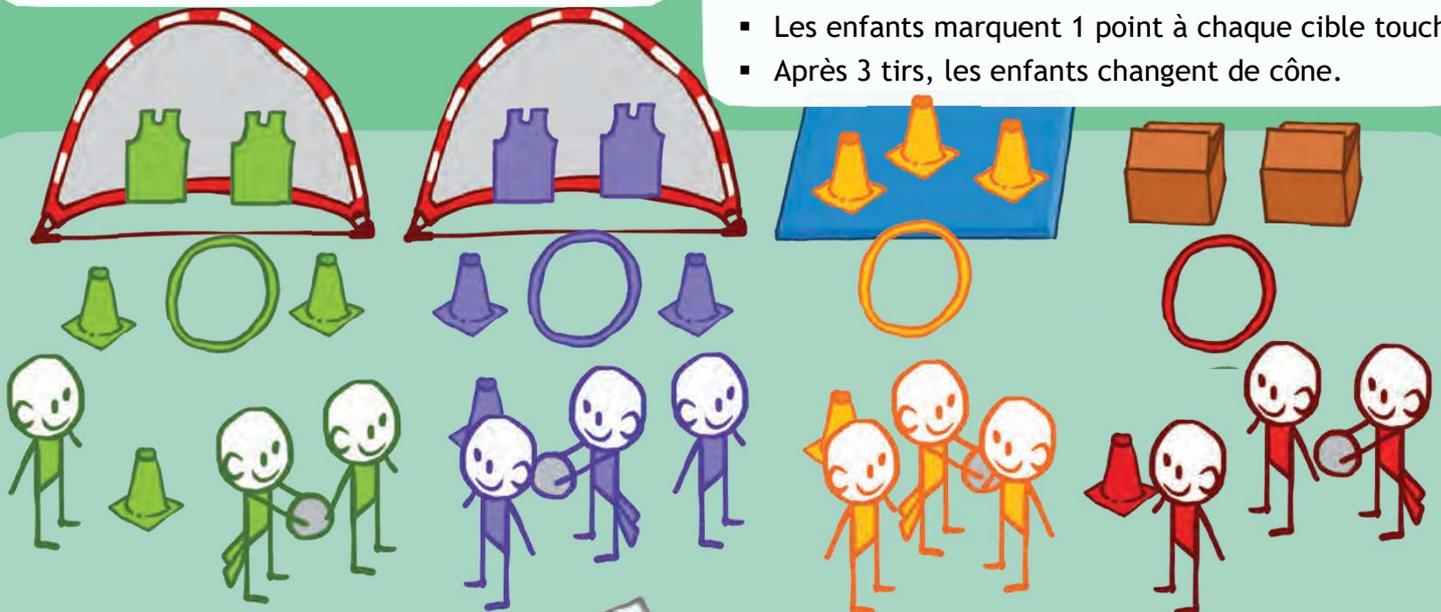
Niveaux conseillés : PS/MS/GS..

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Manipuler le ballon.
- Se déplacer vers une cible.
- Tirer sur des cibles à distances et hauteurs variées.
- Faire rebondir le ballon, voire dribbler.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Les enfants marquent 1 point à chaque cible touchée.
- Après 3 tirs, les enfants changent de cône.



## CONSIGNE

Les singes se déplacent avec la balle et tirent sur les lions.



## DÉROULEMENT

Au signal, les enfants porteurs de balle démarrent en manipulant le ballon. Ils tirent lorsqu'ils sont placés dans le cerceau et visent les cibles placées en face d'eux.

Varié les manipulations à chaque série (quand tous les enfants sont passés) : autour du corps, en lançant la balle en l'air et en la rattrapant tout en avançant, en dribblant...

## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

- Diminuer la distance entre la cible et le cerceau.
- Augmenter le nombre de cibles.
- Varier la taille du ballon.

### FAIRE ÉVOLUER

- Proposer des cibles plus petites.
- Proposer moins de cibles



## LE MATÉRIEL

- 4 cônes pour signaler les points de départ.
- 4 cerceaux pour signaler la zone de tirs.
- Cibles : cônes, cartons, cages pop-up avec chasubles accrochées...
- 4 ballons.

# CROCODILES ET OUISTITIS

## L'HISTOIRE : épisode page 17

« Vous êtes des **petits singes malins** et devez envoyer toutes vos **noix de coco** à vos amis de l'autre côté de la rivière. Mais les **crocodiles** affamés vont essayer de récupérer les **noix de coco** lorsqu'elles passent au-dessus de la rivière ».



## ORGANISATION

Les enfants sont répartis de part et d'autre de la **rivière** dans laquelle sont placés 2 enfants jouant le rôle de **crocodiles**.

Les **ballons** (noix de coco) sont disposés dans 2 **cerceaux** d'un côté de la **rivière** (chez les **ouistitis** passeurs).

Niveaux conseillés : **PS/MS/GS..**



## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Lancer un ballon.
- Attraper un ballon.
- Intercepter un ballon.
- Se déplacer pour viser ou pour attraper le ballon.

## DÉROULEMENT

Au signal, les **chimpanzés** lancent les ballons aux **ouistitis** réceptionneurs placés de l'autre côté de la **rivière**. Les **crocodiles** tentent d'intercepter et de récupérer tous les **ballons** qui passent dans la rivière.

Les **ballons** attrapés par les **crocodiles** sont placés dans leur cerceau, tandis que les **ouistitis** rangent les leurs dans leurs cerceaux.

Le jeu s'arrête lorsque les **passeurs** ont envoyé tous leurs **ballons**. **Ouistitis** et **crocodiles** comptent alors leur collecte.

## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

- Plus de crocodiles pour leur faciliter la tâche, moins de crocodiles pour augmenter la réussite des ouistitis.
- Varier la largeur du lit de la rivière.

### FAIRE ÉVOLUER

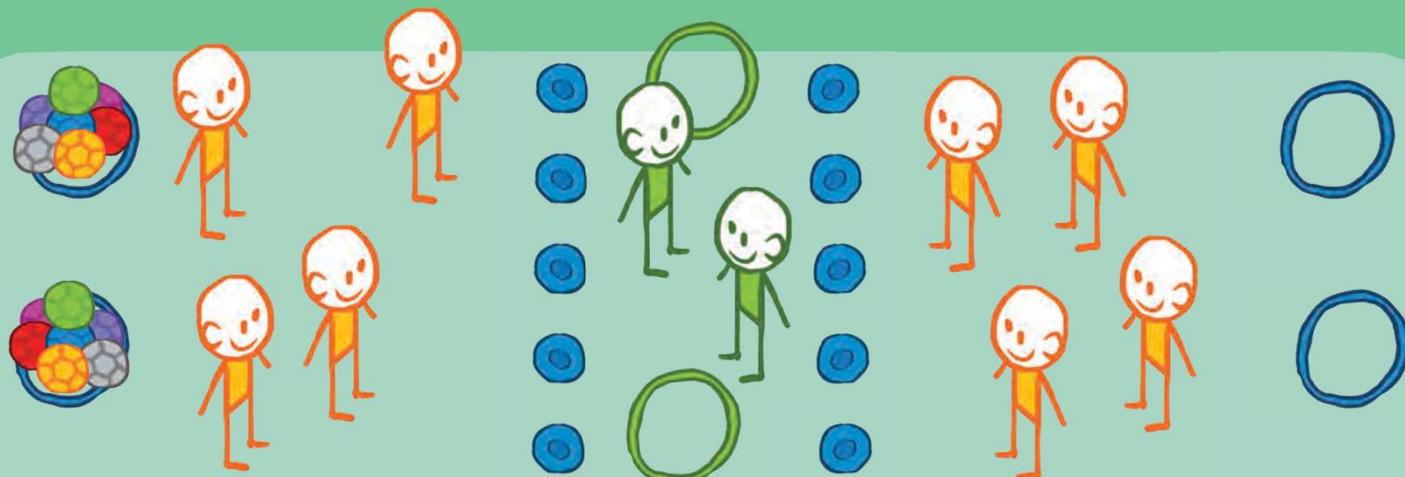
En imposant une passe à rebond dans la rivière : les ouistitis font des ricochets pour atteindre l'autre rive.

## LE MATÉRIEL

- Objets pour matérialiser la rivière.
- 6 cerceaux.
- 10 ballons.

## CONSIGNE

Les chimpanzés lancent les noix de coco aux ouistitis sans se faire prendre la balle par les crocodiles.





**ACTIVITES**  
**COURIR,**  
**ÉVITER/SAUTER**  
**LANCER**

# DÉFI DES ACROBATES

## L'HISTOIRE : épisode page 19

« Les singes acrobates jouent au ballon avec des noix de coco. Ils ont mis plein d'obstacles sur le parcours qui les mène à la cage. Ils doivent même faire un demi-tour pour s'exercer aux pirouettes ! Des deux équipes d'acrobates, quelle est celle qui marquera le plus de buts ? ».

## ORGANISATION

Mettre en place deux parcours de motricité identiques. Chacun mène à un cerceau dans lequel l'enfant sera placé, pour pouvoir tirer vers la cage pop-up.

Ajouter une porte, matérialisée par deux cônes (en bleu) entre les ateliers, perpendiculairement au parcours. Placer un gardien devant chaque cage pop-up. Les autres enfants sont répartis, au début de chaque parcours, avec un ballon chacun.

Niveaux conseillés : PS/MS/GS..

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir, sauter et slalomer.
- S'orienter vers la cage pop-up.
- Tirer avec précision pour marquer un but.
- Se repérer dans l'espace.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

Marquer 5 buts.

## DÉROULEMENT

Le jeu se déroule sous forme d'un défi lancé entre les deux équipes.

À chaque passage, le signal de départ est donné par l'enseignant. Le premier enfant de chaque colonne, placé dans le cerceau de départ avec un ballon, se lance sur le parcours (sauts, slaloms), puis doit passer dans la porte et retourner vers son cerceau d'arrivée pour tirer. À chaque but inscrit, l'équipe marque 1 point. La première équipe arrivée à 5 a gagné.

## LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux.
- 6 haies.
- 1 ballon par enfant.
- 2 cages pop-up.

## CONSIGNE

Les singes acrobates réalisent le parcours et marquent un but.

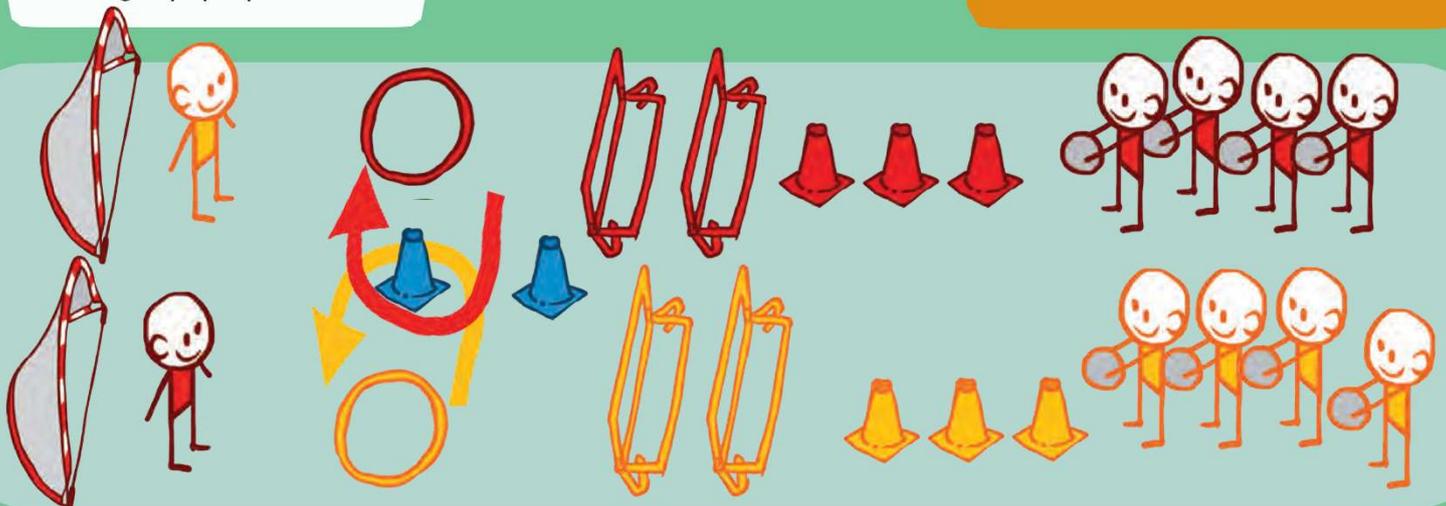
## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

Supprimer les obstacles mais maintenir le passage dans la porte qui permet de développer le repérage dans l'espace.

### FAIRE ÉVOLUER

Déposer une quinzaine de ballons dans le carton placé entre les deux équipes au départ. L'enseignant lance le jeu. Au signal, les premiers (placés dans le cerceau) récupèrent un ballon pour aller tirer, après avoir effectué le parcours. L'enchaînement se fait quand le tireur vient taper dans la main du copain. On inclut ainsi la notion de vitesse.



# LE MEILLEUR CHASSEUR DE GOÛTER

## L'HISTOIRE : épisode page 21

« Pour désigner le chef des « chasseurs de goûter » de la bande, tous les **singes** sont réunis pour participer à un grand concours. En se déplaçant sur tous les parcours, en sautant, en slalomant, les **singes** doivent **toucher le maximum de cibles** pour faire tomber les fruits. Qui sera le plus agile des tireurs ? ».

## ORGANISATION

Mettre en place **5 parcours de motricité**. Tous démarrent à partir d'un **cône** et se terminent sur un **cerceau** dans lequel l'enfant se place pour tirer sur une cible.

Une caisse à **ballons** est à disposition des enfants. Au départ tous les enfants sont placés autour de cette caisse.

Niveaux conseillés : **PS/MS/GS..**

## LE MATÉRIEL

- 5 cônes pour matérialiser le départ.
- Cônes couleurs.
- Cerceaux et haies.
- Cibles variées.
- 10 ballons.

## CONSIGNE

Les singes doivent toucher le maximum de fruits (cibles).

## DÉROULEMENT

Au signal les enfants se dirigent vers un parcours de leur choix et enchaînent les autres parcours à leur guise. Consignes de lancement : départ d'un **cône**, tir du **cerceau** !

Au bout de 5 minutes, rassembler les enfants autour de la caisse à **ballons** et leur demander le nombre de cibles atteintes.

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Courir, Sauter, Slalomer.
- Tirer sur des objets variés (symbolisés par les cibles : plots, cages pop up. (cf. schéma).

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Faire tomber le maximum de cibles.

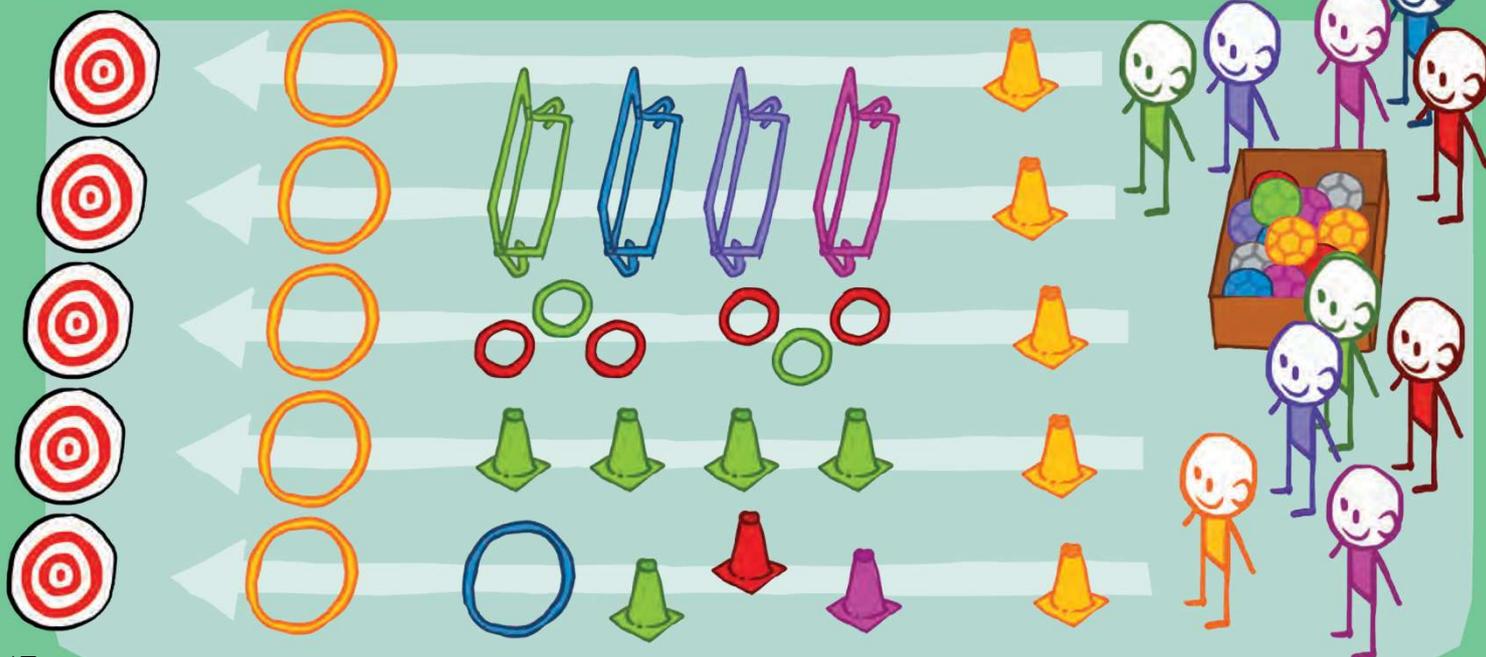
## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

Avec les plus petits, il sera plus facile de les faire évoluer en file indienne en enchaînant les parcours.

### FAIRE ÉVOLUER

Intégrer des consignes de déplacement entre les différents parcours (dribbles, manipulation de balle...), ou en leur demandant de venir échanger leur ballon dans la caisse entre chaque parcours.



# LES SINGES ATTAQUENT



## L'HISTOIRE : épisode page 23

«Les singes vont attaquer la réserve des perroquets en tirant des noix de coco. Mais les perroquets protègent courageusement leur réserve de fruits».

## ORGANISATION

Des cônes posés sur les bancs ou les tapis serviront de cibles ; des palets délimiteront la zone de défense (à environ 2 mètres des cibles) ; les haies sont réparties dans la zone d'attaque.

Une dizaine de ballons dans une caisse placée à l'opposé des cibles.

Deux enfants sont placés dans la zone de défense pour protéger les cibles, ils peuvent également les relever lorsqu'elles tombent. Les autres enfants sont des tireurs, placés au départ autour de la caisse à ballons.

Niveaux conseillés : PS/MS/GS.

## DÉROULEMENT

Au signal, les tireurs (singes) vont viser les cibles en s'arrêtant à la limite, après avoir sauté par-dessus les branches.

Si le ballon revient en jeu (arrêté ou relancé par un perroquet), les tireurs peuvent le rejouer en allant l'échanger dans la caisse.

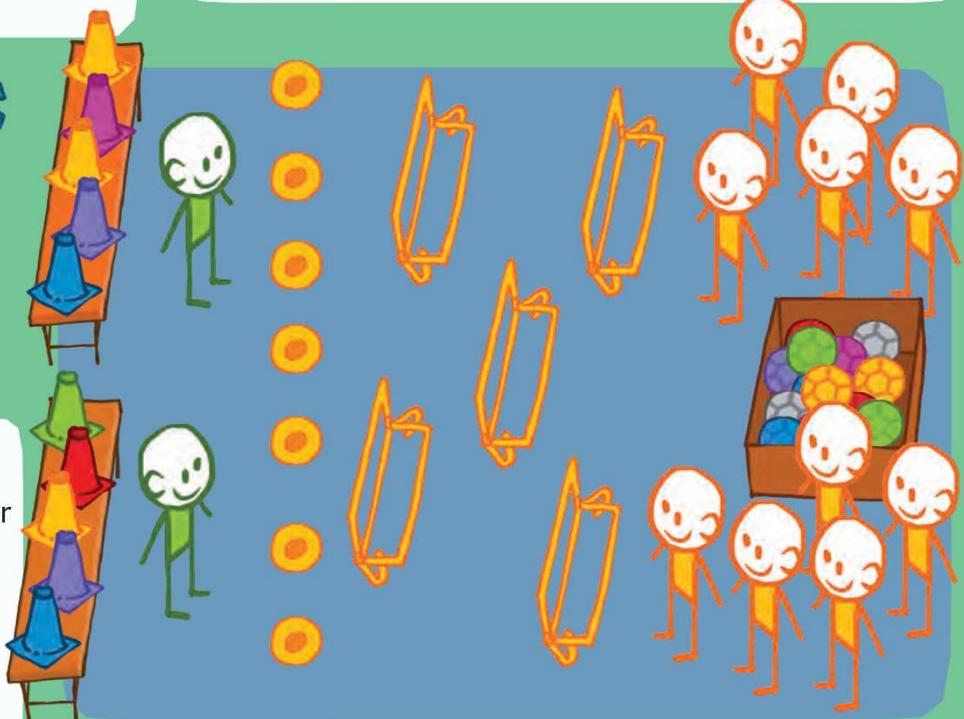
Si le ballon est arrêté, le perroquet le conserve et le cache derrière les cibles. Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons ou quand toutes les cibles sont tombées.

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se déplacer vers une cible.
- Éviter des obstacles.
- Sauter.
- Lancer en tirant fort vers une cible et dans des espaces libres.

## LE MATÉRIEL

- Matériel à disposition pour poser les cibles.
- Palets pour délimiter la zone de défense.
- Cônes.
- Ballons (au moins 10).
- Haies.



## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

En variant le nombre de perroquets.

### FAIRE ÉVOLUER

Faire deux équipes de singes et leur attribuer des couleurs de cibles à chacun. Les ballons sont toujours remis en jeu par l'enseignant. La première équipe qui fait tomber toutes ses cibles a gagné.



## CONSIGNE

Les singes réalisent le parcours et essaient de faire tomber des cibles sans que les perroquets n'attrapent les noix de coco.

# LA RECOLTE DES BANANES

## L'HISTOIRE : épisode page 25

« 2 équipes de **singes** se lancent un défi. Celle qui ramènera le plus de **bananes** dans son panier gagnera la partie. Munis d'une noix de coco (ballon) les **singes** vont devoir tirer sur les cibles pour récupérer une **banane** ».

## ORGANISATION

Réaliser 4 parcours de motricité, s'achevant tous sur un **cerceau** de même couleur matérialisant la zone de tir. A côté des cibles, disposer des palets. Les enfants sont répartis en 2 équipes placées à côté d'un **cerceau** symbolisant leur panier.

Niveaux conseillés : **PS/MS/GS..**

## DÉROULEMENT

Les enfants se déplacent sur les différents ateliers pour aller tirer sur les cibles. Après avoir réalisé le parcours et touché la cible en tirant, l'enfant peut récupérer une **banane** (palet) et la déposer dans le panier de son équipe.

Quand il n'y a plus de **banane**, chaque équipe compte sa collecte. Les gagnants sont ceux qui auront récupéré le plus de **bananes**.

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se déplacer vers une cible.
- Sauter, slalomer, enjamber, enchaîner des sauts.
- Tirer sur des cibles de tailles et de hauteurs variées.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Récupérer le maximum de bananes.

## LE MATÉRIEL

- 6 haies, 5 palets, 5 cerceaux, 7 cônes.
- Cibles : cartons, cônes, cages pop-up...
- 4 ballons.
- Palets (bananes).

## CONSIGNE

Les singes se déplacent sur le parcours et tirent sur les cibles. Ils récupèrent une banane dès que la cible est tombée.

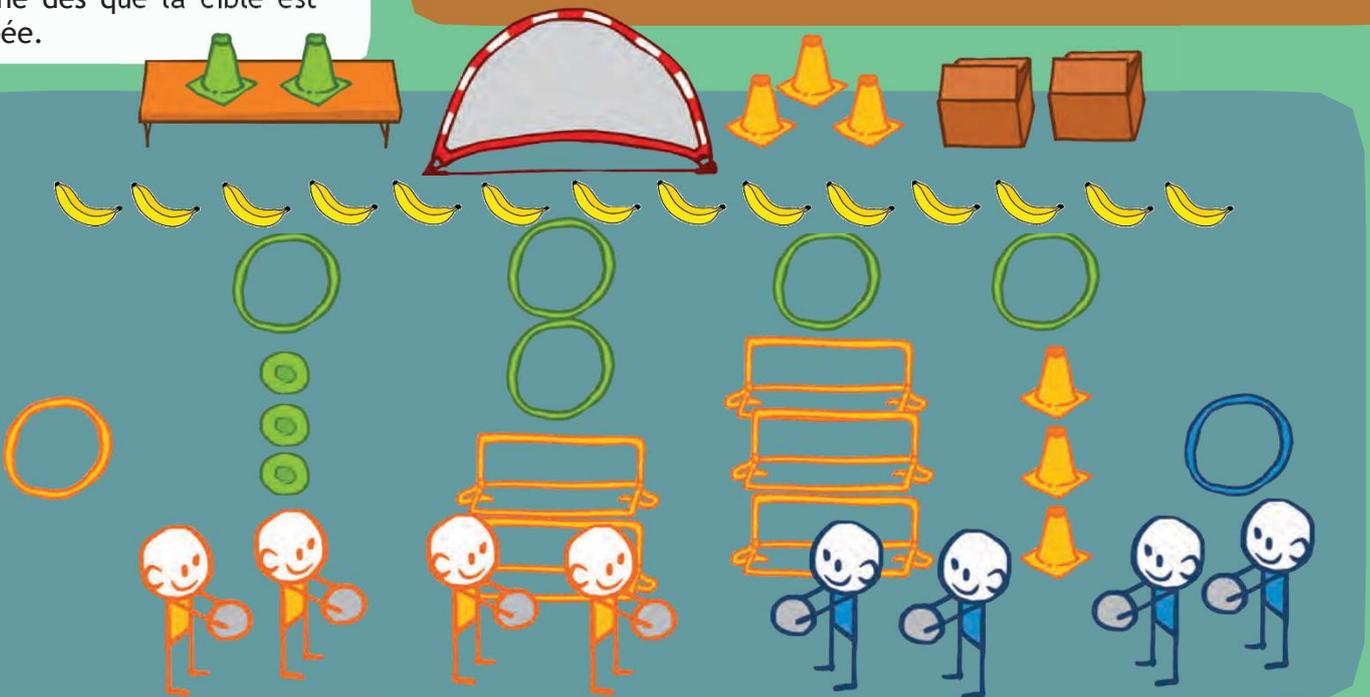
## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

Varié le niveau de difficulté en utilisant des parcours plus ou moins simples. De même pour les tirs, vous pouvez réduire la distance ou utiliser des cibles plus grandes.

### FAIRE ÉVOLUER

- Faire évoluer la situation en intégrant la notion de temps : « vous avez 3 minutes pour ramener le plus de bananes ». Renouveler le défi 3 fois en variant les parcours.
- Varié les déplacements : dribbles, pas chassés...



# LE DÉFI DES PERROQUETS

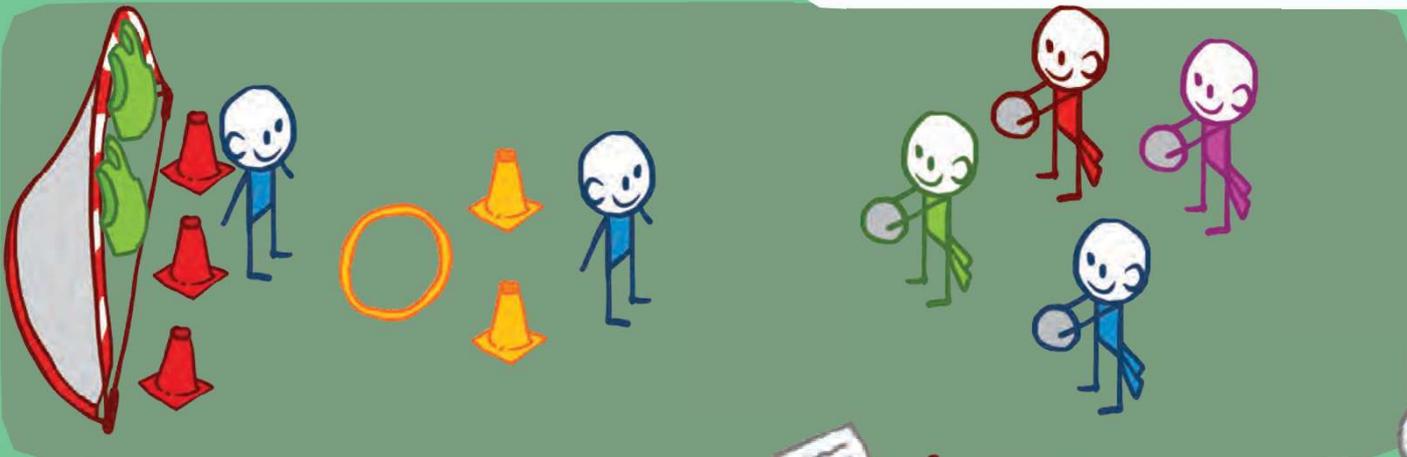
## L'HISTOIRE : épisode page 27

« Les perroquets veulent entrer dans l'arbre des singes pour voler leurs bananes. Mais le grand singe surveille l'entrée et veut les déplumer pour les rendre moins fiers ! ».

## ORGANISATION

Une cage de handball dans laquelle sont disposées des cibles (2 chasubles en hauteur et 2 cônes sur les côtés + 1 au centre) et où est placé un enfant gardien. Un enfant jouant le rôle de grand singe est placé entre deux cônes (les branches de l'arbre). Tous les autres enfants sont alignés face à l'arbre, la plume attachée au pantalon, un ballon en main.

Niveaux conseillés : PS/MS/GS..



## DÉROULEMENT

Au signal, le perroquet se déplace pour aller franchir les branches de l'arbre et atteindre le cerceau pour tirer sur les cibles. Le grand singe tente alors de lui enlever la plume. S'il réussit, il marque un point mais le perroquet continue sa course pour aller tirer. Cible touchée = 1 point (+1 point si le perroquet a encore sa plume).

## CONSIGNES

- Les perroquets doivent tirer sur les cibles quand ils sont dans l'arbre.
- Le grand singe doit enlever les plumes des perroquets.
- Le gardien arrête les ballons.

## LE MATÉRIEL

- 5 cônes.
- 1 cerceau, ballon.
- 1 cage (cibles dans la cage pop-up : chasubles accrochées + cônes).
- 1 chasuble par enfant (plume).

## CRITÈRES DE RÉALISATION

- Se déplacer vers une cible.
- Éviter un adversaire en le prenant de vitesse.
- Feinter, induire, déborder pour éviter l'adversaire.
- Tirer vers des cibles.

## CRITÈRES DE RÉUSSITE

- Perroquets : faire tomber les cibles.
- Grand singe : enlever les plumes des perroquets.
- Gardien : arrêter les ballons.

## VARIABLES

### RENDRE PLUS FACILE

En jouant sur l'écartement des cônes (+ écartés si le « grand singe » est trop en réussite + resserrés si le « grand singe » est en difficulté).

### FAIRE ÉVOLUER

Au signal, le grand singe placé au centre des deux cônes va en toucher un, tandis que le perroquet se lance pour traverser.

« Les ateliers décrochés seront proposés avant et/ou pendant et/ou après les jeux. Ils permettent à l'ensemble des élèves d'être en activité et nécessitent très peu de matériel. »



## 1 SE DEPLACER AVEC LE BALLON :

En marchant puis en courant se déplacer avec la balle :

- En la tenant à deux mains.
- En la tenant à une main.
- En la faisant rouler.
- En lançant et la récupérant.
- Comme un animal : une grenouille, un kangourou, un crocodile, un lapin, un chat...
- Par imitation d'une réponse d'un autre élève.

## 2

### RELAIS PASSE ET VA :

Faire deux colonnes : en courant, ramasser 1 ballon au sol et le porter à son partenaire en face qui va le poser à nouveau au sol, le suivant le ramasse et le passe...

## 3

### EXERCICES DE PASSES SUR PLACE :

- Se faire des passes à 2 l'un en face de l'autre en faisant rouler la balle au sol.
- Se faire des passes à 2 l'un en face de l'autre en se lançant la balle.

## 4

### EXERCICES DE PASSES EN MOUVEMENT :

- Se faire des passes à 2 en faisant rouler la balle au sol dans un espace défini et en marchant.
- Se faire des passes à 2 en lançant la balle dans un espace défini et en marchant.

## 5

### EXERCICES DE PASSES AVEC REBOND SUR PLACE :

- Se faire des passes avec rebond par 2, face à face sur place.

## 6

### EXERCICES DE PASSES AVEC REBOND EN MARCHANT :

- Se faire des passes avec rebond par 2 face à face en marchant.

## 7

### EXERCICES DE DRIBBLES :

- Apprendre à dribbler sur place puis en mouvement puis en effectuant un parcours.



# BabyHand

*Le Handball de la PS à la GS*

Ce livret de situations et le recueil d'histoires proposés ont été réalisés par la commission départementale handball des Yvelines réunissant :

La direction des Services Départementaux de l'Education Nationale des Yvelines,  
L'Union du Sport de l'enseignement du Premier Degré des Yvelines,  
Le comité Départementale de Handball des Yvelines.

Les situations d'apprentissage en lien avec ces histoires sont à mettre en œuvre avec le kit BabyHand à l'Ecole fourni par le Comité Départemental de handball des Yvelines.





# BabyHand

*Le Handball de la PS à la GS*

