BABYHAND À L'ÉCOLE

Livret pédagogique

De la petite à la grande section



ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté Égalité Fraternité

USEP Yvelines

COMITÉ YVELINES FFHANDBALL

Le kit pour bien démarrer !

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

Un livret pédagogique

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

Une histoire

Une histoire accompagne les situations de jeu et donne envie de pratiquer le BabyHand. Les activités favorisent l'acquisition de compétences spécifiques.

Le kit matériel

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

Le kit BabyHand contient



- 2 mini-buts
- 6 cônes extra-souples
- 6 disques plats antidérapants
- 6 haies modulables
- 32 chasubles réparties en 4 couleurs
- 4 ballons de paille
- 15 balles en mousse
- 10 balles en plastique de taille 00
- 1 pompe et 1 aiguille
- 1 sac à ballons à roulettes

Selon les activités, le matériel de l'école peut compléter le kit.

Une mascotte dans chaque kit

Chaque kit BabyHand comprend un petit singe en peluche.



Un petit singe pour de grandes découvertes

L'enseignant peut s'en servir pour introduire l'histoire, lancer un jeu ou rappeler un épisode au fil des séances.

Les histoires au cœur du jeu



Le recueil d'histoires, point de départ des séances

Le recueil d'histoires accompagne la mise en situation des séances.

L'histoire donne un but aux actions des élèves. En jouant les défis des petits singes, ils mobilisent leur imagination, éprouvent des émotions et découvrent de nouvelles sensations.

La fiction nourrit leur imaginaire. Vivre des histoires dont ils sont acteurs favorise leur ouverture d'esprit et leur curiosité.

Un univers de découverte

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 aussi l'occasion d'impliquer les enfants dans des apprentissages tels que l'expression orale, le dénombrement ou la découverte du monde.

11 situations de jeu

Le livret propose 11 situations de jeu dans l'univers de la jungle. Elles se répartissent en trois familles d'activités.

- **Courir**
- **Lancer**
- **Enchaîner des actions**
  en courant, en évitant un obstacle ou en sautant, puis en lançant.

Apprendre avec le BabyHand

De la petite à la grande section, le jeu accompagne les découvertes et les premiers apprentissages.

Une pratique du handball adaptée

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

Le BabyHand propose aux enfants de 3 à 6 ans des jeux collectifs. Ils y apprennent à jouer avec les autres et à tenir compte de leurs partenaires.

Le handball est vecteur de socialisation, de coopération, de collaboration, d'acceptation des autres et d'adaptation. Dans une version adaptée aux enfants de maternelle, il accompagne les découvertes et les premiers apprentissages.

Faire participer tous les élèves

L'enseignant adapte les séances aux besoins des élèves. Il prévoit des temps d'échange pour leur permettre de revenir sur l'histoire, de raconter ce qu'ils ont fait et de comparer les façons dont ils ont joué.

L'organisation de chaque séance doit permettre à tous les élèves de la classe de participer au jeu et d'être en activité à l'aide des ateliers décrochés.

S'exprimer, agir et 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 leur imaginaire. Elles leur permettent d'éprouver des émotions et de découvrir de nouvelles sensations.

La pratique d'une activité collective poursuit les objectifs suivants.

Pour l'élève :

- Explorer ses possibilités physiques.
- Développer ses habiletés motrices et son équilibre.
- Mieux se situer dans l'espace et dans le temps.
- Appréhender l'image de son propre corps.
- Apprendre à vivre avec les autres.

Pour l'enseignant :

- Éduquer 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.

La programmation

Courir 6

La chasse au goûter 7

La traversée de la rivière 8

La chasse aux plumes 9

Lancer 10

Les singes coquins 11

Le grand jeu des lions 12

Crocodiles et ouistitis 13

Courir, éviter/sauter, lancer 14

Le défi des acrobates 15

Le meilleur chasseur de goûter 16

Les singes attaquent 17

La récolte des bananes 18

Le défi des perroquets 19

Ateliers décrochés 20



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...

S'exprimer, agir et comprendre à travers l'activité physique

- Par l'utilisation d'un matériel adapté, multiple et varié.
- Par la mise en place de règles et de 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 ses dimensions

- Par les échanges en début et en fin de séance.
- Par l'histoire qui entoure la séance.
- Par les consignes.
- Par les phases de questionnement, 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 premiers outils mathématiques et explorer le monde

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

L'organisation de la séance

La séance d'apprentissage se déroule toujours en 5 phases.
Les rituels de début et de fin de séance donnent aux enfants des repères.

Rôle de l'enseignant

L'enseignant donne aux élèves l'envie de jouer, d'apprendre, de progresser et de s'épanouir.

- Il instaure un climat de confiance et de bienveillance et assure la sécurité du groupe.
- Il adapte les situations d'apprentissage au développement de chaque enfant.
- Il s'appuie sur le jeu libre ou structuré pour favoriser les apprentissages et le plaisir de jouer.
- Il propose des situations qui invitent les enfants à réfléchir et à résoudre des problèmes.
- Il leur donne le temps de s'exercer et de répéter pour réussir.
- En début de séance et lors du retour au calme, il aide les enfants à se rappeler ce qu'ils ont fait, à en parler et à réutiliser ce qu'ils ont appris.
- Il construit chaque séance autour d'une seule situation pédagogique, qu'il fait évoluer en proposant des variantes.
- Il établit des règles de vie qui aident les enfants à vivre ensemble.

Rôle des élèves

- Selon le moment de la séance, les élèves jouent seuls, avec leurs camarades, avec l'enseignant ou avec l'ATSEM.
- Le plaisir de jouer les aide à s'engager dans l'activité.
- Au fil des essais et des réussites, ils apprennent, progressent et s'épanouissent.
- À partir de l'histoire, ils inventent leur propre univers, explorent et font des découvertes.
- Ils développent leur motricité et gagnent en autonomie tout en apprenant à respecter les règles du jeu et les autres.
- Les jeux leur donnent l'occasion d'oser essayer, d'imiter leurs camarades, de partager et d'échanger avec eux.

1. L'accueil

Pendant l'installation du matériel, les enfants peuvent se déplacer librement dans la salle, en respectant les espaces déjà aménagés.

2. L'entrée dans la séance

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. La mise en activité

Selon la situation, les élèves jouent tous ensemble ou en petits groupes. L'enseignant peut proposer des variantes pour adapter le jeu aux élèves.

4. Le rangement du matériel

Le rangement fait partie des apprentissages de la séance. Pour que chacun y participe dans le calme, l'enseignant donne des consignes précises et confie une tâche à chaque élève.

5. Bilan de séance et retour au calme

Les élèves se rassemblent pour retrouver leur calme et échanger sur ce qu'ils ont vécu. L'enseignant les aide à mettre des mots sur ce qu'ils ont fait et à faire le lien avec l'histoire.

BABYHAND À L'ÉCOLE

ACTIVITÉS

COURIR



ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

USEP Yvelines

COMITÉ YVELINES FFHANDBALL

La chasse au goûter (histoire page 6)

COURIR

Voir la vidéo

L'histoire

« 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.

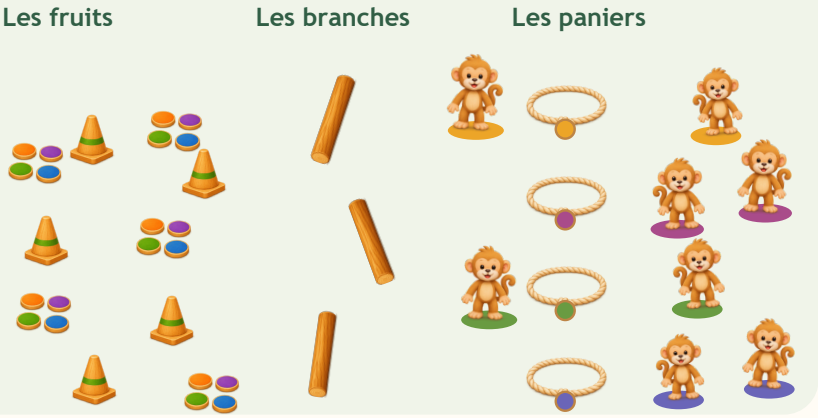
Derrière ces obstacles de nombreux palets et de plots symbolisant les fruits sont éparpillés.

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.

De réussite

Récupérer et ramener un objet.

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

Varier les consignes de déplacements: en courant, en marche arrière, en pas chassés, talons fesses…

Varier les consignes de départ: assis, dos à l'atelier…

Ajouter haies, cerceaux qui symbolisent les obstacles à éviter.

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 !

La traversée de la rivière (histoire page 8)

COURIR

Voir la vidéo

L'histoire

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.

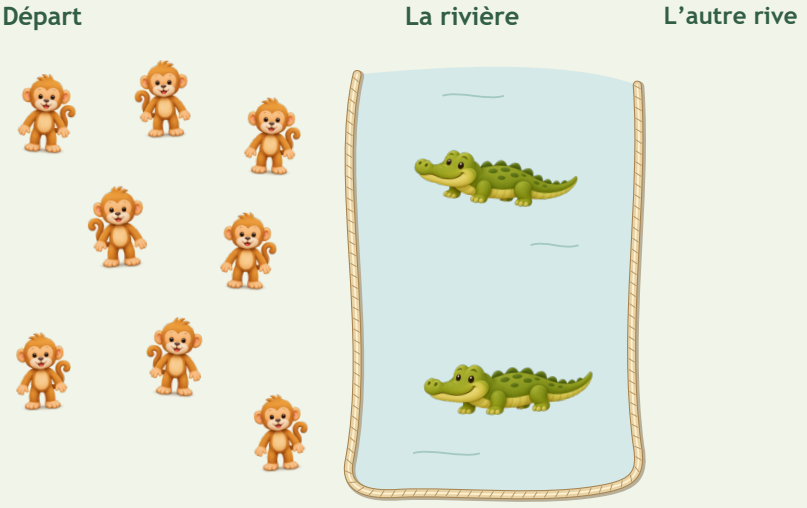
Organisation

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.

De réussite

Traverser sans être touché.

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 (histoire page 10)

COURIR

Voir la vidéo

L'histoire

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.

De réussite

Prendre un maximum de plumes.

Matériel

- 2 chasubles par enfant.

Variables

Rendre plus facile

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

Faire évoluer

Varier le nombre de plumes des perroquets.

Ajouter des singes.

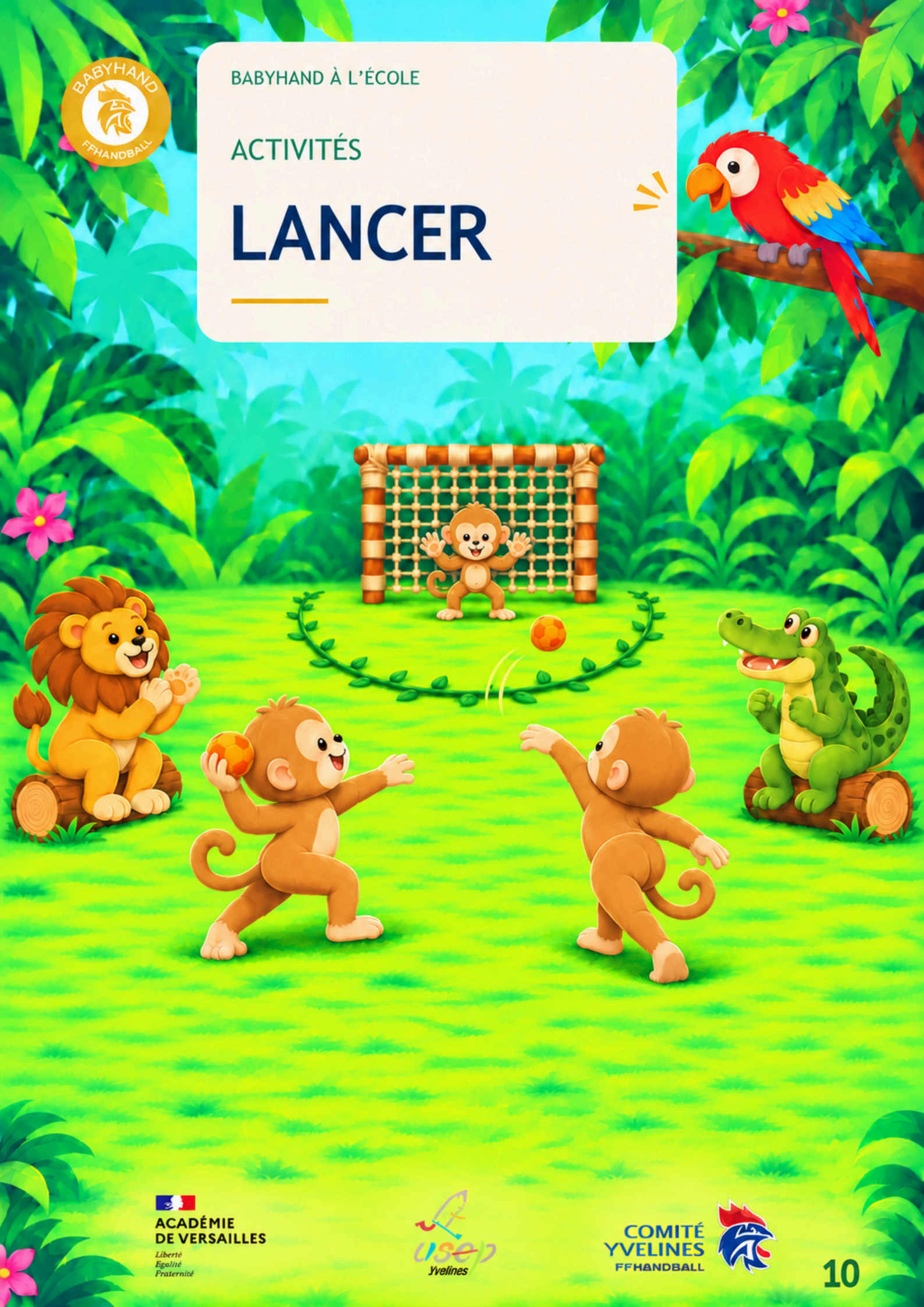
Consigne

Le singe doit attraper le maximum de plumes.

BABYHAND À L'ÉCOLE

ACTIVITÉS

LANCER



ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

USEP Yvelines

COMITÉ YVELINES FFHANDBALL

Les singes coquins (histoire page 12)

LANCER

L'histoire

« 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.

De réussite

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

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.

Le grand jeu des lions (histoire page 14)

LANCER

L'histoire

Les petits singes rencontrèrent des lions joueurs. Les lions leur proposèrent un grand jeu : toucher les cibles avec des noix de coco.

Organisation

Les enfants sont répartis aux cônes de départ, le premier avec un ballon en mains.

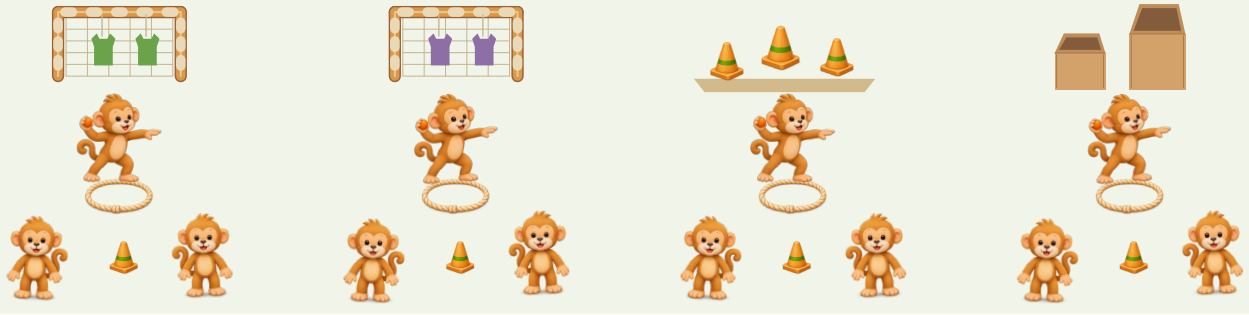
Disposer des cibles de hauteurs variées en face des cerceaux placés à environ 4 mètres des cônes.

Niveaux conseillés : PS/MS/GS.

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.

Varier 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…



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.

De réussite

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

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.

Consigne

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

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

Crocodiles et ouistitis (histoire page 16)

LANCER

L'histoire

« 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).

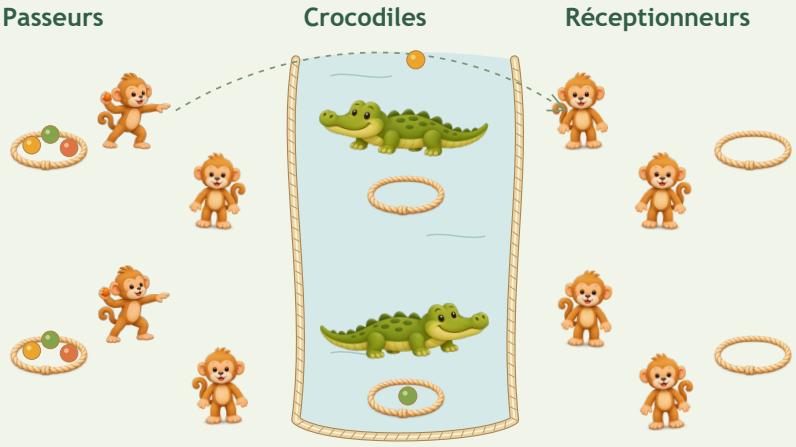
Niveaux conseillés : PS/MS/GS.

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.



Critères

De réalisation

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

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.

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.

ACTIVITÉS

ÉVITER SAUTER



Défi des acrobates (histoire page 18)

COURIR, ÉVITER / SAUTER, LANCER

L'histoire

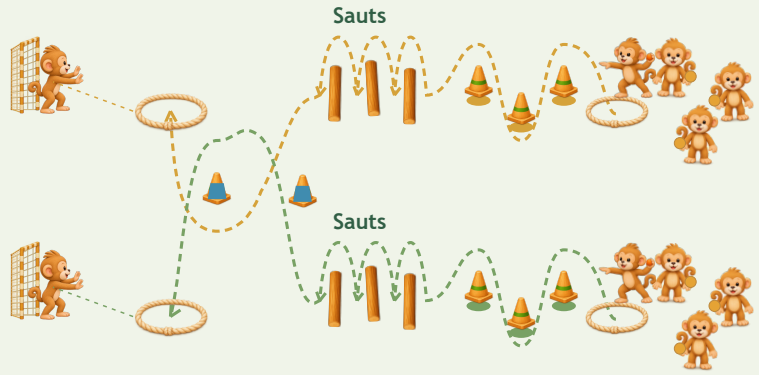
« Les singes acrobates jouent au ballon avec des noix de coco. Ils ont mis plein d'obstacles sur le parcours qui les mène à la cage. Ils doivent même faire un demi-tour pour s'exercer aux pirouettes ! Des deux équipes d'acrobates, quelle est celle qui marquera le plus de buts ? ».

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.



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.

Consigne

Les singes acrobates réalisent le parcours et marquent un but.

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.

De réussite : Marquer 5 buts.

Matériel

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

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 (histoire page 20)

COURIR, ÉVITER / SAUTER, LANCER

L'histoire

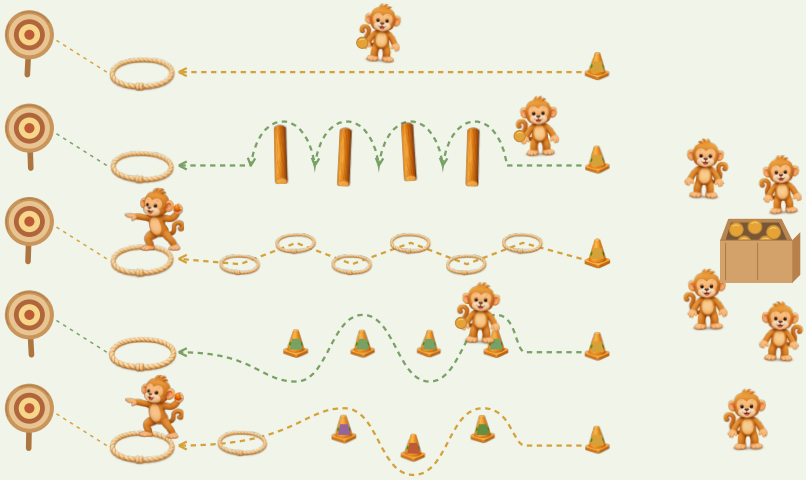
« Pour désigner le chef des « chasseurs de goûter » de la bande, tous les singes sont réunis pour participer à un grand concours. En se déplaçant sur tous les parcours, en sautant, en slalomant, les singes doivent toucher le maximum de cibles pour faire tomber les fruits. Qui sera le plus agile des tireurs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

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.



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.

Consigne

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

Critères

De réalisation

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

De réussite

- Faire tomber le maximum de cibles.

Matériel

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

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 (histoire page 22)

COURIR, ÉVITER / SAUTER, LANCER

L'histoire

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

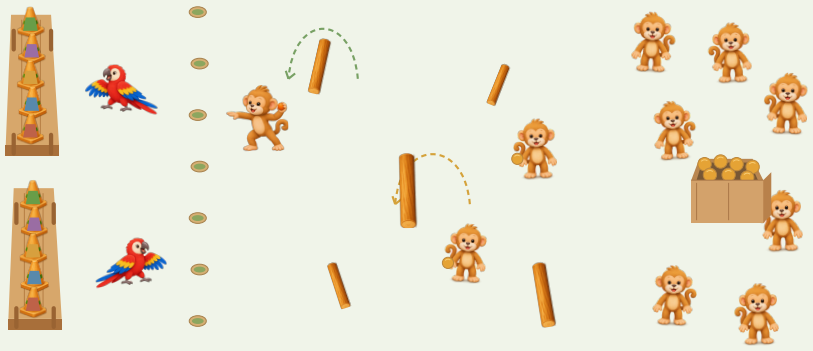
Organisation

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 (dévié 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.

Consigne

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

Critères

De réalisation

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

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.

La récolte des bananes (histoire page 24)

COURIR, ÉVITER / SAUTER, LANCER

Voir la vidéo

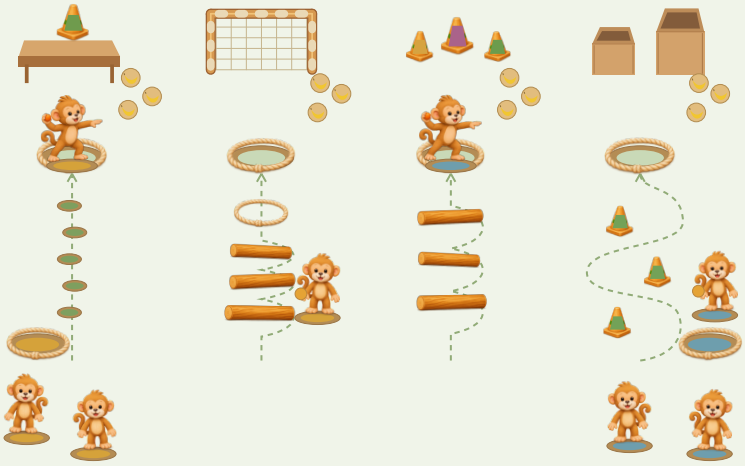
L'histoire

« 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. À 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.

Consigne

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

Critères

De réalisation

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

De réussite

- Récupérer le maximum de bananes.

Matériel

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

Variables

Rendre plus facile

Varier 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.
- Varier les déplacements : dribbles, pas chassés...

Le défi des perroquets (histoire page 26)

COURIR, ÉVITER / SAUTER, LANCER

L'histoire

« 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).

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.

De réussite

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

Matériel

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

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.

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.

Les ateliers décrochés

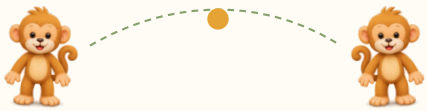
MANIPULER, PASSER, DRIBBLER

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

1 Se déplacer 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 la lançant et en 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…

Sans dribble Avec dribbles

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.



Un projet partagé

LES PARTENAIRES DU LIVRET

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

ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

La direction des services départementaux de l'Éducation nationale des Yvelines.

USEP Yvelines

L'Union sportive de l'enseignement du premier degré des Yvelines.

COMITÉ YVELINES FFHANDBALL

Le Comité départemental de handball des Yvelines.

Le kit au service des apprentissages

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





Le handball de la PS à la GS

BABYHAND À L'ÉCOLE

ACADÉMIE DE VERSAILLES
Liberté
Égalité
Fraternité

USEP Yvelines

COMITÉ YVELINES FFHANDBALL