



**ORGANISER  
UN CYCLE DE DECOUVERTE  
DU BASKET  
AU CYCLE 1 ET 2  
AVEC BABYBALL...**





## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*A lire ou raconter aux enfants au début de la séance  
pour entrer pleinement  
dans le monde «imaginaire» de Babyball*

### L'histoire...

Il était une fois un petit garçon de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait «Babyball»...

Pour la première fois, il vient passer quelques jours de vacances, à la campagne, chez son papy et sa mamie.

Il est un petit peu triste d'avoir quitté son papa et sa maman mais il se console vite car il aime beaucoup ses grands-parents et en plus, bien sûr, il a apporté son ballon dans ses bagages.

Je vous propose de l'accompagner, de visiter la ferme avec lui et de l'aider à donner à manger aux poules, ramasser les œufs.

Vous pourrez aussi vous promener au milieu des lapins, jouer avec le chat et même, tondre les moutons...

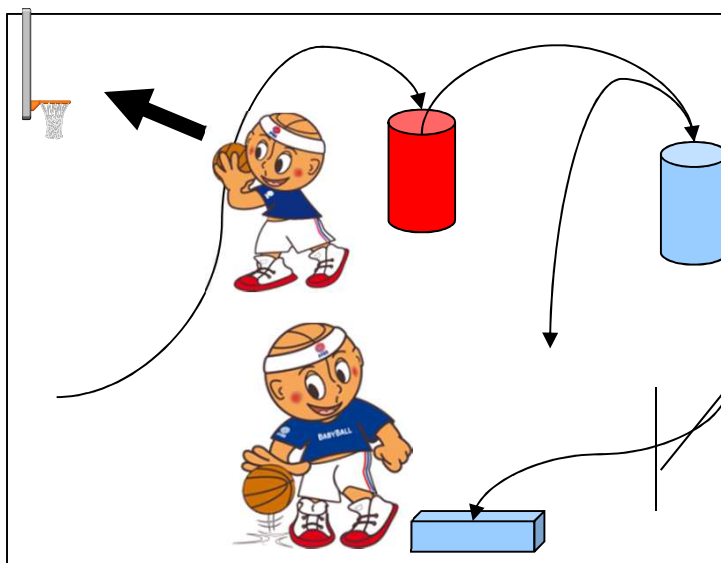
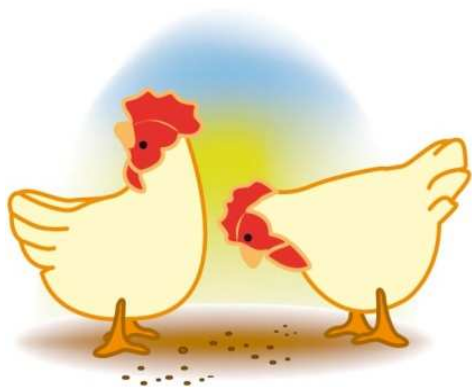


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE SEUL*

# LES POULES



## LE REPAS DES POULES

**Babyball vient d'arriver à la ferme.  
Il voit les poules qui s'agitent dans le poulailler.  
Elles ont l'air d'avoir faim.  
Babyball décide de leur donner à manger.  
Pour cela, il court chercher des graines pour les  
ramener dans leur mangeoire.**

**“Tu vas marquer un panier, tu gagnes une graine  
que tu ramènes dans la mangeoire en passant  
sur les perchoirs...”**

## **COMPÉTENCES**

Réaliser des actions motrices.  
Suivre un parcours, respecter les règles.  
Réaliser des actions simples avec des matériels variés:  
lancer le ballon pour marquer.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Se déplacer en gardant son équilibre.  
Comprendre et respecter une consigne.

### **Matériel:**

Un ballon par enfant.  
Un ou plusieurs paniers.  
Des bouchons, plots, pinces à linges...dans un récipient : les graines.  
Des bancs, tapis, chaises, tremplins, plinths...: les perchoirs.  
Des cerceaux, caisses, poubelles propres, cartons...: les mangeoires.

### **Organisation collective:**

Placer les graines dans un récipient près du panier.  
Chaque enfant marque un panier pour gagner une graine.  
Il va la déposer dans la mangeoire en franchissant les perchoirs.

### **Variantes:**

Jouer avec ou sans ballon.  
Jouer avec ou sans dribble(s).  
Faire varier les perchoirs (hauteur, largeur, nombre...).  
Varier le nombre de graines.

### **Critères de réussite:**

Ramener toutes les graines.  
Chaque enfant ramène sa graine.  
Un joueur chrono.

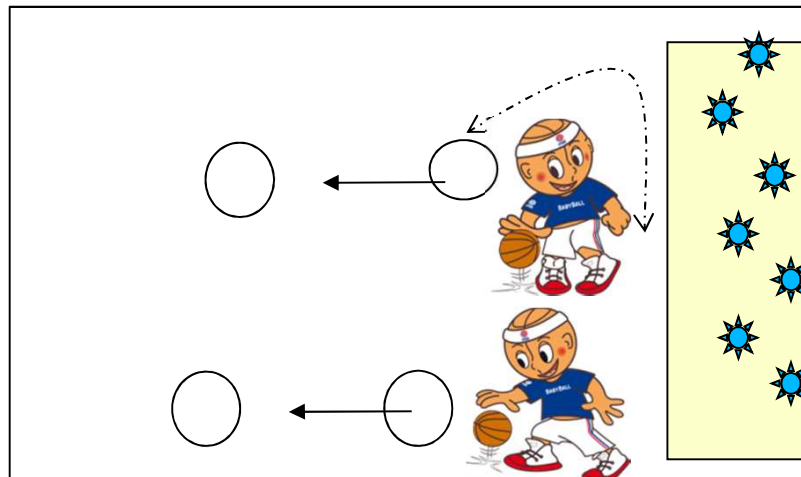
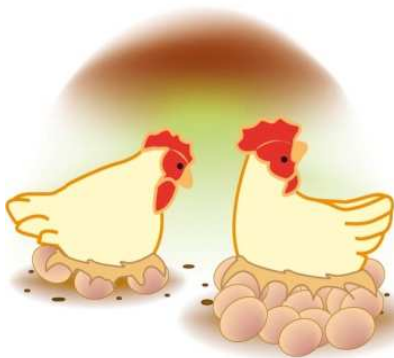


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE AVEC*

# LES POULES



# LES POULES PONDENT

**Merci Babyball d'avoir donné à manger aux poules. Comme elles sont contentes, elles se mettent à pondre des œufs qu'il faut ramasser et ramener à la ferme. Mais attention à ne pas casser les œufs...**

**“Tu ramasses un œuf (le ballon) qui est dans le poulailler et tu le lances à Babyball. Si l'œuf ne tombe pas, tu vas le mettre dans la boîte à œufs; s'il tombe, il est cassé. Tu vas le mettre dans la poêle à omelette. Arriveras-tu à remplir ta boîte à œufs avant la poêle à omelette...?”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif: transporter un objet.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Améliorer sa dextérité : lancer, attraper.  
Coopérer.

### **Matériel:**

Nombreux œufs (balles de tennis, ballons en mousse, balles souples...) dans un récipient.  
Des cerceaux ou autres récipients pour matérialiser la boîte à œufs et la poêle à omelette.

### **Organisation collective:**

Tous les œufs sont placés dans un récipient dans le poulailler.  
Les joueurs prennent un œuf puis le transportent sans le faire tomber en se déplaçant (ex: en se faisant des passes, main à main).  
S'il tombe, ils ont fait une omelette et ils mettent le ballon dans la poêle à omelette.  
S'il ne tombe pas, ils mettent après les passes, le ballon dans la boîte à œufs.

### **Variantes:**

Modifier l'espace entre les deux joueurs.  
Augmenter le nombre de passe.  
Changer la taille du ballon.  
Le jeu peut être chronométré.

### **Critères de réussite:**

Réussir à faire 3 passes ou plus sans faire tomber le ballon.  
Savoir compter et additionner les œufs des deux joueurs.

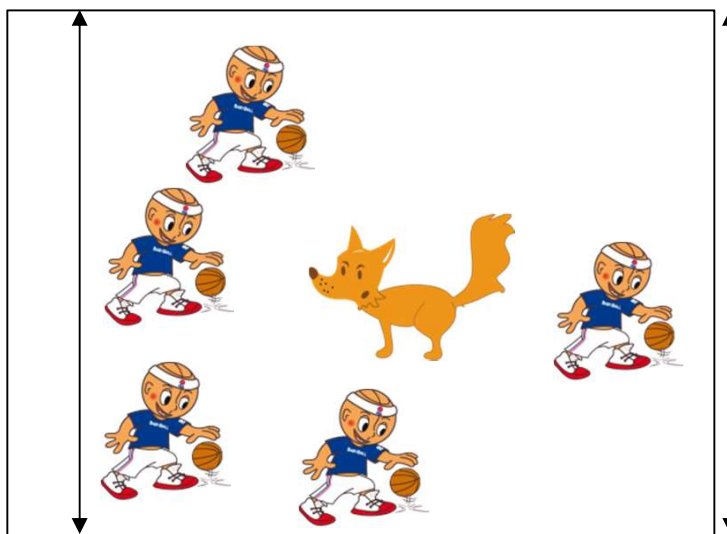


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE CONTRE*

# LES POULES



## GARE AU RENARD

**Les poules ont bien mangé.  
Elles vont se promener hors du poulailler.  
Attention !... Gare à leurs plumes !...  
Elles n'ont pas vu venir leur ennemi,  
le terrible renard.  
Comment vont-elles l'éviter ?**

**“Tu dois traverser tout le terrain sans te faire  
toucher par le renard. Si tu es touché, tu dois lui  
donner une plume...”**



## **COMPÉTENCES**

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
Connaître son rôle.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de...**

Courir vite pour échapper au renard (regarder autour de soi, changer de vitesse et de direction...).

Anticiper les déplacements pour attraper les poules.

Développer une stratégie efficace.

### **Matériel:**

Un dossard pour le renard.

Des plumes (pincettes à linge) : les poules en accrochent cinq à leur t-shirt.

### **Organisation collective:**

Délimiter le poulailler (longueur de terrain réduit) : les lignes de fond délimitent les camps des poules.

Un renard au milieu du terrain.

Les poules tentent d'aller d'un camp à l'autre sans se faire toucher.

Quand le renard touche une poule, elle lui donne une plume.

On change le renard quand il a récupéré 10 plumes ou quand une poule n'a plus de plumes.

Les poules comptent alors le nombre de plumes qui leur restent.

Le jeu reprend donc il n'y a jamais d'élimination.

### **Variantes:**

Selon le nombre de joueurs, prévoir plusieurs renards.

Les poules peuvent traverser le terrain avec un poussin (ballon) en dribblant.

Si le renard prend le ballon, la poule perd une plume.

On peut ajouter des portes (quilles) ou des zones de refuge (cerceaux) où une poule peut se mettre à l'abri quelques secondes.

### **Critères de réussite:**

Pour le renard, récupérer le plus vite possible 10 plumes (cela peut être chronométré) : toucher.

Pour les poules, éviter de perdre des plumes : ne pas se faire toucher.



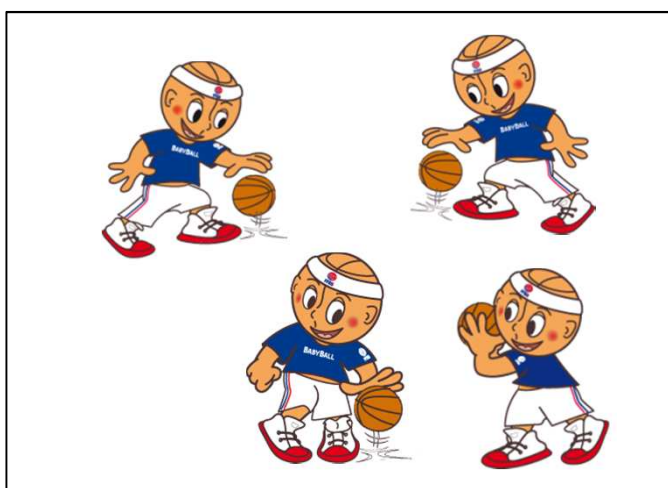


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



### JE JOUE SEUL

## LES CHATS



## LE CHAT HABILE

**Babyball regarde Petit Chat jouer avec une pelote de laine, essaye de l'imiter puis lui apprend de nouveaux jeux...**

**“Tu joues et tu fais rebondir ta pelote de laine. Au signal de Babyball, tu la fais rouler, tu la lances, tu la fais tourner autour de toi...”**

## **COMPÉTENCES**

Réaliser des actions simples avec des matériels variés.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Lancer et rattraper le ballon de différentes façons  
Dextérité avec le ballon (dribble, manipulation...)

### **Matériel:**

Une pelote de laine (1 ballon) par enfant.  
Un mur.

### **Organisation collective:**

Chaque enfant joue avec sa pelote (le ballon). Il peut dribbler, marcher, courir. Au signal (sonore, visuel...) et en suivant la consigne de Babyball, il doit la lancer, la rattraper au dessus de sa tête ou contre le mur, frapper dans ses mains, faire le tour de sa taille, de ses jambes...puis recommencer.

### **Variantes:**

Lancer à un autre chat.  
Imiter un autre chat ou faire autre chose.  
Assis, debout.  
Tout seul ou à deux.  
Sur place, en se déplaçant...

### **Critères de réussite:**

Réussir à lancer et/ou rattraper la pelote (le ballon) avant qu'elle ne tombe par terre.  
Réussir à dribbler plusieurs fois sur place, en se déplaçant...  
Réussir 3 manipulations différentes.

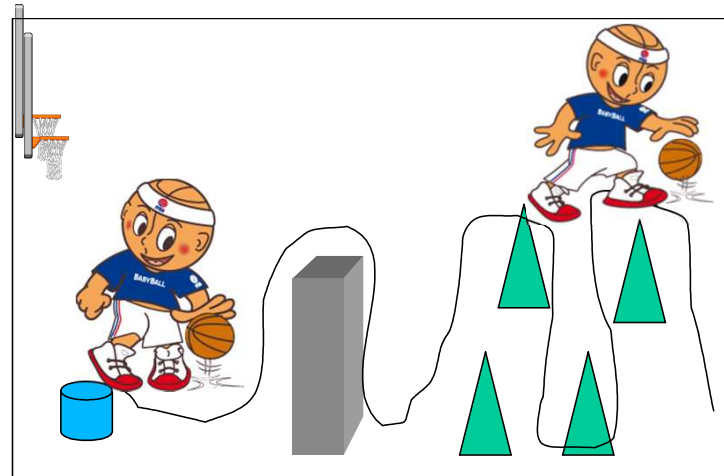


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE AVEC*

# LES CHATS



# LES BÊTISES

**Petit Chat et Gros Minet font des bêtises.  
Ils vont cacher les croquettes de Basket,  
le chien de la ferme.**

**“Par deux, vous franchissez les obstacles qui  
mènent au chenil. Vous ramenez les croquettes,  
par le même chemin, une par une,  
sans les faire tomber...”**

## **COMPÉTENCES**

Se déplacer dans des formes d'actions inhabituelles  
Coopérer avec des partenaires et s'opposer collectivement  
à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif:  
transporter, lancer.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Se déplacer et améliorer sa dextérité : dribbler, sauter, passer, coopérer.

### **Matériel:**

Nombreuses croquettes (des ballons, balles en mousse...) dans la gamelle du chien (cerceau).  
Des obstacles de différentes hauteurs (plots, barres, bancs, tables).

### **Organisation du jeu:**

Toutes les croquettes (les ballons) sont placées dans la gamelle (un cerceau) de l'autre côté des obstacles.  
Tous les joueurs partent l'un derrière l'autre, par 2, pour franchir les obstacles.  
Pour rapporter les croquettes, ils peuvent faire rouler la croquette (le ballon), dribbler ou se faire des passes.

### **Variantes:**

Transporter la croquette (le ballon) avec 2 jalons sans les faire tomber.  
Imposer le dribble.  
Marquer un panier avant de revenir et/ou avant de poser la croquette dans la cachette.  
Installer plusieurs « chenils » ou un très grand ce qui permet de faire jouer plusieurs duos en même temps.  
Revenir à la cachette uniquement en passes en prenant une croquette pour deux.

### **Critères de réussite:**

Ramener toutes les croquettes le plus vite possible.  
Etre les premiers à ramener toutes les croquettes.  
Savoir compter et additionner les croquettes des deux joueurs.

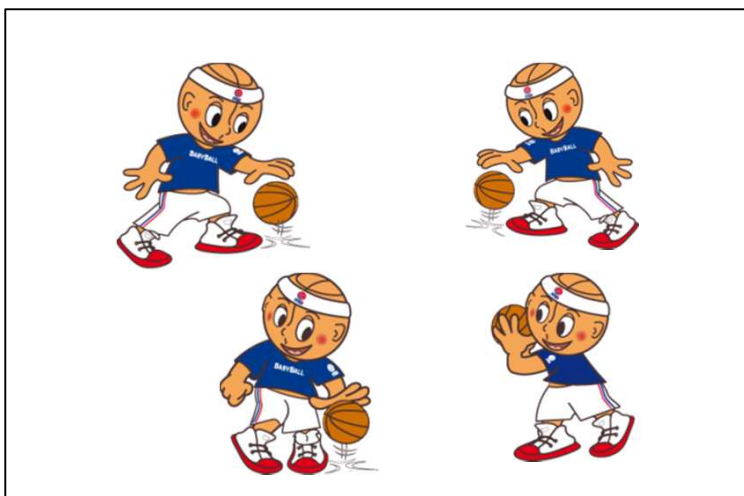


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE CONTRE*

# LES CHATS



## LE CHAT ET LES SOURIS

**Petit Chat est content de sa blague à Basket!  
Mais les souris guettent...  
Petit chat doit empêcher les petites souris  
de venir voler ses croquettes.**

**“Tu dois traverser la maison de Petit Chat pour  
aller chercher les croquettes, attention de ne pas  
te faire toucher...”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
Connaître son rôle.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de...**

Courir vite pour échapper au chat (regarder autour de soi, changer de vitesse et de direction...).

Anticiper les déplacements pour toucher les souris.

Développer une stratégie efficace .

### **Matériel:**

Un dossard pour le chat.

Des croquettes en nombre suffisant (ballons).

Des paniers.

### **Organisation du jeu:**

Un chat dans sa maison, délimitée visuellement au milieu du terrain.

Les souris sortent de leur nid et tentent d'aller récupérer une croquette dans la cachette du chat, en traversant sa maison.

Une souris touchée par le chat, doit repartir dans son nid.

Une souris non touchée par le chat peut aller prendre une croquette et la ramener dans son nid.

Si elle est touchée sur le chemin du retour, elle repose la croquette dans la cachette du chat et rentre au nid bredouille avant de pouvoir réessayer.

On change le chat quand il n'y a plus de croquettes.

### **Variantes:**

Selon le nombre de joueurs, prévoir plusieurs chats (Petit Chat et Gros Minet).

On peut ajouter des zones de refuge (pastilles) où une souris peut se mettre à l'abri quelques secondes ou des obstacles pour le chat.

Marquer un panier avant de ramener la croquette au nid.

Dribbler pour rapporter la croquette.

### **Critères de réussite:**

Pour le chat, réussir à toucher les souris pour empêcher l'accès aux croquettes le plus longtemps possible (cela peut être chronométré).

Pour les souris, réussir à ne pas se faire toucher pour ramener le plus de croquettes possible.



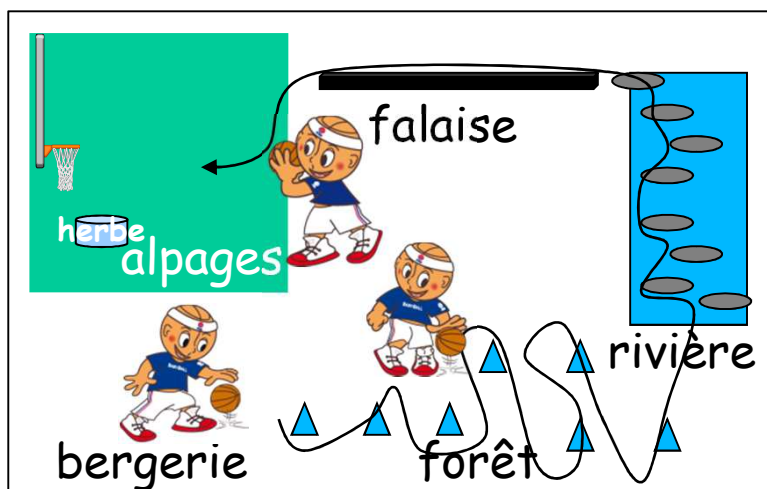
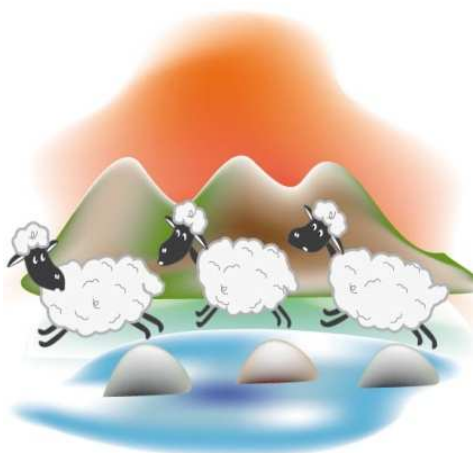


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE SEUL*

# LES MOUTONS



# LA TRANSHUMANCE

**Les moutons quittent la bergerie pour se rendre dans les alpages afin d'y trouver de l'herbe fraîche.**

**“Tu traverses la forêt, tu sautes sur les pierres, tu longes la falaise et tu marques un panier pour ramener l'herbe fraîche à la bergerie...”**



## **COMPÉTENCES**

Réaliser des actions motrices.  
Lancer le ballon pour atteindre une cible.  
Marquer un panier.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Améliorer sa motricité.  
Améliorer la maîtrise du ballon.  
Améliorer son adresse.  
Comprendre et respecter une consigne.

### **Matériel:**

Un ballon par enfant.  
Un panier.  
Bouchons, plots, pinces à linges : herbe à ramener à la bergerie.  
Cerceaux : pierres.  
Plots : arbres.  
Lignes du terrain : falaise.

### **Organisation collective:**

Placer les bouchons représentant l'herbe à côté du panier.  
Les joueurs effectuent le parcours, marquent un panier pour prendre de l'herbe qu'ils viennent déposer à la bergerie.

### **Variantes:**

Jouer avec ou sans dribble - ex: ballon sous le bras.  
Ajouter des obstacles - ex: passer sous les troncs d'arbres (bancs)  
Varier les zones de tir et/ou la hauteur du panier.  
Selon la zone de tir, accorder un ou deux bouchons.

### **Critères de réussite:**

Ramener tous les bouchons.  
Ramener le plus de bouchons possible.

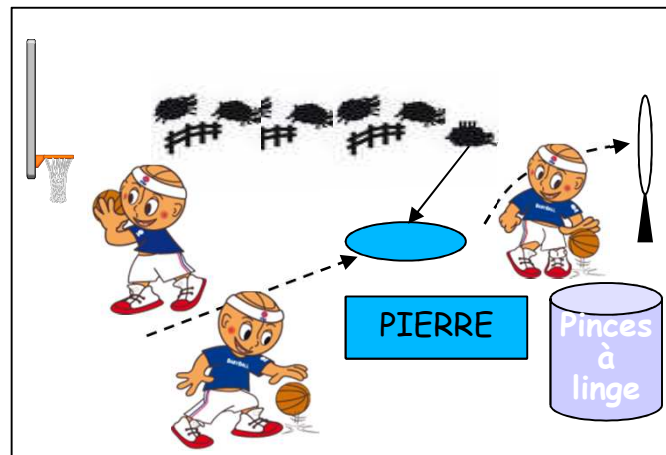


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE AVEC*

# LES MOUTONS



# LA TONTE

**C'est l'été, Babyball doit tondre les moutons qui ont trop chaud et les aider à rapporter leur laine à la ferme.**

**“Pour que la laine (ballon) se transforme en pelote, tu dois réussir le panier. Pendant ce temps, ton partenaire saute les haies. Lorsqu'il arrive sur la pierre, tu lui envoies la pelote. Il la lance par la fenêtre de la ferme puis range la pelote dans le panier. Au passage suivant, on change de rôle...”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer et s'opposer à un ou plusieurs adversaires dans un jeu collectif.  
Se déplacer dans des formes d'action inhabituelles.  
Réaliser des actions motrices simples.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Coopérer.  
Améliorer sa motricité sans ballon.  
Améliorer son adresse.  
Coordonner l'action des deux joueurs.

### **Matériel:**

Beaucoup de ballons (pelote de laine).  
Un panier.  
Un cerceau (pierre) ou tapis.  
Un cerceau (fenêtre de la ferme).  
Des plots, des lattes (haies).  
Des pinces à linge ou bouchons (comptage des pelotes ramenées) ou de nombreux ballons transformés en pelote...

### **Organisation collective:**

Le joueur n°1 tire au panier pendant que le joueur n°2 saute les haies et se place sur la pierre pour recevoir le ballon.  
Après réception le joueur n°2 lance la balle dans la cible (fenêtre de la ferme) qui est tenue par le joueur n°1.  
A chaque passage, l'équipe récupère son ballon (la pelote) puis le pose dans le panier à pelote.  
Les joueurs changent de rôle à chaque passage.

### **Variantes:**

Variation la hauteur du panier, des haies.  
Changer la nature des sauts (cloche pied, alterner 2 appuis et 1 appui, monter les genoux ...).  
Variation la distance de la cible.  
Le cerceau est tenu par le joueur n°1 après sa passe à n°2.

### **Critères de réussite:**

Ramener huit pinces à linge le plus vite possible (concours par équipe)  
Ramener le plus de pinces à linge possible en un temps donné.  
Ramener le plus de ballons (pelotes) possible dans le panier.

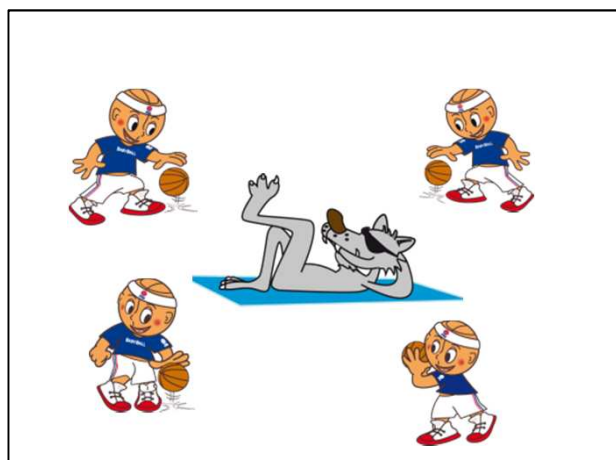


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE CONTRE*

# LES MOUTONS



## LE LOUP ET LES MOUTONS

**Les moutons sont enfin en vacances et jouent dans les pâturages ce qui empêche le vieux loup de dormir...**

**Le loup décide de les attacher afin de les empêcher de bouger.**

**“Si tu es touché par le loup, mets ton ballon au-dessus de la tête et écartes les jambes. Pour être détaché, un partenaire doit passer à 4 pattes entre tes jambes...”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
Connaître son rôle.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Coopérer.  
Améliorer sa maîtrise de balle.  
Développer sa prise d'information.  
Se repérer dans l'espace.

### **Matériel:**

Un ballon par mouton.  
Des paniers (voir variantes).  
Des chasubles pour les loups.

### **Organisation collective:**

Chaque mouton possède un ballon, se déplace dans l'espace de jeu délimité.  
Les loups doivent toucher les moutons.  
Les moutons touchés doivent mettre leur ballon au-dessus de la tête et écarter leurs jambes.  
Pour être libérés, un partenaire doit passer entre leurs jambes.  
Changer les loups régulièrement.  
Interdire à deux loups de suivre le même mouton.  
Le loup ne peut pas toucher un mouton qui est entre les jambes d'un partenaire.

### **Variantes:**

Le loup doit toucher le ballon pour immobiliser le mouton.  
Augmenter le nombre de loup.  
Pour être délivré, le mouton doit marquer un panier avant de revenir dans le jeu.  
Autoriser deux loups à suivre le même mouton.  
Donner un ballon aux loups.  
Réduire l'espace de jeu.

### **Critères de réussite:**

Ne pas se faire toucher.  
Réussir à délivrer ses partenaires.  
Conserver son ballon.  
Attraper le plus grand nombre de moutons possible.

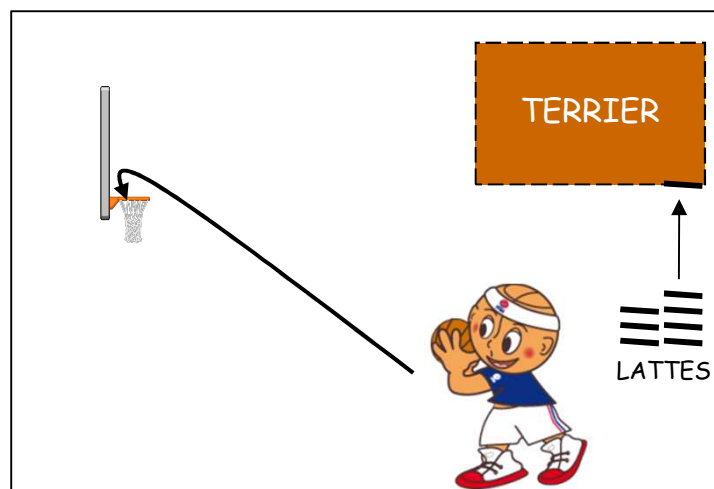


# LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE SEUL*

## LES LAPINS



## LE TERRIER

**Babyball va creuser un terrier pour les lapins.**

**“Tu vas marquer un panier afin de pouvoir ramener une latte pour construire le terrier...”**

## **COMPÉTENCES**

Réaliser des actions motrices.  
Lancer le ballon pour atteindre une cible.  
Marquer un panier.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Dribbler.  
Marquer un panier.  
Respecter la consigne (ex: Placer les lattes au bon endroit).

### **Matériel:**

Un ballon par joueur.  
Des lattes pour les "murs" du terrier.  
Un panier.  
Un "terrier" pré-marqué au sol.

### **Organisation du jeu :**

Rassembler les lattes à proximité du terrier.  
Au signal, l'enfant se déplace vers le panier avec le ballon.  
S'il marque, il revient avec une latte et la pose sur le terrier pré-marqué au sol.  
S'il ne marque pas, il tente à nouveau un tir, si celui-ci est raté, il peut ramener une latte quand même.

### **Variantes:**

Aller vers le panier en dribblant ou en courant.  
Ajouter un parcours d'obstacles.  
Recommencer le parcours si le panier est raté.

### **Critères de réussite:**

Construire le terrier.



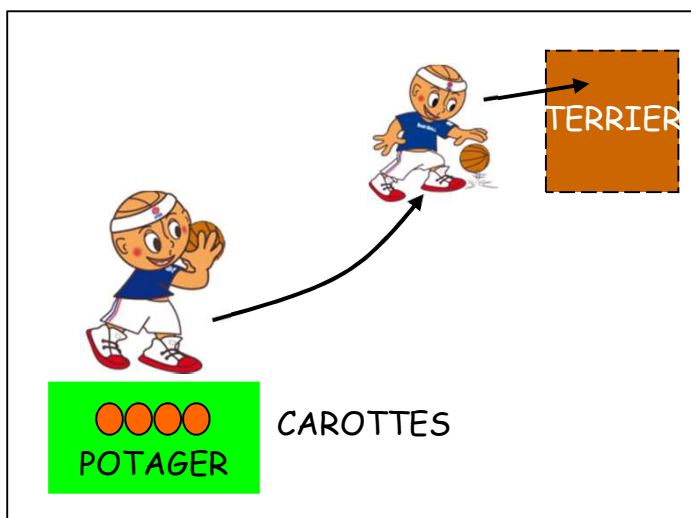


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE AVEC*

# LES LAPINS



# CROQUE-CAROTTES

**Babyball va faire une provision de carottes  
pour les lapins.**

**“Tu prends une carotte dans le potager que tu  
envoies à ton copain en la faisant rouler au sol.  
Ta carotte doit passer entre ses jambes pour qu’il  
puisse la poser dans le terrier...”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer avec des partenaires.  
Réaliser une action que l'on peut mesurer.  
Adapter la force et la trajectoire du lancer.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Coopérer.  
Améliorer la maîtrise du ballon.  
Améliorer son adresse.

### **Matériel:**

Des carottes (4 ballons) dans le potager.  
Des cerceaux (potager et terrier).

### **Organisation du jeu:**

Placer les carottes dans le potager.  
Le 1er baby prend une carotte dans le potager et l'envoie entre les jambes du 2<sup>nd</sup> baby en la faisant rouler au sol.  
Une fois la carotte passée entre ses jambes, le 2<sup>nd</sup> baby la récupère et la pose dans le terrier.  
Le 2<sup>nd</sup> baby doit se déplacer pour se positionner sur la trajectoire de la carotte.  
Inverser les rôles après avoir donné les deux premières carottes.

### **Variantes:**

Augmenter la distance entre le terrier et le potager.  
Varier le type de lancer.  
Introduire la notion de temps.

### **Critères de réussite:**

La carotte doit passer entre les jambes ou arriver dans les mains.

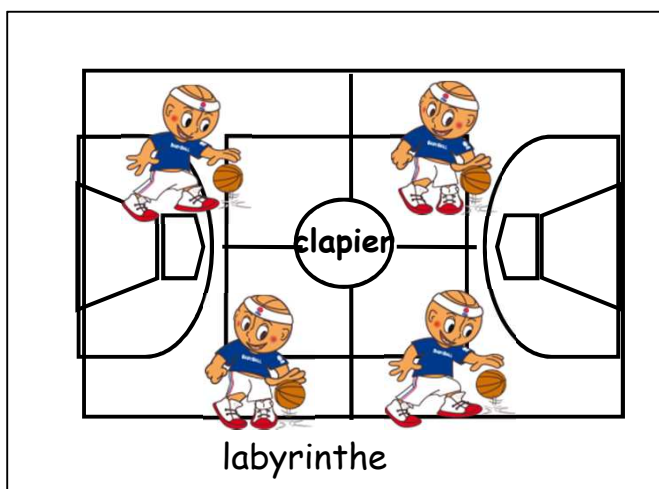


## LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL



*JE JOUE CONTRE*

# LES LAPINS



labyrinthe

## LA CHASSE AUX LAPINS

**Babyball doit remettre les lapins  
dans leurs clapiers.**

**“Les lapins se sont échappés de leurs clapiers.  
Babyball doit aller les chercher dans le champs de  
maïs transformé en labyrinthe. Une fois attrapés,  
il les enferme dans le clapier. Mais les lapins  
libres peuvent libérer les prisonniers en leur  
tapant la patte ...”**

## **COMPÉTENCES**

Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement.  
Connaître son rôle.

### **Objectifs pédagogiques: Etre capable de:**

Coopérer.  
Développer sa prise d'information.  
Se repérer dans l'espace.

### **Matériel:**

Un ballon par lapin.  
Les lignes de la salle (le labyrinthe).

### **Organisation du jeu:**

Les lapins se déplacent sur les lignes (ils peuvent se croiser).  
Babyball en se déplaçant sur ces mêmes lignes doit les toucher.  
Les lapins touchés doivent se rendre dans le clapier (rond central).  
Les lapins libres doivent taper la patte des prisonniers pour les délivrer.

### **Variantes:**

Les lapins se déplacent en dribblant.  
Augmenter le nombre de "Babyball".  
Les lapins ne peuvent plus se croiser et doivent faire demi-tour.  
Les lapins touchés doivent marquer un panier pour revenir dans le jeu.

### **Critères de réussite:**

Ne pas se faire toucher.  
Respecter le tracé du labyrinthe.