



Commission maternelle

# jeux avec ballons en maternelle

## **Un exemple de rencontre sur le secteur Valsérine**

rencontre réalisée en mai 2016, en extérieur  
2 classes de PS/MS/GS  
+ 1 classe de TPS/PS/MS/GS/CP

Cette rencontre fait suite à un module d'apprentissage où les enseignants ont souhaité que leurs élèves travaillent avec différents ballons – ronds, ovales –, de différentes tailles, de différentes textures.

Pour cette rencontre, 4 situations ont été travaillées dans toutes les classes :

- relais ballon
- slalom balle au pied
- essai transformé
- par-dessus la rivière pour les PS/MS et remplir le but pour les GS/CP

Le jour de la rencontre, deux autres ateliers ont été proposés :

- un atelier de lancers dans différentes cibles = atelier surprise
- un atelier dans le cadre du Printemps des maternelles : les enfants sont invités à définir en quelques mots ce qu'est l'USEP pour eux. Les mots sont écrits, par les enfants, sur des feuilles de couleur qui seront ensuite collées sur un dispositif symbolisant des poteaux de rugby. Pour les plus jeunes, les mots sont d'abord écrits en majuscule d'imprimerie sur une ardoise par un adulte et ensuite recopiés par l'enfant.

La rencontre s'est déroulée sur une matinée comme suit :

- arrivée échelonnée des écoles jusqu'à 9h15 sur le stade de foot. A leur arrivée, les élèves mettent leur dossard. Les adultes responsables d'un atelier vérifient leur atelier. Les ateliers ont été installés avant l'arrivée des élèves.
- **9h20 / 9h40 : appel des élèves par équipes**, chaque élève remet sa bouteille d'eau et, si nécessaire, sa crème solaire au parent responsable de poule (prévoir des sacs de transport type cabas de course ; penser à indiquer le prénom de l'enfant sur la bouteille et sur la crème solaire) **pages 6, 7, 8**
- **9h40 / 12h : tournoi Jeux avec ballon** **page 5**
- **12h : photo « Printemps des maternelles »** **page 36**  
rangement du matériel pendant que les équipes se rendent aux toilettes pour se laver les mains avant le repas
- **12h15 / 13h : pique-nique**
- à la fin du pique-nique : temps calme en attendant les bus

Les ateliers durent **20 minutes**

Bien garder les équipes le temps prévu sur chaque atelier, quitte à faire rejouer les équipes.

Un point "eau" est prévu sur le stade pour remplir les bouteilles vides !

## **ENCADREMENT**

**1 parent par équipe**

**Remettre à chacun une photocopie des rotations, des équipes et des consignes d'encadrement.** **pages 5, 6, 7, 8 et 34**

## **SECURITE / PREMIERS SOINS**

Surveillance générale + changement de rotations : un enseignant

Premier soin : responsable un adulte possédant l'AFPS (une ATSEM par exemple) ; prévoir une trousse à pharmacie.

**En arrivant sur le terrain, chaque enseignant remet au point « Sécurité » la liste de ses élèves ainsi que le n° de téléphone de la personne à prévenir en cas d'accident.**

## **Matériel et documents à prévoir pour cette rencontre :**

### **❖ Documents associés :**

- les fiches "jeux" : pages 9 à 19
- les fiches de signalétique : pages 20 à 28
- les dossards pour les élèves : pages 29 à 31
  - ⇒ à exploiter avant et après la rencontre dans le cadre des activités de classe ; lors de la rencontre, les enfants cochent sur leur dossard le jeu qu'ils viennent de faire
  - ⇒ à photocopier sur des fiches de couleur (voir tableau de rotation page 5) : chaque enseignant prépare les dossards de ses élèves. Consolider la fiche par un carton.
- les dossards pour les accompagnateurs : à photocopier sur des fiches de couleur (voir tableau de rotation page 5) pages 32 et 33
- les consignes d'encadrement pour les accompagnateurs : page 34
- des mots pour l'USEP : page 35
- l'invitation adressée à l'IEN, au CPC EPS, aux mairies, à l'USEP 01, à la presse : page 36
- des exemples pour accrocher les licences USEP ([voir fiche « arbre à licences »](#))

### **❖ Matériel à prévoir en plus du matériel pour les ateliers**






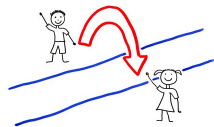
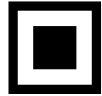
- licences USEP
- 1 système pour accueillir les licences
- Crayons pour validation



## REPARTITION DES EQUIPES (équipes mixées, de 6 à 7 enfants)

	PS et MS		GS et CP
	A abeilles 3 équipes	B escargots 3 équipes	C poissons 4 équipes
couleurs dossards	jaune	jaune	jaune
	bleu	bleu	bleu
	rouge	rouge	rouge
			vert


# ATELIERS MIS EN PLACE ET ROTATIONS : dans chaque atelier, les dispositifs sont installés en parallèle.

	 <b>RELAIS BALLON</b>	 <b>SLALOM BALLE AU PIED</b>	 <b>LANCERS DANS DIFFERENTES CIBLES</b>	<b>ARTS VISUELS</b> (printemps des maternelles)	 <b>BERET</b>	 <b>ESSAI TRANSFORME</b>	 <b>PAR-DESSUS LA RIVIERE</b> (PS ET MS) ou  <b>REEMPLIR LE BUT</b> (GS ET CP)
	4 dispositifs	4 dispositifs	4 dispositifs		2 dispositifs	4 dispositifs	
	1 adulte	1 adulte	1 adulte	2 adultes	L'adulte du relais ballon	L'adulte du dribble	L'adulte des lancers
9h40 / 10h	<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>				
10h / 10h20		<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>			
10h20 / 10h40	<b>C</b>		<b>A</b>	<b>B</b>			
10h40 / 11h	<b>B</b>	<b>C</b>		<b>A</b>			
11h / 11h20					<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>
11h20 / 11h40					<b>C</b>	<b>A</b>	<b>B</b>
11h40 / 12h					<b>B</b>	<b>C</b>	<b>A</b>

Remarque : les adultes responsables des ateliers doivent connaître et maîtriser les règles des jeux.

# REPARTITION DES ENFANTS (équipes mixées par école et par niveau, de 6 à 7 **enfants**)

PS et MS

POULE A								
 abeille								
Encadrement : 2 parents								
ÉCOLE	PRENOM	NIVEAU	ÉCOLE	PRENOM	NIVEAU	ÉCOLE	PRENOM	NIVEAU
CHA	<b>ETHAN</b>	PS	CHA	<b>MAÉ</b>	PS	CHA	<b>LOÏS</b>	PS
CHA	<b>LUCIE</b>	PS	CHA	<b>LOUE</b>	PS	CHA	<b>KÉLYA</b>	PS
CHA	<b>ELISA</b>	MS	CHA	<b>JOHANN</b>	MS	CHA	<b>MATHÉO</b>	MS
MON	<b>NOA</b>	TPS	MON	<b>TYBO</b>	PS	MON	<b>ROXANNE</b>	PS
SGDJ	<b>SÉLÈNE</b>	PS	SGDJ	<b>MAÉLYSE</b>	PS	SGDJ	<b>MYA</b>	PS
SGDJ	<b>MATHIS</b>	MS	SGDJ	<b>IREM</b>	MS	SGDJ	<b>LEON</b>	MS
SGDJ	<b>JADE</b>	MS	SGDJ	<b>KEVIN</b>	MS	SGDJ	<b>MAËLYS</b>	MS

# POULE B

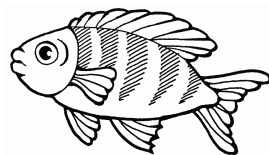


escargot

Encadrement : 2 parents

ECOLE	PRENOM	NIVEAU	ECOLE	PRENOM	NIVEAU	ECOLE	PRENOM	NIVEAU
CHA	<b>MAHÉ</b>	PS	CHA	<b>NOAH</b>	PS	CHA	<b>VICTOR</b>	PS
CHA	<b>ANTHONY</b>	PS	CHA	<b>ELISA</b>	MS	CHA	<b>GABRIELLE</b>	MS
MON	<b>NOLANN</b>	TPS	MON	<b>ELISE</b>	TPS	MON	<b>LÉO</b>	PS
SGDJ	<b>ETHAN</b>	PS	SGDJ	<b>DILHAN</b>	PS	SGDJ	<b>LILY</b>	PS
SGDJ	<b>EVAN</b>	MS	SGDJ	<b>OLIVIA</b>	MS	SGDJ	<b>AYDEN</b>	MS
SGDJ	<b>NINA</b>	MS	SGDJ	<b>ARTHUR</b>	MS	SGDJ	<b>MAËLYSE</b>	MS

POULE C

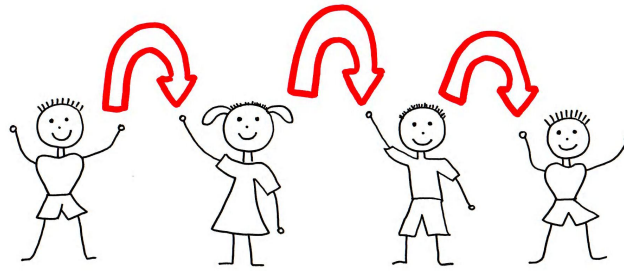


poisson

Encadrement : 2 parents

ECOLE	PRENOM	NIVEAU	ECOLE	PRENOM	NIVEAU	ECOLE	PRENOM	NIVEAU	ECOLE	PRENOM	NIVEAU
CHA	<b>Lohan</b>	GS	CHA	<b>Mathys</b>	GS	CHA	<b>Maxime</b>	GS	CHA	<b>Evan</b>	GS
CHA	<b>Ema</b>	GS	CHA	<b>Pauline</b>	GS	CHA	<b>Lya</b>		CHA	<b>Silas</b>	GS
MON	<b>Manon</b>	GS	MON	<b>Eloïse</b>	GS	MON	<b>Awen</b>	GS	MON	<b>Loona</b>	GS
MON	<b>Lilly</b>	GS	MON	<b>Myrtille</b>	GS	MON	<b>Jéhane</b>	CP	MON	<b>Lana</b>	CP
MON	<b>Tim</b>	CP	MON	<b>Constant</b>	CP	MON	<b>Tyan</b>	CP	SGDJ	<b>Chloe</b>	GS
SGDJ	<b>Ceylin</b>	GS	SGDJ	<b>Yelda</b>	GS	SGDJ	<b>Vincent</b>	GS	SGDJ	<b>Léo</b>	GS



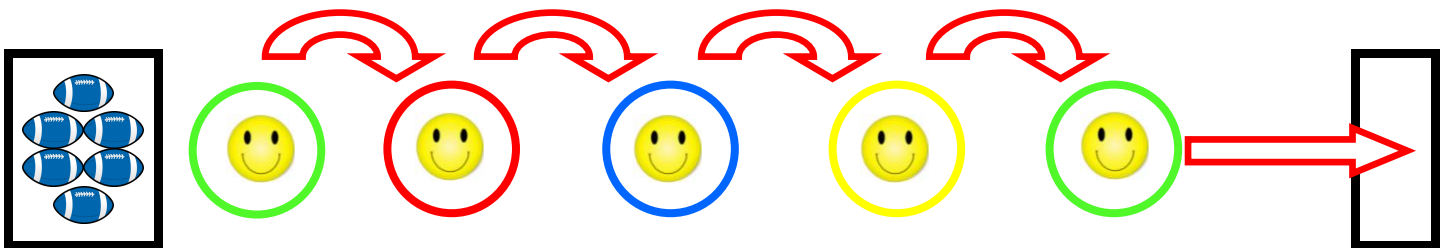


## Relais ballon

### Matériel :

- 10 ballons de rugby (
- 1 cerceau par enfant )
- 1 caisse réserve ( pour une équipe sifflet à main pour l'arbitre (= 1 adulte)
- 1 bac de réception )

### Dispositif et position des joueurs pour une équipe :



distance entre 2 cerceaux : 0,30 m pour les PS/MS  
1 m pour les GS/CP



1 arbitre

### But du jeu :

Se faire des passes pour transporter ses ballons de la caisse réserve au bac de réception.

### Critères de réussite :

Etre la première équipe à avoir transporté tous ses ballons de la caisse réserve au bac de réception.

### Fonctionnement :

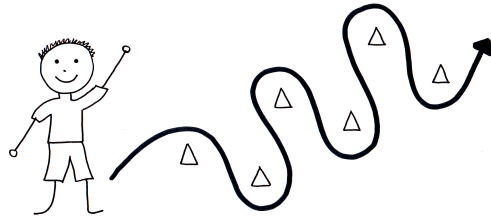
Les enfants de chaque équipe se placent dans les cerceaux.

Au signal de l'arbitre, l'enfant situé près de la caisse réserve prend un ballon et le lance à son camarade qui, à son tour, le lance au suivant et ainsi de suite jusqu'au dernier enfant qui va déposer le ballon dans le bac de réception (comme s'il marquait un essai). C'est seulement à cet instant que le premier enfant peut reprendre un ballon et le lancer à son camarade.

Si le ballon tombe au sol, il est perdu. Aucun enfant n'est autorisé à sortir de son cerceau pour prendre un ballon sur le sol.

L'arbitre siffle la fin du jeu lorsque le dernier ballon de la première équipe qui a vidé sa caisse réserve est déposé dans le bac de réception.

Pour les GS/CP, les passes se font comme au rugby : les enfants doivent donc être de profil par rapport à la caisse réserve.

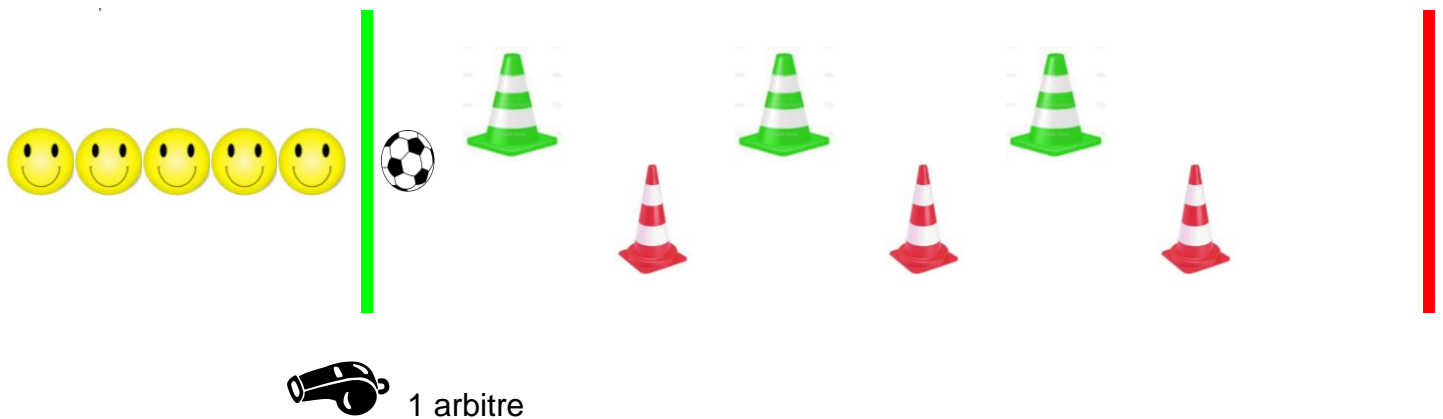


## slalom balle au pied (en relais)

### Matériel :

1 ballon de foot ( )  
6 cônes ( ) **pour une équipe**      sifflet à main pour l'arbitre (= 1 adulte)  
2 lattes (départ/arrivée) ( )

### Dispositif et position des joueurs **pour une équipe** :



### But du jeu :

Slalomer, balle au pied, entre les cônes.

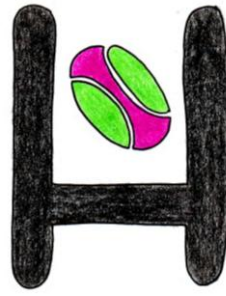
### Critères de réussite :

Etre la première équipe à avoir terminé le parcours.

### Fonctionnement :

Les enfants de chaque équipe se placent, en file indienne, derrière la latte indiquant le départ. Au signal de l'arbitre, le premier enfant slalome, balle au pied, entre les cônes et conduit son ballon derrière la latte indiquant l'arrivée. A ce moment-là, il prend le ballon dans les mains et va le porter, en courant parallèlement aux cônes, à son camarade qui a son tour reprend le même parcours. L'arbitre siffle la fin du jeu lorsque tous les enfants d'une même équipe ont effectué un passage chacun : le ballon est revenu dans les mains du premier enfant.

Remarque : utiliser des ballons pas trop gonflés pour qu'ils ne roulent pas trop loin.

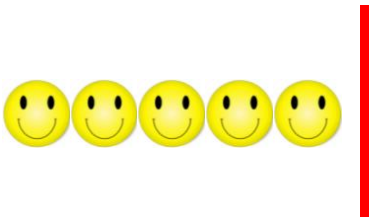


## essai transformé

### Matériel :

- 2 socles lestés (
- 3 barres )
- 1 ballon de rugby ( pour une équipe sifflet à main pour l'arbitre (= 1 adulte)
- 1 tee ou 1 plot )
- 1 latte (

### Dispositif et position des joueurs :



barre transversale à 1m du sol



1 arbitre

### But du jeu :

Marquer un essai.

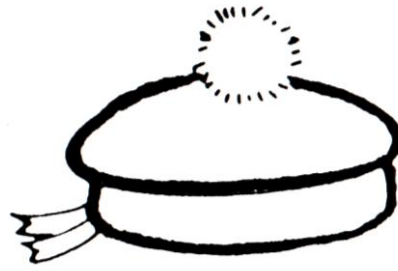
### Critères de réussite :

Le ballon a réussi à franchir la barre.

### Fonctionnement :

Les enfants de chaque équipe se placent en file indienne derrière la latte.

Au signal de l'arbitre, le premier joueur s'avance vers le ballon et le frappe. A la fin de sa frappe, il récupère son ballon et le replace sur le socle pour le second joueur.



## Béret

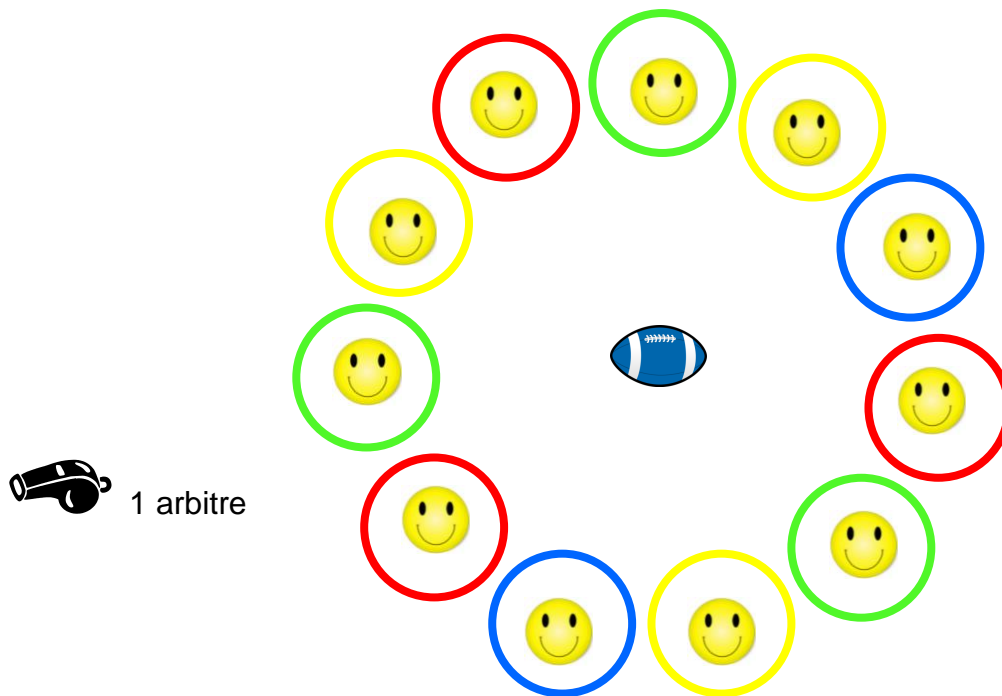
### Matériel :

autant de cerceaux que d'enfants  
1 ballon de rugby  
des vignettes ballon

sifflet à main pour l'arbitre (= 1 adulte)

### Dispositif et position des joueurs :

Les cerceaux forment un grand cercle. Le ballon de rugby est posé au centre du cercle.



### But du jeu :

Attraper le ballon et l'apporter dans son cerceau-maison.

### Critères de réussite :

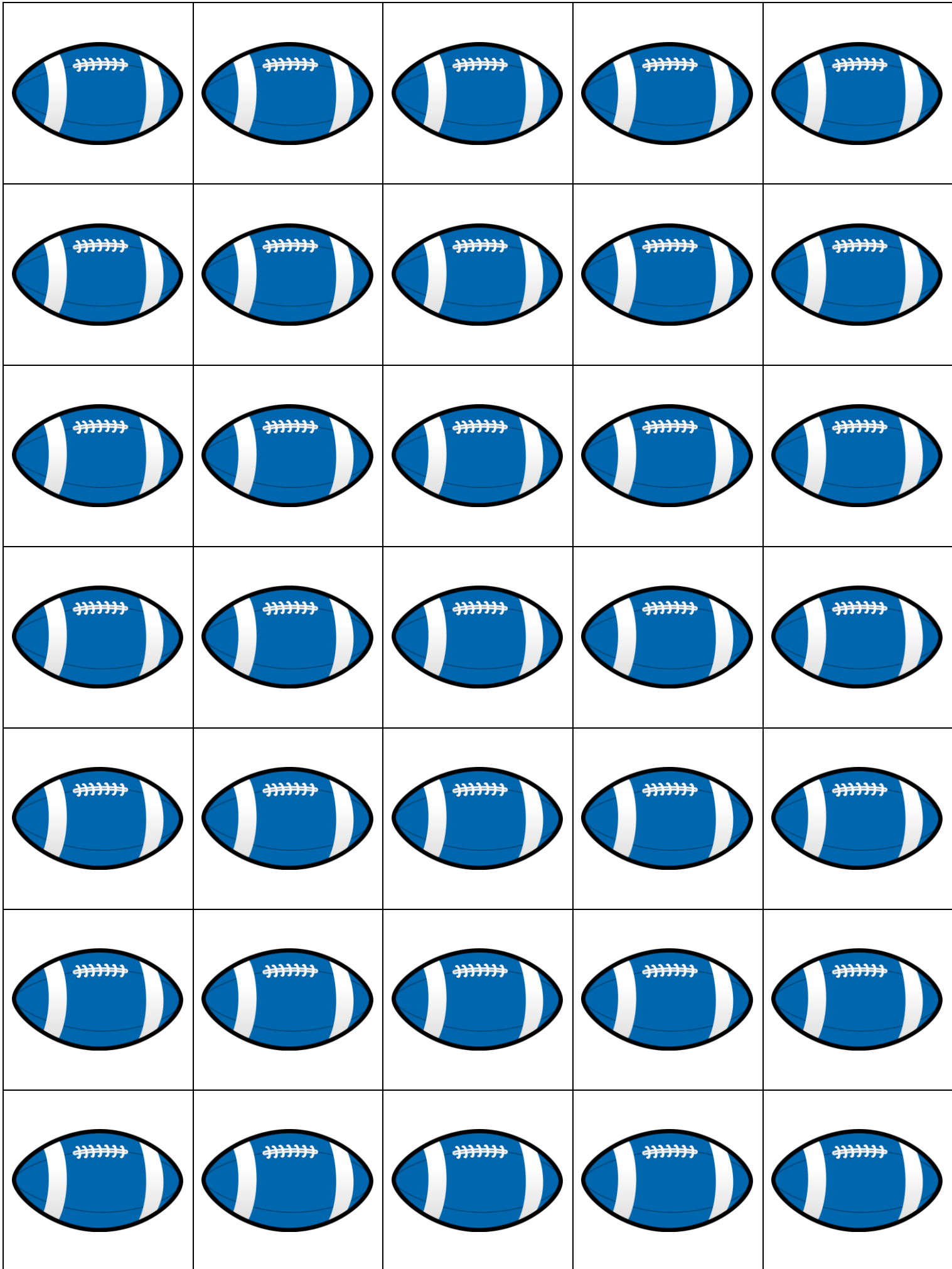
Revenir dans la maison avec le ballon.

### Fonctionnement :

Chaque enfant s'installe dans un cerceau, debout.

A l'appel de la couleur de leur cerceau par l'arbitre, les joueurs se dirigent le plus vite possible vers le ballon : celui qui s'empare du ballon le premier doit aller le poser dans son cerceau. Ses adversaires essaient de s'emparer du ballon et de le rapporter dans leur cerceau. Seul, le contact avec le ballon est autorisé : on ne doit pas toucher physiquement son camarade.

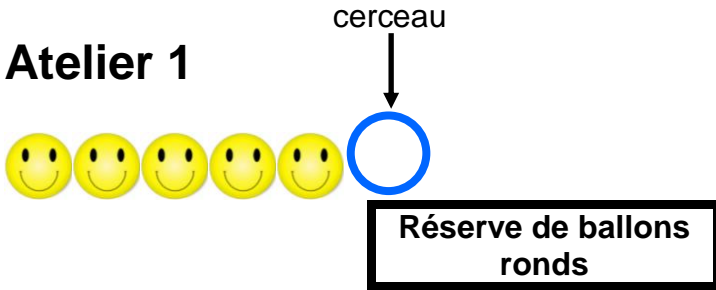
L'arbitre donne une vignette ballon à l'enfant ayant rapporté le ballon dans sa maison.  
A la fin du jeu, chaque enfant peut dénombrer le nombre de ballons gagnés.





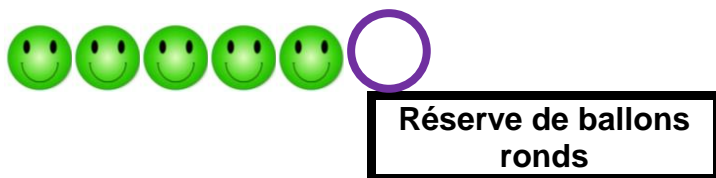
# Lancers dans différentes cibles

## Atelier 1



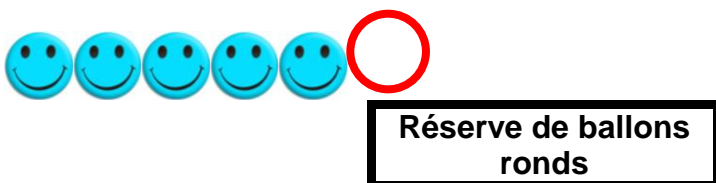
1 corbeille

## Atelier 2



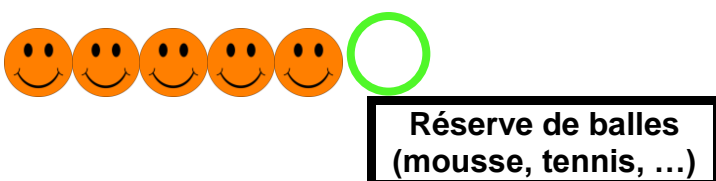
1 tonneau

## Atelier 3



1 panier de basket

## Atelier 4



1 cible inclinée



1 arbitre

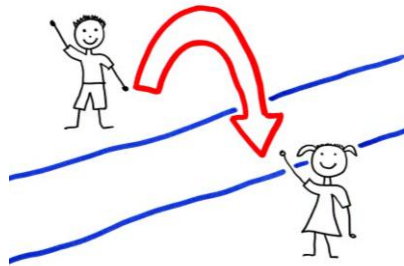
## Fonctionnement :

Les enfants de chaque équipe se placent en file indienne derrière le cerceau de l'atelier choisi. Au signal de l'arbitre, le premier joueur s'installe dans le cerceau, il prend un ballon et le lance ; après son lancer, il retourne se mettre à la queue leu leu. C'est au tour du second enfant de lancer et ainsi de suite.

Tout ballon qui n'atteint pas sa cible est perdu.

Les enfants jouent jusqu'à épuisement des balles dans la réserve.

L'arbitre siffle les rotations d'un atelier à l'autre.

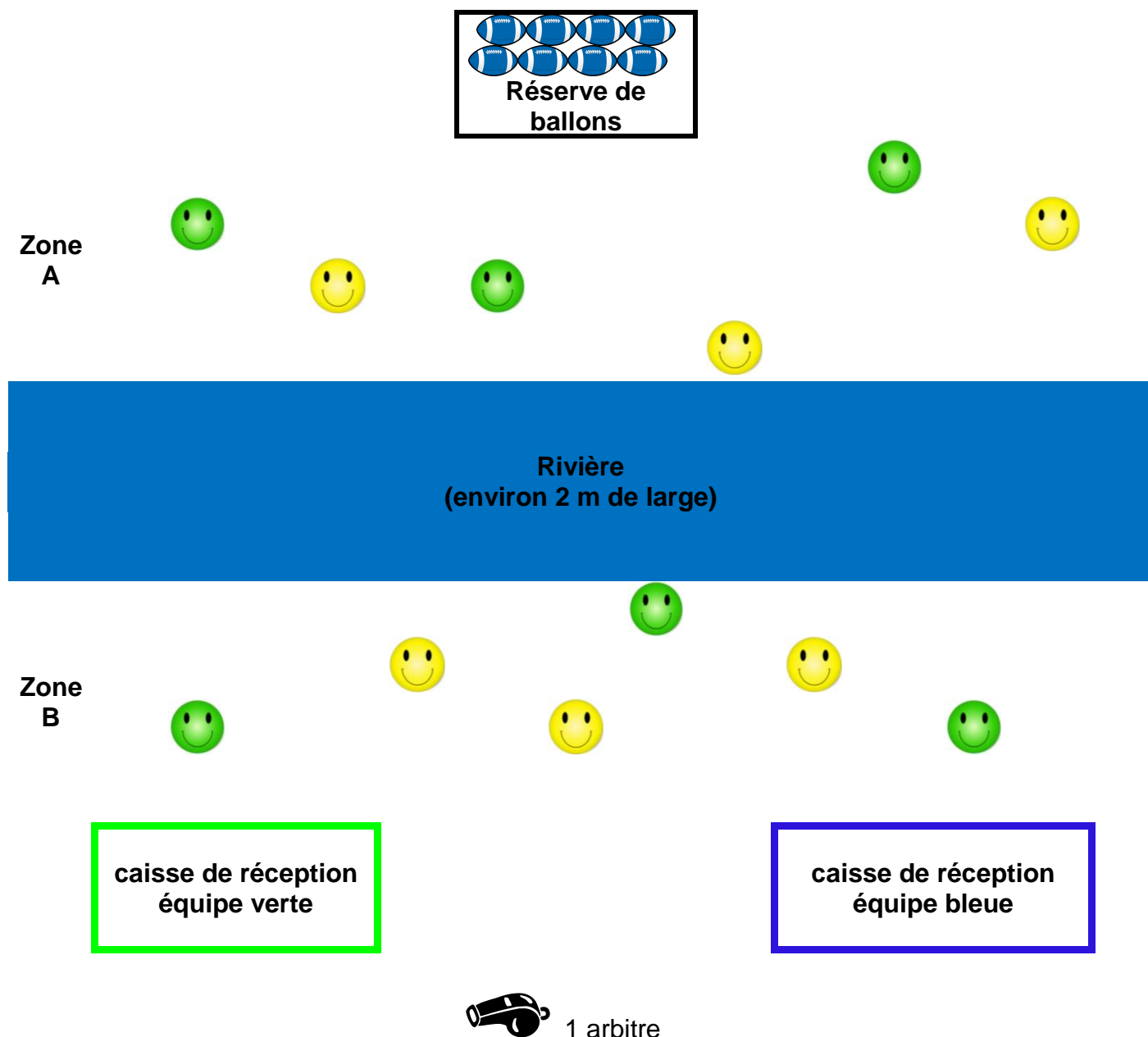


## Par-dessus la rivière (PS/MS)

### Matériel :

- 20 ballons de rugby
- une longue bande de tissu symbolisant une rivière
- dossards, brassards ou bandeaux pour différencier les 2 équipes
- sifflet à main pour l'arbitre (= 1 adulte)

### Dispositif et position des joueurs :





### But du jeu :

Faire une passe, par-dessus la rivière, à un de ses co-équipiers.

### Critères de réussite :

Avoir le plus de ballons dans sa caisse.

### Fonctionnement :

Les enfants de chaque équipe se dispersent dans les zones A et B.

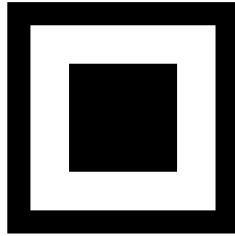
Au signal de l'arbitre, les joueurs situés dans la zone A prennent un ballon dans la caisse réserve et vont faire une passe à un co-équipier situé dans la zone B. Celui-ci va déposer le ballon dans le coffre de son équipe.

Si le ballon tombe dans la rivière, il est perdu.

Si le ballon tombe hors de la rivière, les joueurs le ramassent et continuent le jeu.

L'arbitre siffle la fin du jeu lorsqu'il ne reste aucun ballon dans la caisse réserve.

A la fin du jeu, pour connaître l'équipe gagnante, les enfants comparent le nombre de ballons dans chaque bac de réception.

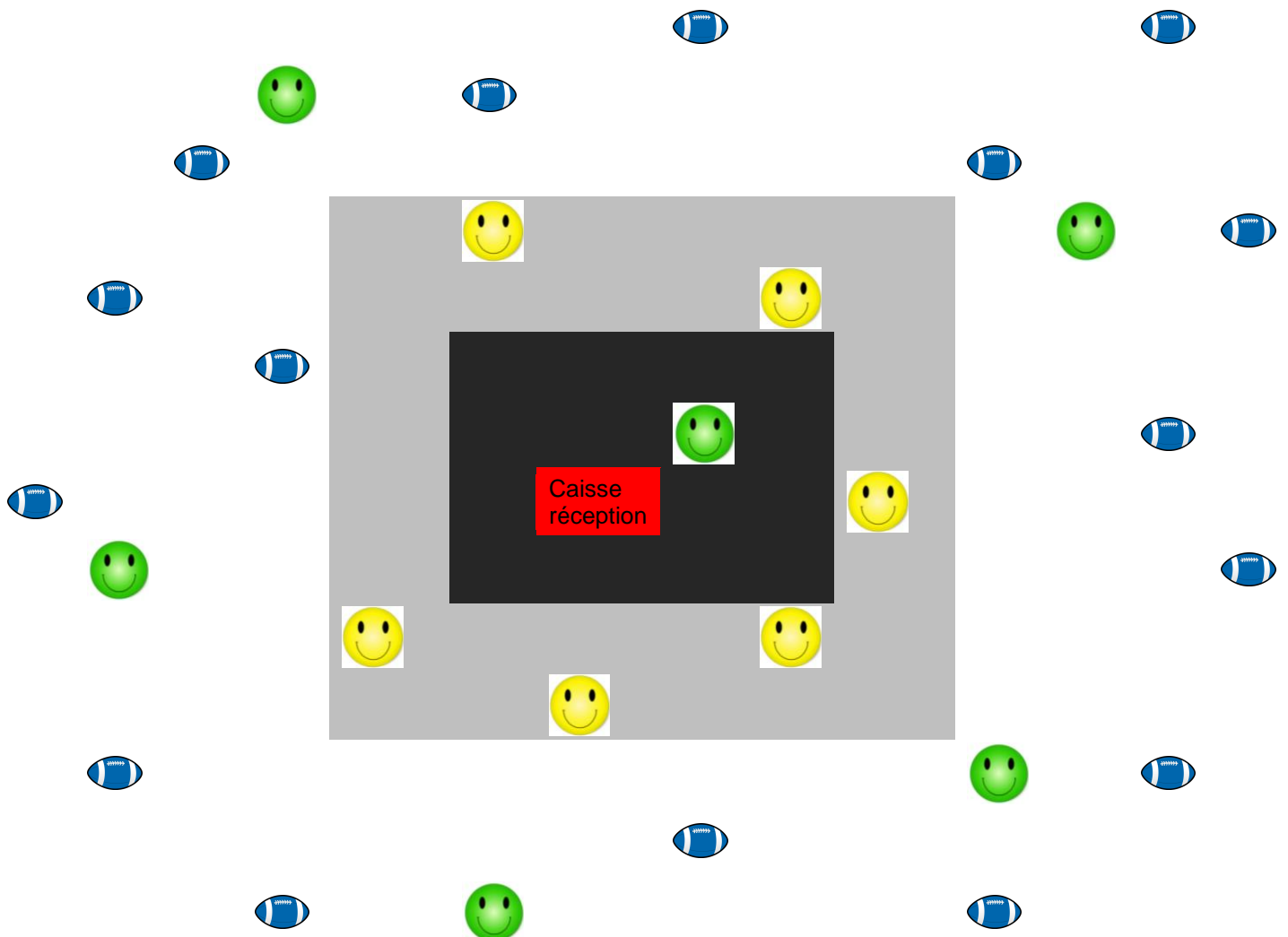


## Remplir le but (GS/CP)

### Matériel :

- 16 ballons de rugby
- une caisse pour ramasser les ballons
- des plots pour délimiter les zones de ramassage et de défense
- dossards, brassards ou bandeaux pour différencier les 2 équipes
- sifflet à main et chronomètre pour l'arbitre (= 1 adulte)

### Dispositif et position des joueurs :



1 arbitre/chronométrateur

### But du jeu :

Pour les attaquants, mettre un maximum de ballons dans la caisse centrale, dans un temps donné.

### Critères de réussite :

Pour les attaquants, avoir le maximum de ballons dans sa caisse.

Pour les défenseurs, avoir le maximum de ballons dans la zone d'attaque.

### Fonctionnement :

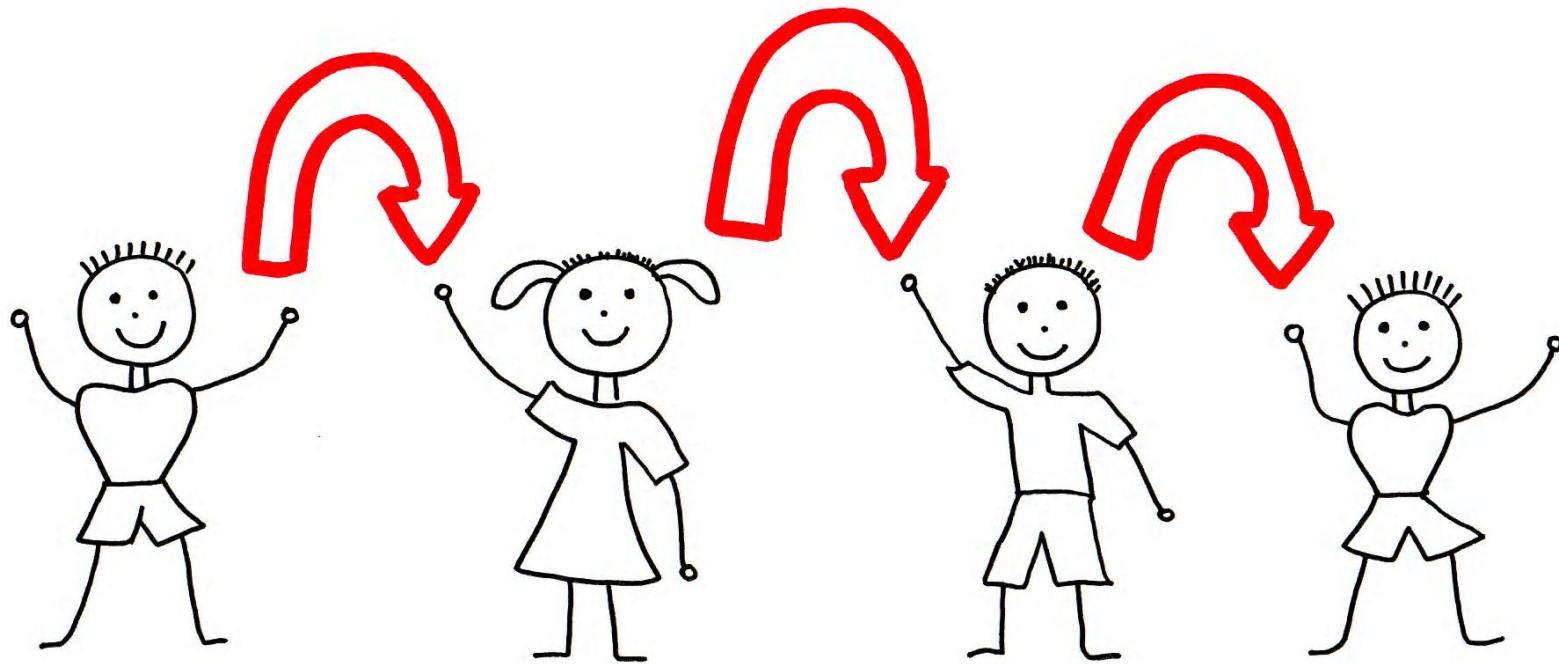
Au signal de l'arbitre, les attaquants lancent les balles au ramasseur dans la zone centrale pour remplir la caisse, sans pénétrer dans la zone de défense.

Le ramasseur réceptionne et range les ballons dans la caisse.

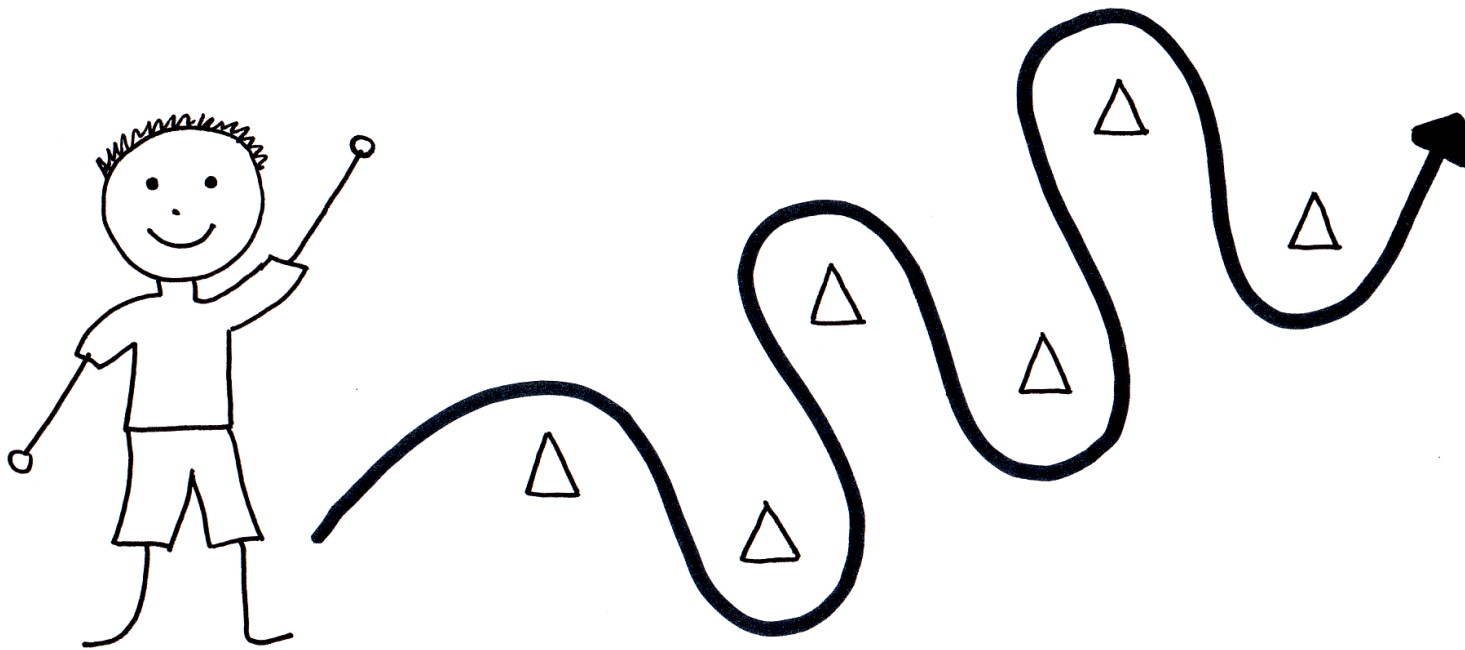
Les défenseurs attrapent les ballons sans sortir de leur zone. Ils repoussent ou renvoient les ballons vers la zone d'attaque.

Le jeu s'arrête si tous les ballons sont dans la caisse centrale ou lorsque l'arbitre siffle la fin du temps accordé.

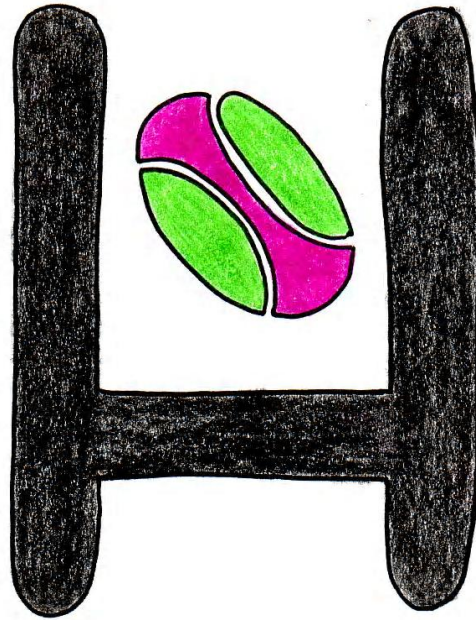
On recommence en inversant les rôles.



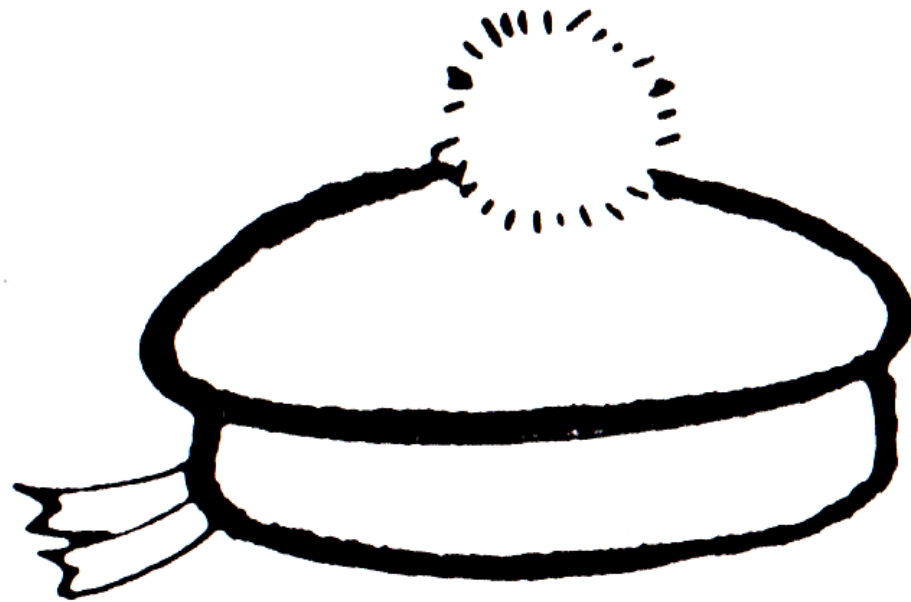
# Relais ballon



Dribble



Essai transformé

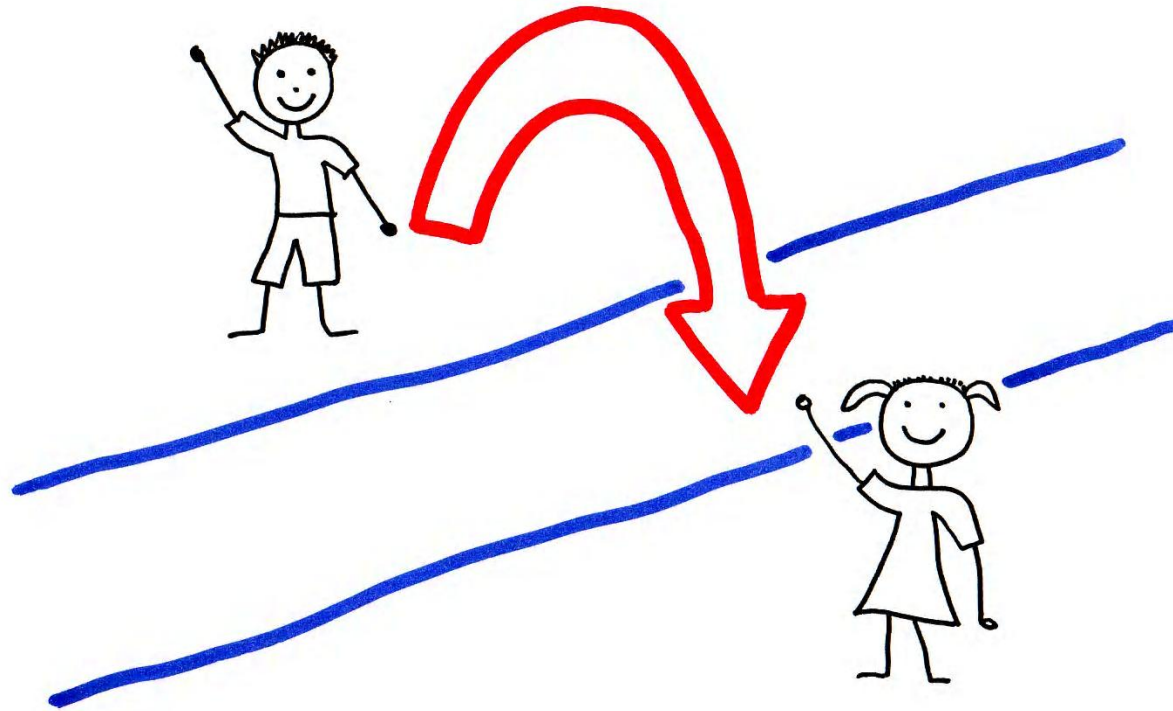


Béret

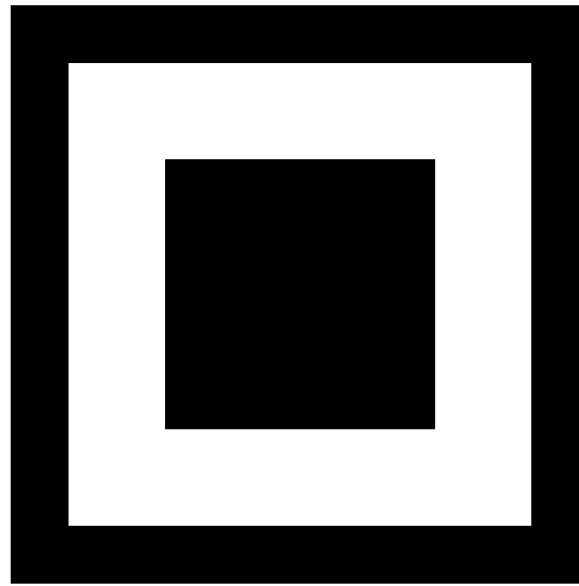


Lancers

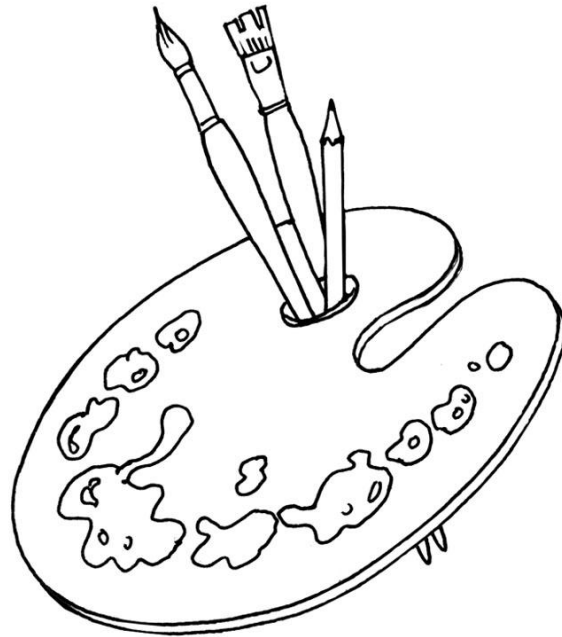




Par-dessus la rivière



Remplir le but



Printemps des maternelles :  
un mot pour l'USEP


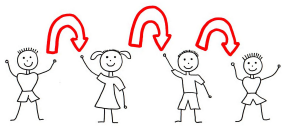
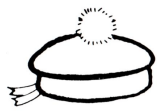
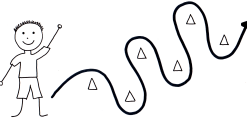
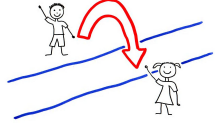




Petits bobos !



Ecole \_\_\_\_\_


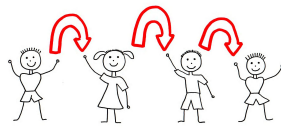
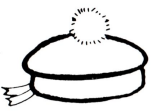
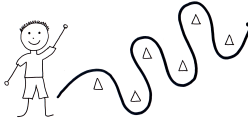
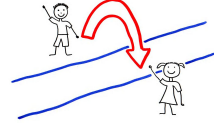


prénom \_\_\_\_\_

		
essai transformé	relais	béret
		
slalom	rivière	
		
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_

		
essai transformé	relais	béret
		
slalom	rivière	
		
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_

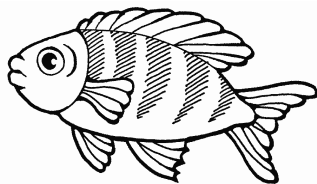
essai transformé	relais	béret
slalom	rivière	
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_

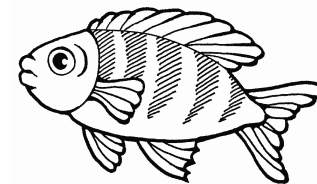
essai transformé	relais	béret
slalom	rivière	
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_

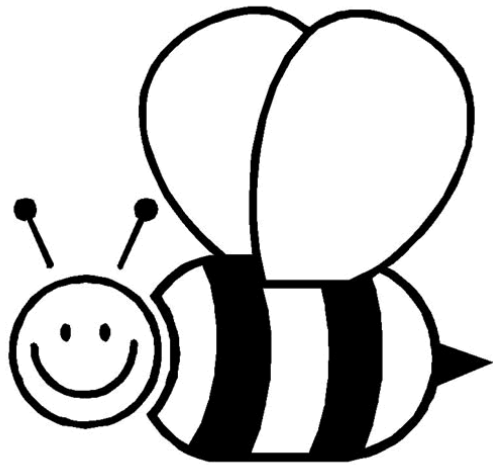
essai transformé	relais	béret
slalom	remplir le but	
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

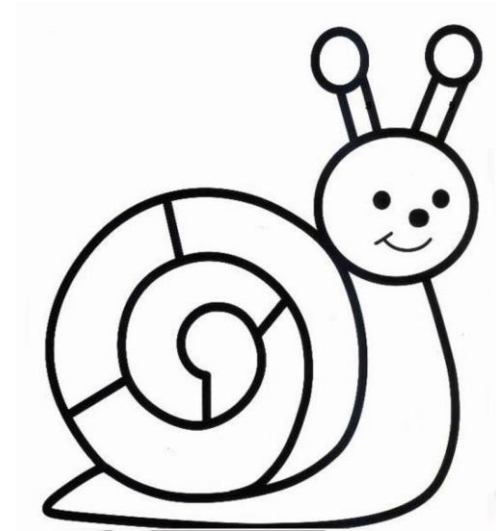
prénom \_\_\_\_\_

essai transformé	relais	béret
slalom	remplir le but	
Printemps des maternelles		



Ecole \_\_\_\_\_

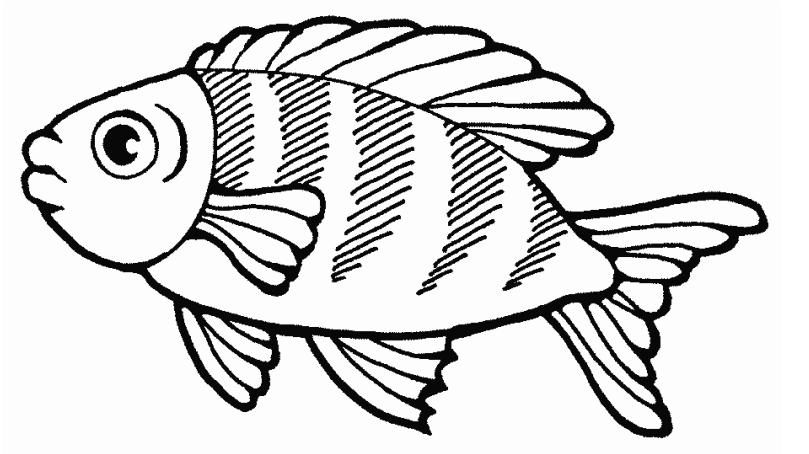
prénom \_\_\_\_\_



Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_





Ecole \_\_\_\_\_

prénom \_\_\_\_\_

## **NOTE AUX ADULTES ACCOMPAGNATEURS**

### **Rencontre USEP Jeux avec ballons**

Vous allez encadrer une équipe (enfants issus des différentes écoles du secteur).

1. Vous êtes responsable de cette équipe, des bouteilles d'eau et de la crème solaire de chaque enfant.

2. Chaque équipe passe à chaque atelier.

Un atelier dure **20 minutes**.

Le changement d'atelier est annoncé par un coup de sifflet.

3. L'équipe doit rester sur l'atelier le temps des 20 minutes, qu'elle ait fini avant ou pas.

4. Il faut profiter d'un temps mort pendant ces 20 minutes pour conduire les enfants aux toilettes de l'école maternelle. **Signaler votre départ au point « secours ».**

5. Il faut souvent compter les enfants dont vous êtes responsable.

6. Pour le repas de midi, les enfants se retrouvent par école pour récupérer leur sac.

**Merci de votre disponibilité et bonne journée !**

## **NOTE AUX ADULTES ACCOMPAGNATEURS**

### **Rencontre USEP Jeux avec ballons**

Vous allez encadrer une équipe (enfants issus des différentes écoles du secteur).

1. Vous êtes responsable de cette équipe, des bouteilles d'eau et de la crème solaire de chaque enfant.

2. Chaque équipe passe à chaque atelier.

Un atelier dure **20 minutes**.

Le changement d'atelier est annoncé par un coup de sifflet.

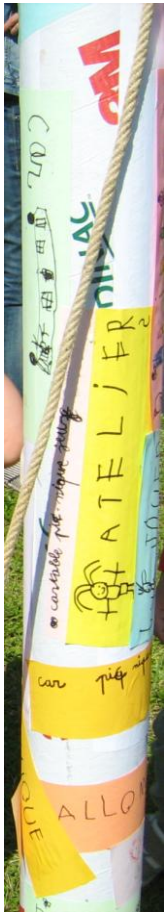
3. L'équipe doit rester sur l'atelier le temps des 20 minutes, qu'elle ait fini avant ou pas.

4. Il faut profiter d'un temps mort pendant ces 20 minutes pour conduire les enfants aux toilettes de l'école maternelle. **Signaler votre départ au point « secours ».**

5. Il faut souvent compter les enfants dont vous êtes responsable.

6. Pour le repas de midi, les enfants se retrouvent par école pour récupérer leur sac.

**Merci de votre disponibilité et bonne journée !**



Jeux avec un ballon de rugby  
27 mai 2016

# Des mots pour l'USEP



Les 3 classes maternelles de  
Champfromier,  
Montanges  
et Saint-Germain de Joux





Madame BORNET Martine  
Secrétaire USEP secteur VALSERINE  
Ecole Publique  
01410 CHAMPFROMIER

**OBJET : Rencontres USEP**

Les élèves des écoles nommées ci-dessous se retrouveront pour une rencontre "**Jeux avec ballons**" :

**le vendredi 27 mai 2016, de 9h15 à 13h,**

**à Champfromier**

ateliers de 9h15 à 12h15

- 9h15 / 9h40 : accueil, répartition des élèves
- 9h40 / 12h : ateliers
- 12h / 12h15 : découverte de l'œuvre artistique réalisée, au cours de la matinée, dans le cadre du Printemps des maternelles
- 12h15 / 13h : repas tiré des sacs

CHAMPFROMIER	PS / MS / GS	: Martine BORNET
MONTANGES	PS / MS / GS / CP	: Sylvie MOLINA
ST GERMAIN DE JOUX	PS / MS / GS	: Matthieu BERNARD

**Ces rencontres, organisées conformément à la législation en vigueur, sont l'aboutissement d'un travail mené en classe depuis plusieurs semaines.**

**Les enseignants et leurs élèves comptent sur votre présence, témoin de votre intérêt pour le sport scolaire.**

A Champfromier, le 17.05.2016  
La secrétaire du secteur "Valserine"  
Mme BORNET