GUIDE PÉDAGOGIQUE

M5 - BABY RUGBY

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE RUGBY
3-5 rue Jean de Montaigu - 91463 Marcoussis Cedex
www.ffr.fr

SOMMAIRE

I. PRÉSENTATION 3

1. QU'EST-CE QUE LE BABY RUGBY ? 3
2. A QUI S'ADRESSE LE BABY RUGBY ? 3
3. QUELS SONT LES PRINCIPES DU BABY RUGBY ? 4
4. QUI PEUT ORGANISER DES SÉANCES BABY RUGBY ? 5
5. QUEL ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ ? 5

II. DISPOSITIFS PÉDAGOGIQUES 7

1. CE QU'ON ATTEND DE L'ÉDUCATEUR 7
2. CE QU'ON ATTEND DES PARENTS 8
3. LES INFRASTRUCTURES 9
4. LE MATERIEL 9
5. LE CONTENU ET LE DÉROULÉ DES SÉANCES 10
6. POUR ALLER PLUS LOIN 13

III. SITUATIONS BABY RUGBY 14

Le générique masculin est utilisé dans ce document uniquement dans le but d'en alléger la forme et d'en faciliter la lecture.

I. PRÉSENTATION

1. QU'EST-CE QUE LE BABY RUGBY ?

Dès la saison 2020-2021 la FFR propose à ses clubs de mettre en place l'activité Baby Rugby dès l'âge de 3 ans. Il s'agit d'une activité d'éveil ludique, sportive et conviviale pour la petite enfance, permettant aussi de participer à l'éducation de l'enfant et de lui donner le goût des activités physiques dès son plus jeune âge. Attention, on ne parle pas de pratique sportive du rugby mais bien d'un rugby adapté pour les tout-petits.

Le Baby Rugby est intégré dans un projet : éducatif et sportif de club qui s'appuie sur le projet éducatif de la F.F.R. Il est principalement centré sur des jeux, des ateliers de motricité multisports qui participent :

- Au développement de l'enfant.
- À sa socialisation (apprendre à jouer avec les autres, à jouer avec des règles…).

Les enfants évoluent progressivement de la catégorie moins de 5 ans (M5) « Baby Rugby » d'éveil vers les (M6) qui est le « *rugby des tout petits* » vers la catégorie des moins de 8 ans (M8) et l'entrée dans le « *rugby éducatif* ».

L'activité est aussi un moment privilégié de partage et d'échange, qui contribue au renfort du lien entre l'enfant et ses parents. Le Baby Rugby permet une pratique parent-enfant en proposant aux parents de s'impliquer dans les séances. L'éducateur doit proposer aux parents d'être actifs ou non et les solliciter s'il en ressent le besoin. Dans ce cas il est nécessaire et important que l'éducateur et les parents co-construisent la séance.

Afin de garantir un accueil qualifié et en sécurité ainsi que des contenus de séances adaptés, la FFR accompagne les structures dans la mise en place de l'activité en mettant à disposition ce « Guide pédagogique du Baby Rugby », un référentiel qui recense les incontournables pour accueillir les plus petits ainsi que des conseils et préconisations pour organiser l'activité dans les meilleures conditions.

2. A QUI S'ADRESSE LE BABY RUGBY ?

Le Baby Rugby s'adresse à des enfants à partir de 3 ans révolus, pour certains jusqu'à 5 ans révolus. L'enfant peut être licencié dans un club de rugby affilié à la FFR, dans la catégorie « M5 », qui correspond aux années de maternelle.

3. QUELS SONT LES PRINCIPES DU BABY RUGBY ?

	CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT	PRINCIPES DU BABY RUGBY
1	Pour évoluer en sécurité, l'enfant a besoin de bien comprendre les consignes et les règles du jeu.	Les consignes doivent être peu nombreuses et énoncées avec beaucoup de clarté.
2	Il est sensible à la fiction aux jeux de rôles, l'enfant est dans l'imitation.	Raconter des histoires, utiliser la notion de plaisir comme base du jeu.
3	Son temps d'attention est réduit surtout lorsque le jeu ne lui plait pas ou qu'il n'y trouve pas d'intérêt.	La situation doit avoir du sens / le jeu doit avoir un but Un jeu qui ne fonctionne pas doit être modifié ou remplacé.
4	Il a horreur de l'immobilité imposée. Il a besoin de bouger et se dépenser.	Construire un temps bien définit pour s'asseoir écouter et raconter des histoires. Laisser l'enfant découvrir : poser des plots est une aventure. L'action doit être au centre des préoccupations de l'éducateur. La file d'attente est à proscrire.
5	Tout est démultiplié (émotions, sensations…). Il peut décider de bouder ou de faire un câlin à tout moment de la séance. Il peut décider de sortir de la situation à tout moment.	Gérer les espaces en les délimitant clairement / Laisser l'enfant exprimer des émotions sportives (ressentir la vitesse, le progrès…). Il doit y avoir une personne pour s'occuper de lui s'il sort du jeu.
6	L'enfant voit tout en grand.	Se mettre à sa place, à sa hauteur : au sens propre et au sens figuré. Utiliser du matériel adapté à sa taille.
7	C'est l'âge d'or de la mobilité. Aisance du mouvement.	Faire découvrir toutes les habiletés motrices de base (courir, tourner, ramper, lancer, sauter, passer, attraper, réceptionner, chuter…).
8	Il a besoin d'être rassuré, de se sentir en sécurité : avoir des repères des habitudes	Définir l'espace dans lequel l'enfant se reconnait, utilisation des « maisons ». Utiliser et répéter les mêmes situations, mettre en place des routines. Conserver un cadre de séance, avec des situations évolutives.
9	Il doit bénéficier d'un cadre affectif sécurisant. Attachement aux parents.	Impliquer les parents dans la séance, assurer un environnement sécurisé (peu de monde, peu de bruit).

4. QUI PEUT ORGANISER DES SÉANCES BABY RUGBY ?

Tous les clubs affiliés à la FFR peuvent licencier des enfants de 3 ans révolus et proposer l'activité baby rugby sous réserve du respect des conditions nécessaires à leur accueil citées dans ce guide pédagogique.

5. QUEL ENCADREMENT DE L'ACTIVITÉ ?

Le diplôme de l'éducateur :

L'éducateur Baby Rugby, est une personne, bénévole ou salariée, licenciée à la FFR. Son engagement contribue à assurer et garantir l'application du guide pédagogique du Baby Rugby par la mise en place et l'animation des séances.

Pour accueillir des enfants dans la catégorie M5 – Baby Rugby l'éducateur doit obligatoirement être titulaire (ou en cours de formation) du « Brevet Fédéral Baby Rugby »

Le nombre d'éducateurs :

L'encadrement minimum est d'un éducateur qualifié pour 8 enfants et d'un adulte accompagnant.

L'adulte accompagnant :

Afin d'assurer les responsabilités d'assistant organisateur, accompagnateur, l'adulte accompagnant doit être titulaire d'une licence FFR.

La formation :
La formation « BF Baby Rugby » est organisée sous la forme de 3 blocs de compétences :

- Concevoir et animer des séances adaptées à la petite enfance
- Préparer et accompagner les moins de 6 ans dans les premiers pas en Ecole de Rugby
- Appliquer une démarche pédagogique ; créer et garantir un climat d'apprentissage

Le parcours de formation pour l'obtention du « BF Baby Rugby » sera aménagé en fonction des profils des stagiaires qui devront ainsi passer 0,1,2 ou 3 blocs de compétences.

Les renseignements sur les parcours de formation sont à demander aux Ligues régionales.

LES BONS CONSEILS

Il existe un écart important entre les enfants de 3 ans et de 6 ans. Il est important, en fonction du nombre d'enfants participants, de la répartition des âges et des aptitudes de :

- Réaliser plusieurs groupes - chaque groupe devra être encadré par un éducateur et un adulte accompagnant.
- Adapter le niveau de l'activité en fonction des enfants.
- Proposer plusieurs créneaux horaires si nécessaire.
- Repousser l'entrée dans le Baby Rugby si l'éducateur considère que l'enfant n'est pas prêt à démarrer l'activité.

1. CE QU'ON ATTEND DE L'ÉDUCATEUR

L'éducateur doit susciter, donner à l'enfant, l'envie de pratiquer le Baby Rugby et de revenir. L'éducateur doit permettre à l'enfant de s'épanouir dans le club de rugby.

L'éducateur vis-à-vis des enfants :

- Est accueillant, enthousiaste et souriant.
- Crée un climat de confiance, de sécurité affective, il est bienveillant
- Sécurise la pratique, les jeux, les déplacements.
- Explique clairement les consignes tout en imageant, scénarisant au maximum pour captiver l'attention des enfants.
- Adapte les situations selon le degré de développement des enfants.
- Est à l'écoute des enfants, observe les comportements, les états de fatigue.
- Met en place des situations qui permettent à l'enfant de s'exercer, répéter, laisse une place à l'erreur et permet à l'enfant de réussir.
- Valorise, encourage les bons comportements et les bonnes intentions, les efforts.
- Ne force pas un enfant qui ne veut pas participer, trouve d'autres manières de l'investir et de le faire venir.
- Fait preuve de patience.
- ...

L'éducateur vis-à-vis des parents :

- Organise une réunion, un temps d'accueil en début de saison pour présenter aux parents la démarche et le déroulé d'une séance
- Définit le rôle et les tâches des parents durant la séance
- Laisse un temps avec l'enfant et ses parents pour permettre du jeu libre en sécurité lors de l'accueil
- Demande aux parents de participer à certains jeux (être acteur des jeux)
    - Demande aux parents de rester discrets pour que les enfants se concentrent sur les consignes et le jeu
    - Aménage des temps d'échange avec les enfants, les autres parents, l'éducateur
    - ...

2. CE QU'ON ATTEND DES PARENTS

Les parents font partie du programme Baby Rugby, ils peuvent, selon leur volonté, leur disponibilité, les besoins de l'enfant, être présents et s'impliquer dans le déroulement des séances.
L'éducateur reste cependant, la seule personne qualifiée et responsable du groupe.

L'objectif est de partager un moment privilégié avec son enfant dans un environnement autre que le cadre familial et aussi de rencontrer d'autres enfants, d'autres parents.

Les parents peuvent :

- Echanger avec l'éducateur pour s'impliquer dans la co-construction de la séance.
- Participer à l'entrée dans la séance en jouant avec leurs enfants pendant un temps dédié.
- Assister l'éducateur qui les missionnera selon les besoins, en particulier pour contribuer à la sécurité.
- Encourager, rassurer et accompagner si nécessaire les enfants
- Jouer avec les enfants (des jeux permettent aux parents de participer).
- Partager une expérience avec les enfants et les autres parents.
- Organiser avant, pendant ou après la séance des temps d'échanges avec les autres parents sur divers thématiques.
- S'impliquer dans la vie du club (organisation d'événements festifs, de sorties, etc…).
- Pratiquer le rugby en loisirs (organiser des entrainements de rugby à 5)...

3. LES INFRASTRUCTURES

L'activité Baby Rugby doit, dans la mesure du possible, se réaliser en plein air, sur un terrain souple en herbe ou synthétique.
Par temps pluvieux ou trop froid, ou dans le cas d'un terrain de mauvaise qualité, l'activité devra se faire en intérieur, dans un gymnase ou une salle.
Des toilettes doivent être accessibles et à proximité du lieu de pratique.

LE BON CONSEIL

Si le club ne dispose pas d'un espace intérieur assez grand pour pratiquer l'activité en cas de mauvais temps, il est possible de proposer d'autres activités nécessitant moins d'espace dans le club house par exemple (ateliers dessins, jeux, activités manuelles …)

4. LE MATERIEL

Il est important d'utiliser un matériel adapté à la catégorie d'âge. Ci-dessous un exemple de kit pour la pratique du Baby Rugby.

- 8 Chasubles réversible 3-5 ans
- 8 Ballons mousse T2 Génésis
- 1 Lot de 40 plots de délimitation
- 20 Grands plots souples
- 1 Tunnel
- 6 Piquets d'agilité et support
- 8 Ceintures + 16 Tags
- 4 Cerceaux plats 40 cm
- 4 Cerceaux plats 60 cm
- 6 Mini haies réglables
- 2 Lots de 4 balles hérisson
- 2 Lots de 6 ballons émotions
- 1 Sac marin de matériel Large
- 2 Filets à ballons
- 1 Sac ficelle pour chasubles
-

LE BON CONSEIL

Les matériaux souples et colorés sont à privilégier

5. LE CONTENU ET LE DÉROULÉ DES SEANCES

L'objectif est de faire participer l'enfant à une aventure Baby Rugby au sein de son club. Pour ce faire, nous préconisons l'organisation des séances en 3 temps distincts.

1. **AVANT LE TERRAIN**
2. **SUR LE TERRAIN**
3. **APRÈS LE TERRAIN**

LES BONS CONSEILS

Afin que l'enfant se crée des repères et des habitudes vous devez privilégier :

- Le même cadre de séance.
- Les mêmes espaces sur le terrain.
- Les rituels avec les 3 temps identifiés.

Il est indispensable que l'éducateur prépare en amont sa séance. Si le contenu prévu n'a pas pu être réalisé en intégralité, pas d'inquiétude les situations pourront être utilisées pour la prochaine séance.

TEMPS 1 : AVANT LE TERRAIN

Il s'agit du temps d'accueil des parents et des enfants. Chez les tout petits l'accueil est primordial, pour qu'ils soient en confiance et qu'ils veuillent revenir. Les enfants peuvent évoluer librement sur une partie du terrain avec les parents. Cela peut laisser le temps à l'éducateur d'installer le matériel si ce n'est pas déjà fait.

LE BON CONSEIL

Installez les espaces et le matériel avant l'arrivée des enfants

TEMPS 2 : SUR LE TERRAIN (durée maximale 45 min)

Les situations sont organisées dans des espaces de jeu représentés par des maisons de 3 couleurs différentes : bleu, blanc, rouge,
Chaque maison représente une taille de terrain, des thèmes de jeux et des situations spécifiques. Si l'activité se déroule en gymnase, la taille des maisons pourra être adaptée et réduite.
La séance débutera dans la maison bleue, pour se poursuivre dans la maison blanche, puis la maison rouge.

LES BONS CONSEILS

- L'éducateur vient piocher dans les situations proposées en annexe.
- Il adapte le nombre de situations et la difficulté en fonction du groupe et du niveau de chacun.
- Il ne doit pas hésiter à ré utiliser les mêmes situations lors des séances, à les faire évoluer en fonction des aptitudes du groupe.
- Pendant la séance, un passage dans la maison bleue est possible pour un retour au calme des enfants ou des consignes.

La maison Bleue : 8m x 8m

La maison bleue est la plus petite, c'est l'endroit qui symbolise l'entrée et la sortie de la séance. Les enfants y sont rassemblés en début et en fin de séance, assis et attentifs. C'est le moment de présentation et d'échange sur le thème de la séance, les jeux prévus, l'énoncé des règles.
La maison bleue est utilisée pour l'échauffement collectif et pour les jeux de lutte. Elle peut aussi être utilisée à n'importe quel moment de la séance pour un retour au calme, pour y faire les pauses boissons et la présentation du jeu suivant.

La maison Blanche : 10m x 15m

La maison blanche est un espace intermédiaire ou des petits jeux d'évitement à vitesse réduite peuvent être organisés.

La maison Rouge : 22m x 15m

La maison rouge est le plus grand terrain, elle est dédiée aux jeux de traversée, jeux de cible, relais, jeux collectifs.

TEMPS 3 : APRÈS LE TERRAIN

C'est la fin de séance, prévoir un retour au calme avant le départ avec :

Le rangement du matériel
Il est important d'impliquer les enfants dans le rangement du matériel, cela contribue aux apprentissages. Chaque enfant est responsabilisé au travers de tâches à réaliser.

LE BON CONSEIL
Pour rendre le moment du rangement plus ludique vous pouvez donner un nom à l'endroit où sera rangé le matériel : la malle aux ballons, le coffre, ...
L'éducateur définit des tâches et répartit les rôles pour que chacun s'implique dans le rangement.

Retour au calme
Les enfants sont réunis dans la maison bleue, pour un retour au calme, en les laissant s'exprimer sur le vécu de la séance. Des exercices de relaxation, respiration favoriseront leur retour au calme.

Le départ
C'est un moment d'échange avec les parents, et des parents entre eux.
Les enfants repartent avec un adulte autorisé.

6. POUR ALLER PLUS LOIN

- Pour les enfants licenciés dans la catégorie M5 – Baby Rugby les plateaux / tournois sont interdits, il n'y a pas de rencontre avec d'autres Ecoles de Rugby.
  Cependant il est possible d'organiser une séance Baby Rugby sous forme d'une sortie dans un parc, par exemple.
- Pour les enfants de la catégorie M6 - Premiers pas à l'Ecoles de Rugby » les règles du jeu applicables sont celles présentées dans la fiche de du rugby éducatif : https://www.ffr.fr/jouer-au-rugby/ecole_de_rugby/rugby-educatif.
  Des plateaux sont autorisés mais limité en nombre : Participation pour un club à 1-2 plateaux par trimestre.

III. SITUATIONS BABY RUGBY

Afin de vous accompagner dans la mise en place des séances Baby Rugby, nous vous proposons des situations de jeu classées par « couleur de maison » (selon la taille du terrain, le thème du jeu) et par « nombre d'étoiles » (selon la difficulté de la situation) : 1 étoile : niveau facile ; 2 étoiles : niveau intermédiaire ; 3 étoiles : niveau avancé.
Chaque situation est évolutive pour permettre de l'adapter en fonction du nombre et des aptitudes des enfants.

Maison	N°	Situation	Niveau
Maison bleue	1	Joue avec ton ballon	★
	2	Le face à face	★
	3	Les écureuils en cage	★★
	4	Les déménageurs	★★
	5	Les tortues	★★
Maison blanche	6	Le grand bazar	★
	7	On fait un tour au zoo	★
	8	La carte aux trésors	★
	9	Les poules et les renards	★★
	10	Les voleurs du château	★★
	11	La rivière aux crocodiles	★★★
	12	Le passe-passe	★★★
Maison rouge	13	Le crabe magique	★
	14	La marque	★
	15	Le petit train	★
	16	Les loups et les renards	★★
	17	La forêt de Barbebois	★★
	18	Le fantôme du Gallion	★★
	19	Les œufs du dinosaure	★★
	20	Bubble tunnel	★★★
	21	La chasse aux diamants	★★★
	22	L'auto-stoppeur	★★★
	23	Le perce muraille	★★★
	24	Les plateaux M6 « Premiers pas à l'EDR »	★★★

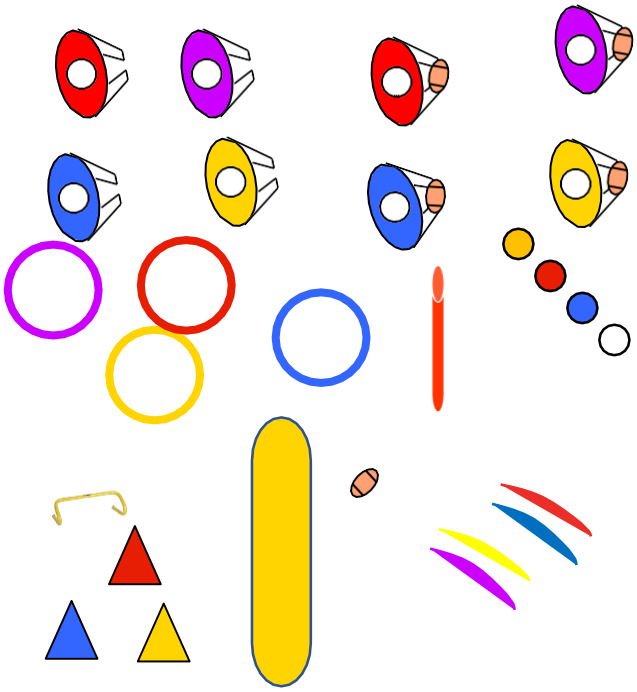
LA DISPOSITION DES ESPACES

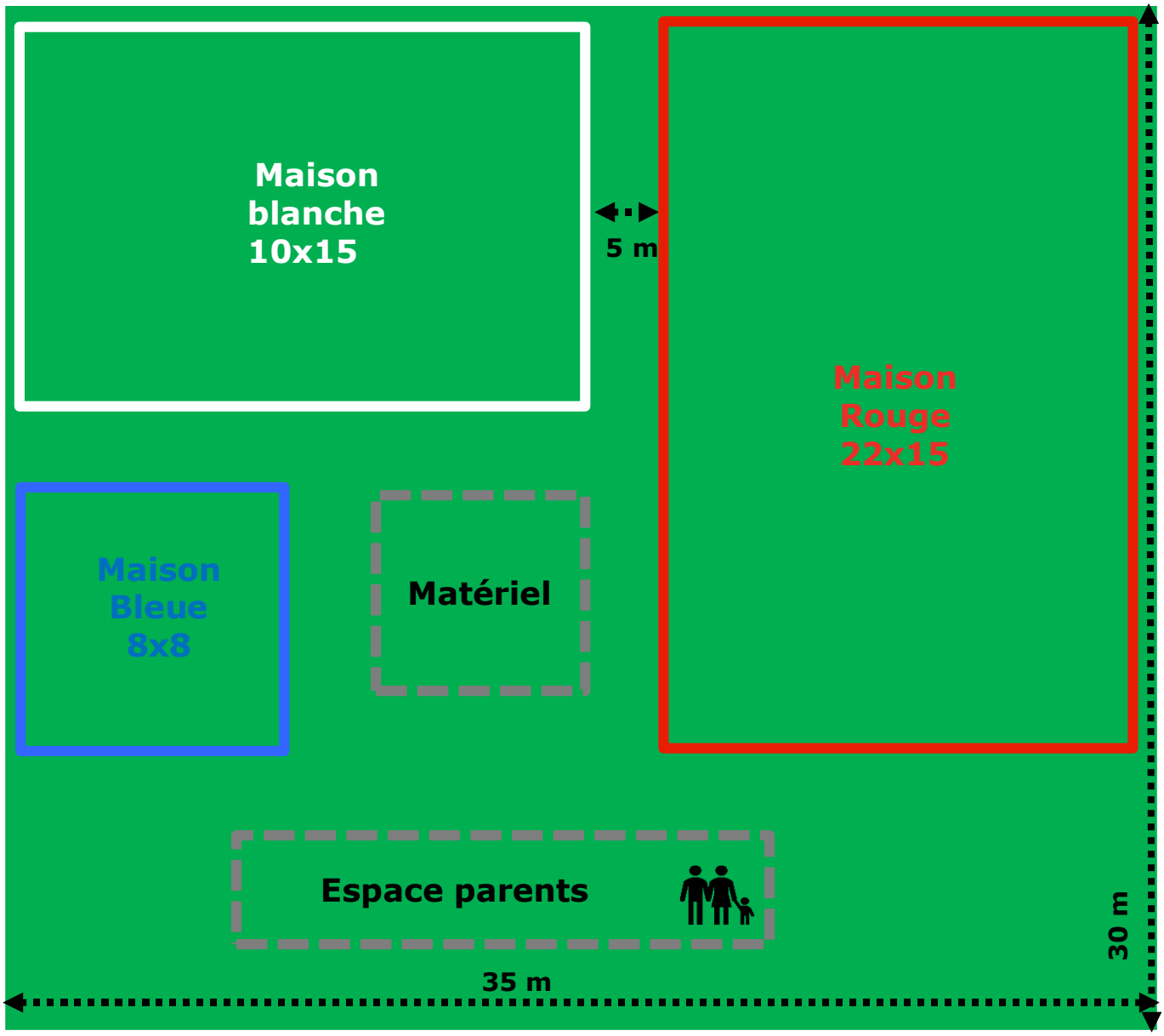
ORGANISATION :

Afin de rassurer les enfants et de les accueillir dans les meilleurs conditions, il est important que les espaces de jeu dédiés au Baby rugby soient identiques d'une séance a l'autre.

- Privilégiez le terrain le plus accessible et le plus proche du club house (point d'eau et toilettes).
- Préférez les espaces près de l'entrée du terrain plus facile d'accès pour les enfants et pour faciliter l'observation et la participation des parents.
- N'ayez pas peur d'installer suffisamment de plots pour que les espaces soient bien délimités.
- Une panneautique peut être ajoutée.

LE MATÉRIEL :





NIVEAU

M5

JOUE AVEC TON BALLON

10 min

Maison Bleue

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se mettre en éveil, manipuler, toucher le ballon.

ORGANISATION :

Situation d'échauffement en début de séance. Les enfants se mettent en demi cercle assis face à l'éducateur qui va démontrer.

Cet exercice annonce le début de la séance. Plusieurs consignes sont données aux enfants pour se familiariser avec le ballon (sur les genoux, ballon devant soi, je fais tourner le ballon dans mes doigts, comme de la pâte à modeler, j'écrase mon ballon bras tendu, dos plat, comme une crêpe, je m'allonge avec le ballon sous le ventre et j'essaye de rouler en avant et en arrière en écartant les bras « comme Superman », je m'assieds sur les fesses jambes écartées et j'essaye d'aller toucher la pointe de mes pieds en comptant jusqu'à cinq puis jusqu'à dix.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, balles

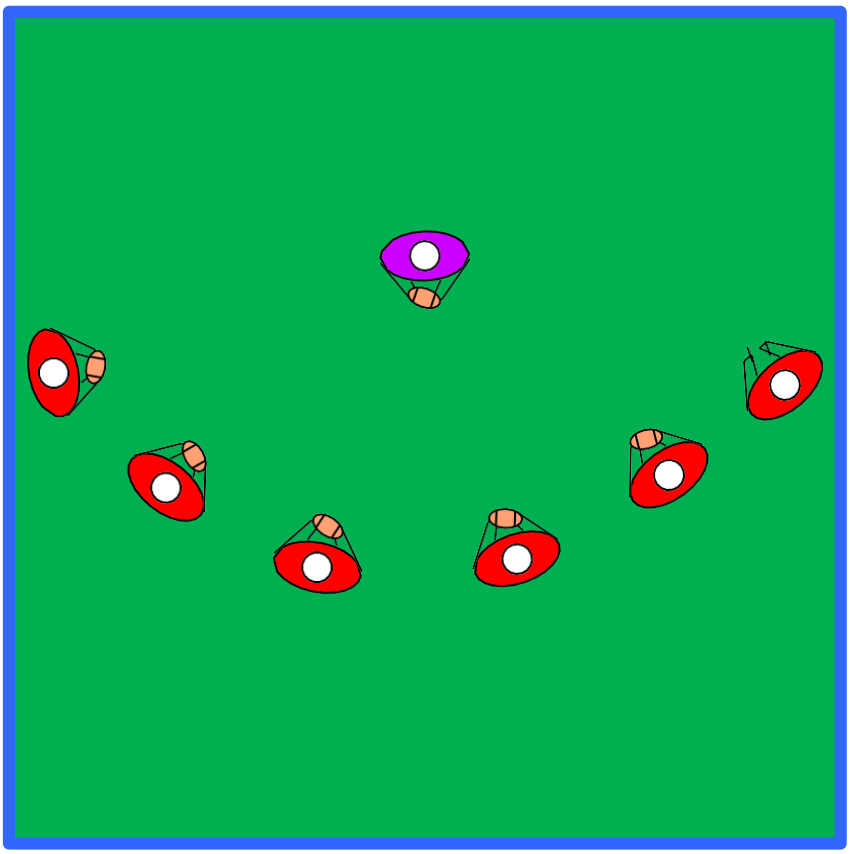
RÔLE DES PARENTS :

Accompagner les enfants.

LES VARIABLES :

- S'asseoir sur le ballon en levant les bras au ciel
- Se mettre debout et faire tourner le ballon autour de la taille
- Se mettre debout jambes écartées et essayer de faire rouler le ballon entre les jambes
- Utiliser différentes balles, ballons de baudruche

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

LE FACE A FACE

5 min

Maison Bleue

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se mettre en éveil, manipuler, toucher le ballon.

ORGANISATION :

Les enfants sont deux par deux, face à face et s'échangent le ballon. Dans un premier temps avec un rebond, puis sans rebond.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, balles

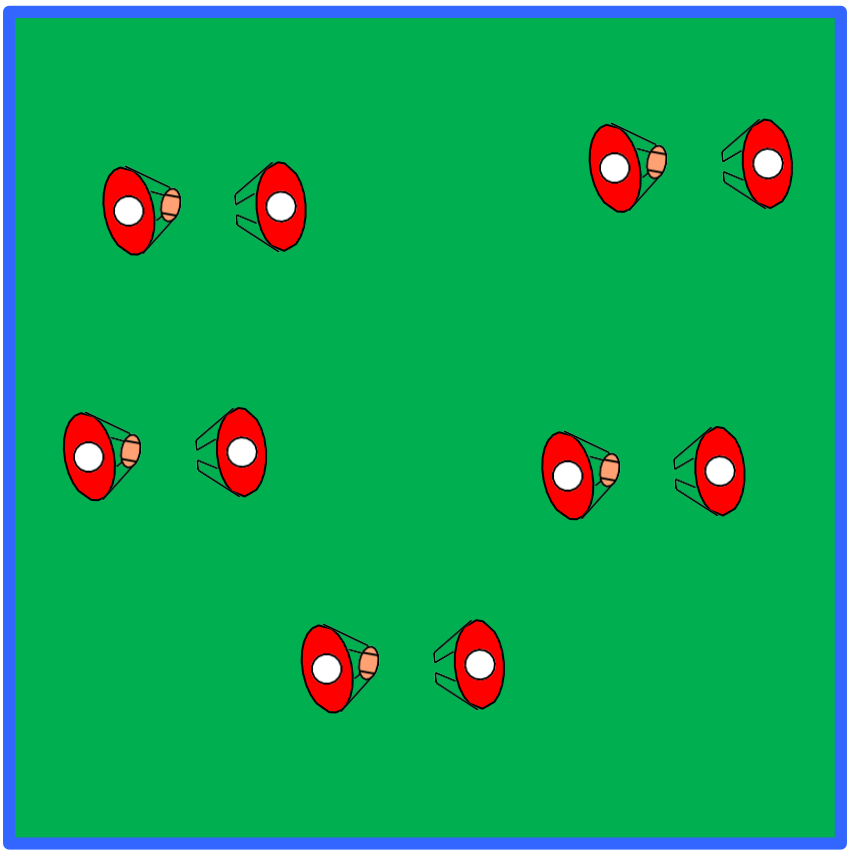
RÔLE DES PARENTS :

Accompagner les enfants.

LES VARIABLES :

- Utiliser différentes balles
- Varier les lancers (nombre de rebonds, utilisation du pied, lancer-rouler,)
- Varier les distances
- Varier les directions

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES ECUREUILS EN CAGE

8 min

Maison Bleue

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Courir avec un ballon, se repérer, réagir vite à un signal, ajuster ses déplacements en fonction de la cible, chercher les espaces libres et respecter les règles du jeu

ORGANISATION

Situation d'échauffement en début de séance. Deux enfants se font face en se donnant les mains au dessus du cerceau, c'est la cage. Au signal « écureuil » donné par l'éducateur les écureuils sortent des cages (cerceaux) en se lâchant les mains et vont se promener.

Au deuxième signal « rentrez » les écureuils doivent retrouver un cerceau et former une cage avec un autre écureuil le plus vite possible. Les écureuils qui gagnent sont ceux qui ont reformé une cage.

Attention, au départ certains écureuils n'ont pas de cage. Changer régulièrement les binômes sur les cages.

LE MATÉRIEL :

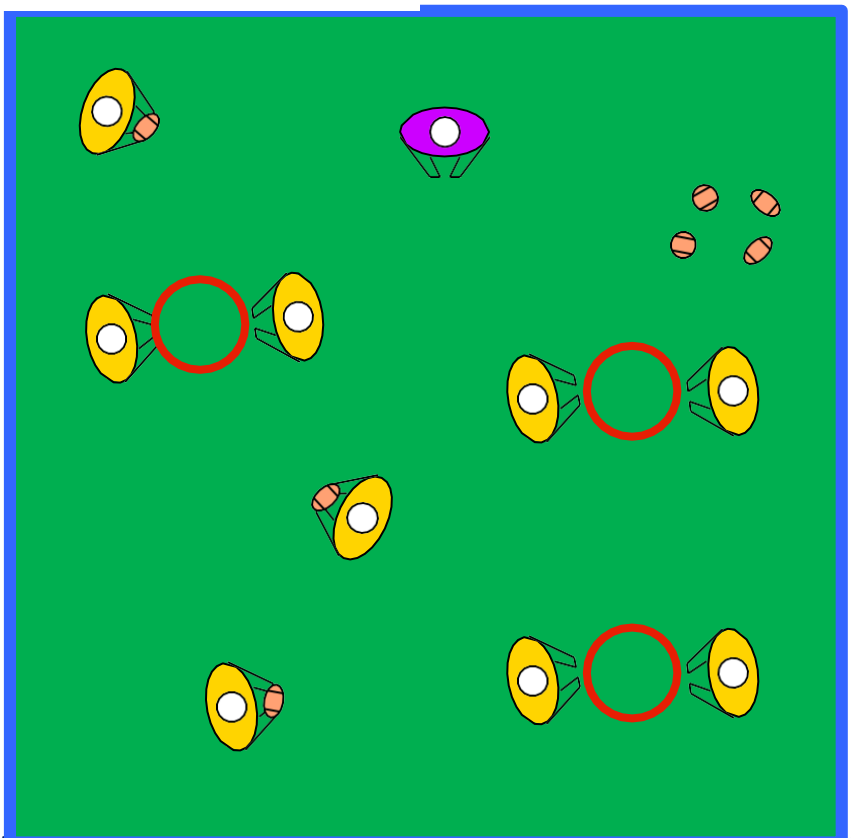
Cerceaux, ballons, sifflet, balles

RÔLE DES PARENTS :

Les parents peuvent participer à la situation et ainsi aider à la compréhension du jeu par les enfants.

LES VARIABLES :

- Nombre d'écureuil sans cage
- Ne pas revenir deux fois dans la même cage
- Varier les modes de déplacements (ramper, à quatre pattes)
- Donner des contraintes aux écureuils (aller chercher une noisette (ballon) avant de rejoindre une cage
- Utiliser différentes balles



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES DEMENAGEURS

10 min

Maison Bleue

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Agir/réagir
S'équilibrer/se déséquilibrer
Contrôler/retourner-orienter les forces
Utiliser la force de l'autre-agir en déplaçant le centre de gravité de l'adversaire

ORGANISATION

2 équipes (3/4 enfants).
Les rouges (meubles) sont dans leur zone (bleue) inerte.
Les jaunes (déménageurs) doivent les transporter dans l'autre zone (blanche).
Il faut porter les meubles (interdiction de tirer ou jeter les meubles).
BUT: Rester le dernier en jeu.
Chronométrer et changer les rôles.

LE MATÉRIEL :

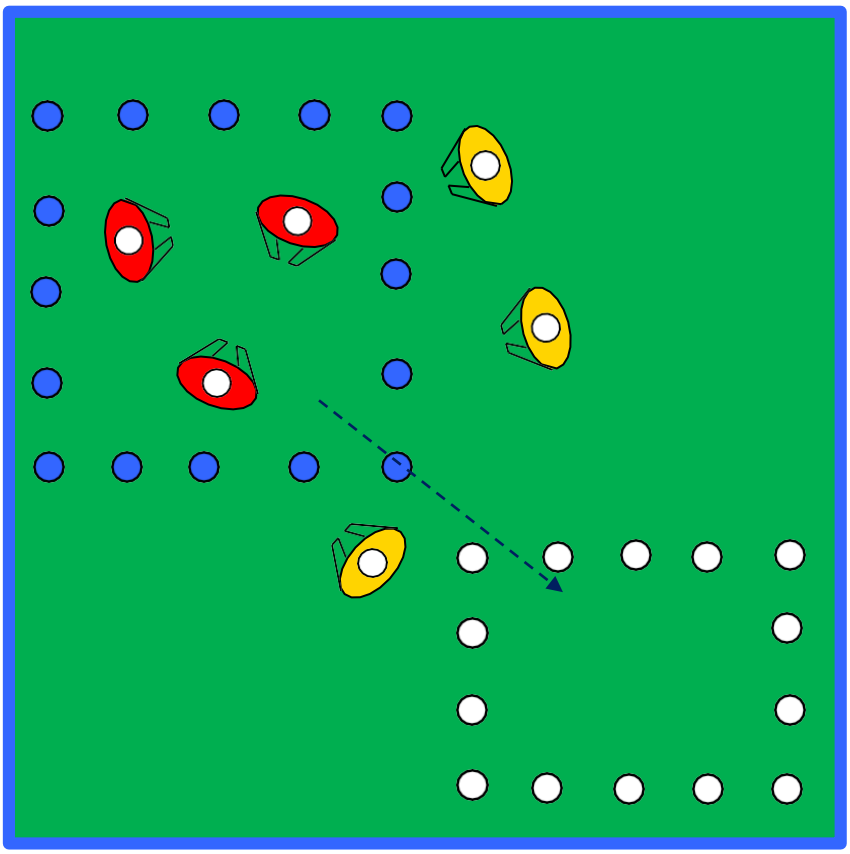
Plots, chasubles

RÔLE DES PARENTS :

Accompagner les enfants.

LES VARIABLES :

- Varier les distances
- Temps limité: on compte le nombre d'adversaires restants
- Varier le position des meubles (sur le dos, assis, à genoux, groupé)
- Le rapport de force



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES TORTUES

10 min

Maison Bleue

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Agir/réagir
S'équilibrer/se déséquilibrer
Contrôler/Retourner
Pousser/tirer/résister/écarter ses appuis
Orienter les forces
Utiliser la force de l'autre-agir en déplaçant le centre de gravité de l'adversaire

ORGANISATION

2 équipes (3/4 enfants).
Les rouges (tortues) sont dans leur zone (bleue), quatre appuis au sol, avec le ballon sous le ventre.

Les jaunes doivent retourner les tortues sur le dos les tenir immobile 3 secondes et se saisir du ballon.

Changement de rôle au bout de 2 essais. Puis changement d'adversaire.

LE MATÉRIEL :

Plots, chasubles, ballons

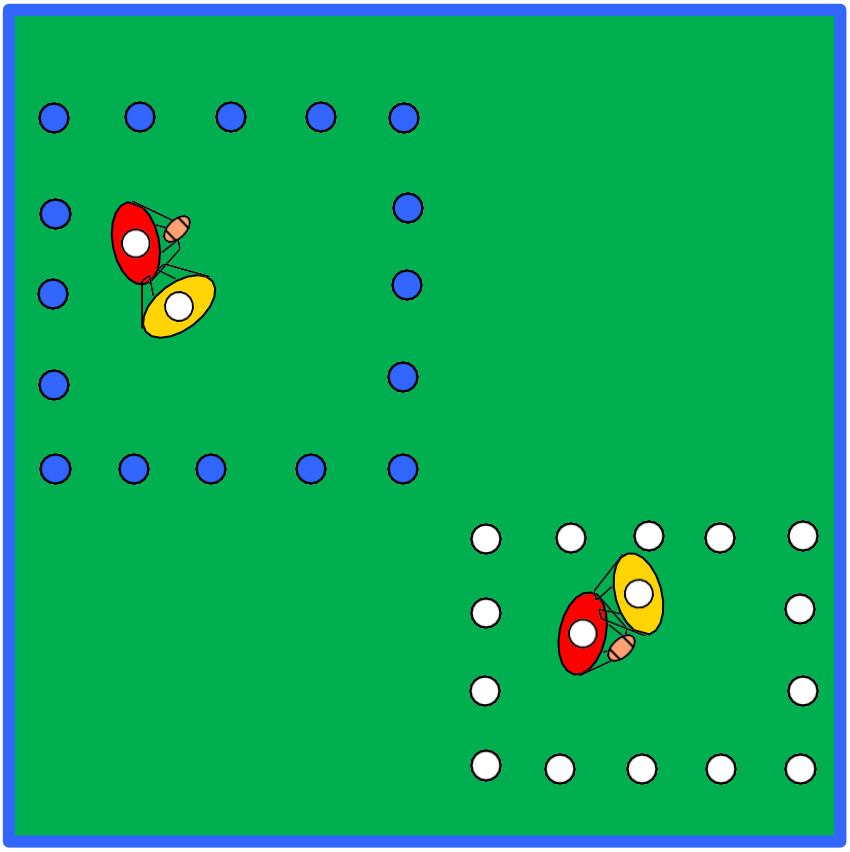
RÔLE DES PARENTS :

Accompagner les enfants.

LES VARIABLES :

- Si peu de réussite de l'attaquant, on supprime des appuis et / ou on peut s'aider des jambes.
- Si la tortue est très facilement retournée, elle écarte les appuis voire elle s'aplatit au sol.

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

LE GRAND BAZAR

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer vers des objets précis, courir, sauter, reconnaître des couleurs…

ORGANISATION :

Ce jeu se déroule par équipe. Un enfant part, et doit récupérer un objet pour le ramener dans son vestiaire. Il pose l'objet dans son vestiaire et son partenaire peut à son tour partir.

Un enfant ne transporte qu'un seul objet à la fois.

Les haies sont des obstacles, les enfants ne peuvent pas les prendre!
L'équipe qui ramène le plus d'objets a gagné.

LE MATÉRIEL :

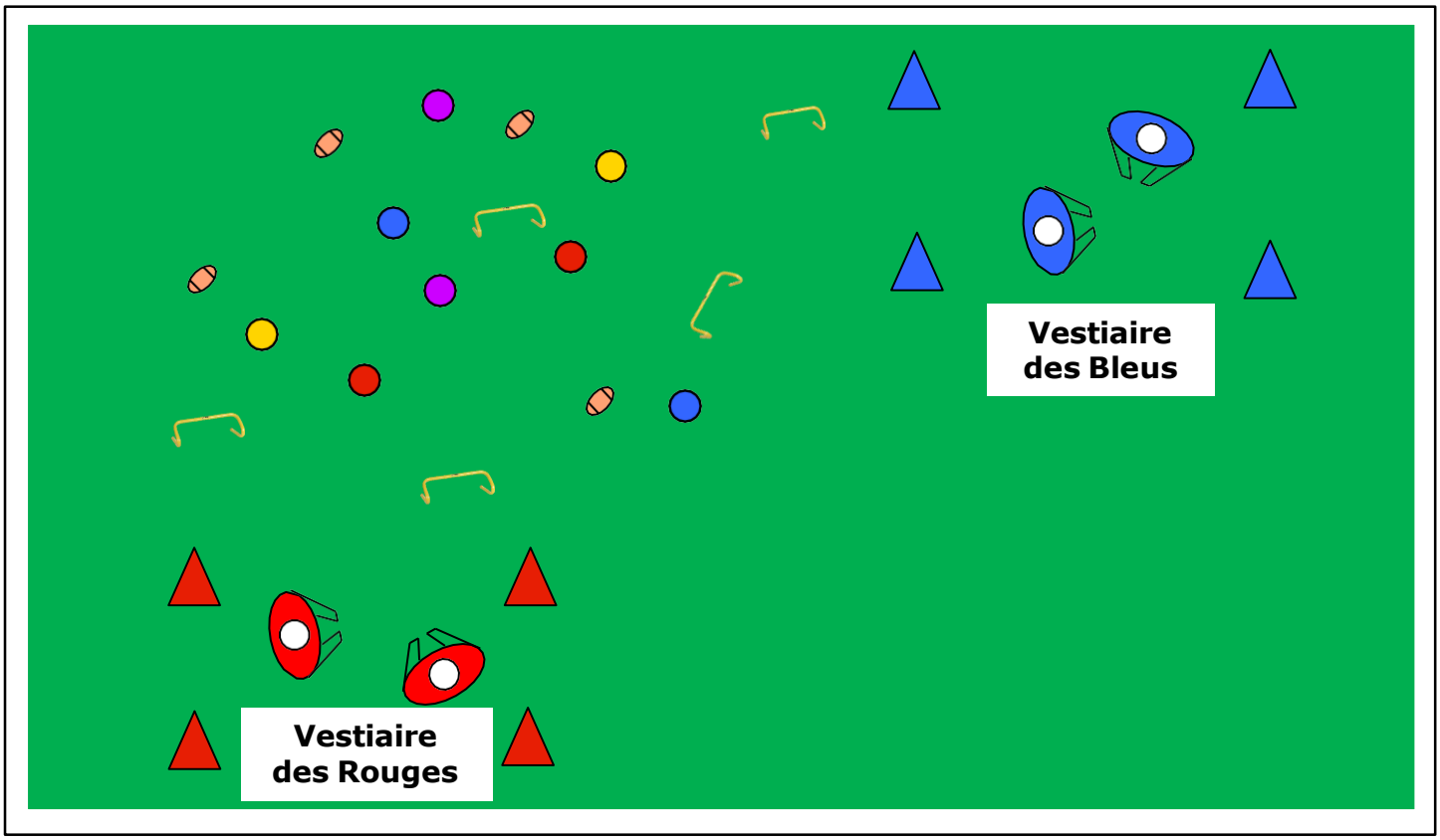
Plots, ballons, chasubles, haies, balles.

RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir aider les enfants, à repérer leurs vestiaires, et encourager les enfants.

LES VARIABLES :

- Jouer avec les couleurs (les enfants ne peuvent ramasser que des objets d'une seule couleur..)
- Les déplacements peuvent se faire différemment, cloche pied, quatre pattes…
- Ne pas mettre en place de relais mais laisser aller les enfants librement
- Utiliser différentes balles



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

ON FAIT UN TOUR AU ZOO

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :
Courir, sauter, slalomer, ramper.

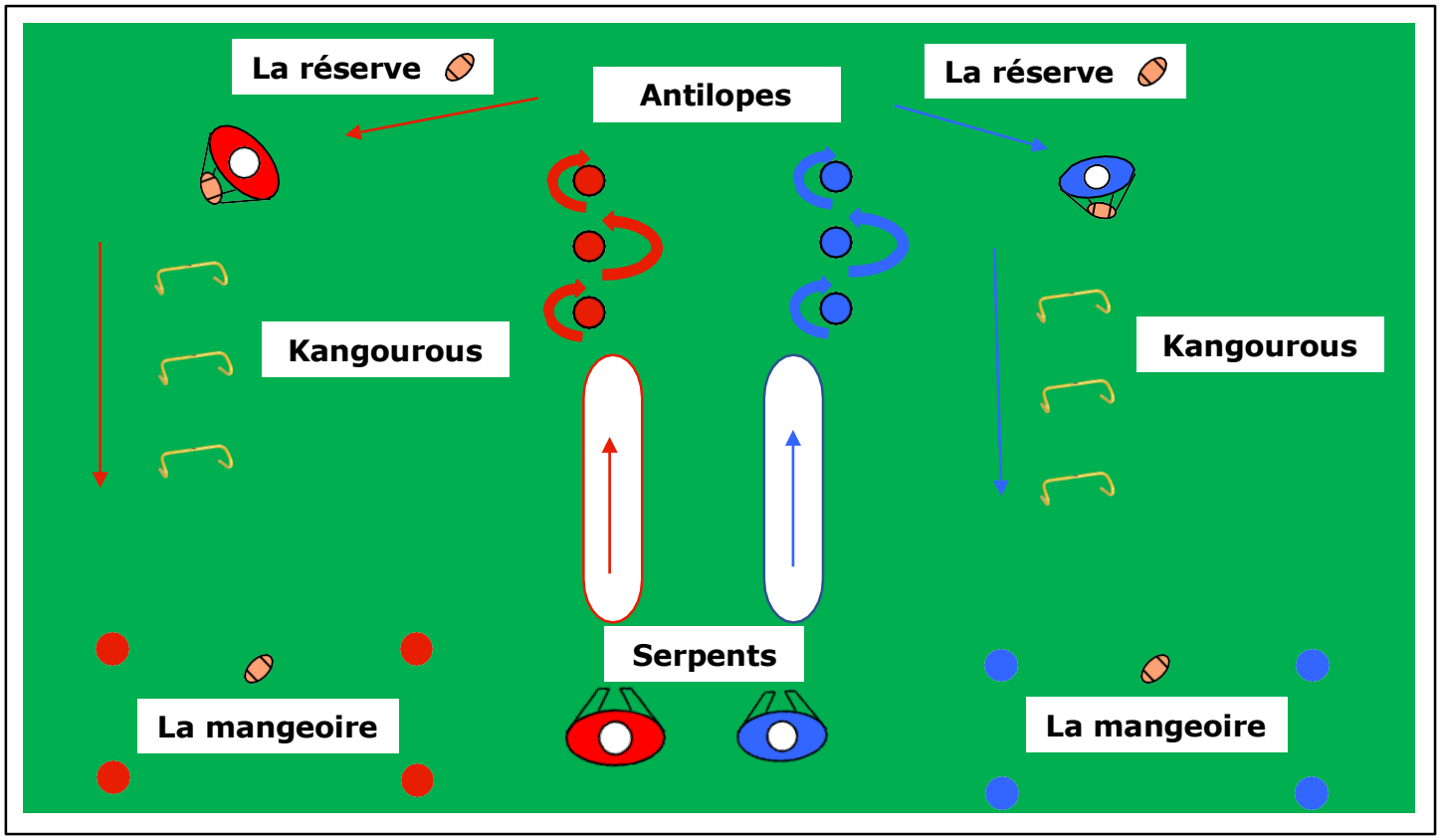
ORGANISATION :
Mettre en place deux (ou plus) parcours de motricité. Chacun mène à la mangeoire du zoo, où les enfants devront déposer de la nourriture (ballons) pour les animaux puis revenir au point de départ, en passant par la zone des serpents, puis celles des antilopes et des kangourous.

Le premier enfant part, puis quand il a déposé son ballon dans la mangeoire, son partenaire part à son tour.
On rampe dans la zone des serpents sous un tunnel, on slalome dans la zone des antilopes, on récupère de la nourriture dans la réserve et on saute par-dessus les haies dans la zone des kangourous pour déposer son ballon dans la mangeoire.

LE MATÉRIEL :
Plots, ballons, chasubles, haies, tunnel, balles.

RÔLE DES PARENTS :
Dans ce jeu les parents vont pouvoir encourager les enfants et les aider à enchaîner les zones dans le bon ordre.

LES VARIABLES :
- Ajouter des obstacles
- Utiliser différentes balles



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

LA CARTE AUX TRESORS

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer vers des objets précis, courir avec un ballon dans les mains, reconnaître des couleurs.

ORGANISATION :

Dans un espace délimité, chaque enfant court avec un ballon. Au signal de l'éducateur , ils doivent déposer leur trésor (ballon) dans un des coffre (plots au sol par exemple).

Quand tous les enfants ont déposé leur ballon, ils en prennent un autre et le jeu redémarre.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, chasubles, balles.

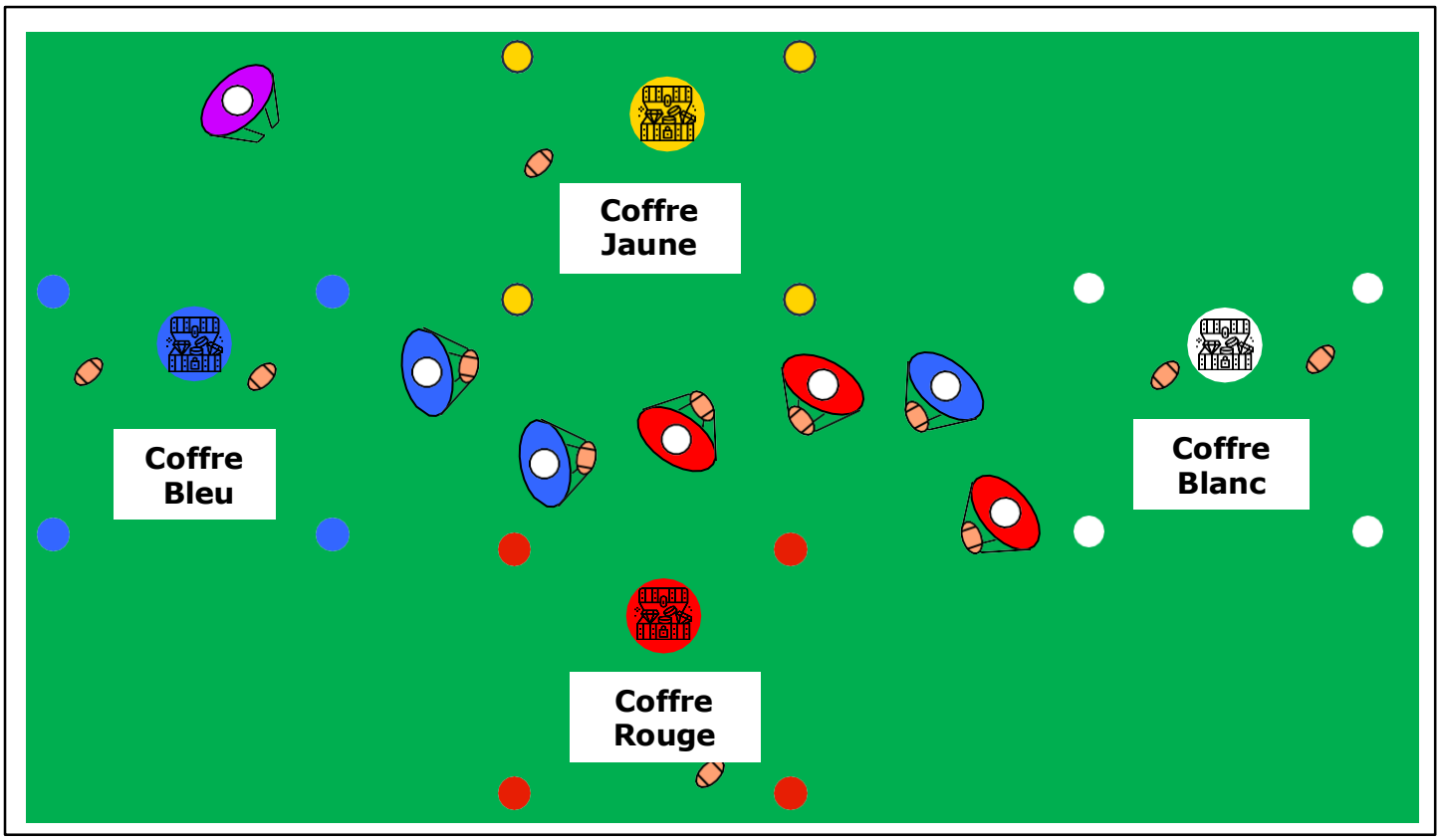
RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir encourager les enfants. De plus ils vont aussi pouvoir aider les enfants à s'orienter vers leurs coffres.

LES VARIABLES :

- L'éducateur demande de déposer les ballons dans un seul coffre en annonçant une couleur (ou une couleur par équipe…)
- L'éducateur peut changer de signal (sonore, visuel…)
- Les déplacements peuvent se faire différemment, cloche pied, quatre pattes…
- On ne peut déposer qu'un seul (ou deux) ballon par coffre
- Mettre des obstacles devant les coffres…
- Utiliser différentes balles
- Ajouter des gardiens de coffre

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES POULES ET LES RENARDS

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Courir, attraper les ballons, éviter, et attraper les autres enfants...

ORGANISATION :

Deux enfants jouent le rôle des poules

Les autres enfants sont les renards et sont répartis dans leurs cabanes, symbolisées par des plots au sol.

Au signal, les renards doivent aller voler les œufs dans le poulailler et les ramener dans leur cabane.

Pour se défendre les poules pourront toucher (ou ceinturer) les renards avant que ces derniers n'entrent dans le poulailler, ils devront retourner dans leurs cabanes avant de pouvoir « réattaquer ».

Les poules peuvent aussi toucher (ou ceinturer) les renards, une fois que ces derniers ont attrapé les ballons, ils devront alors rendre le ballon aux poules.

L'équipe qui arrive à ramener le plus de ballons a gagné.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, balles, chasubles…

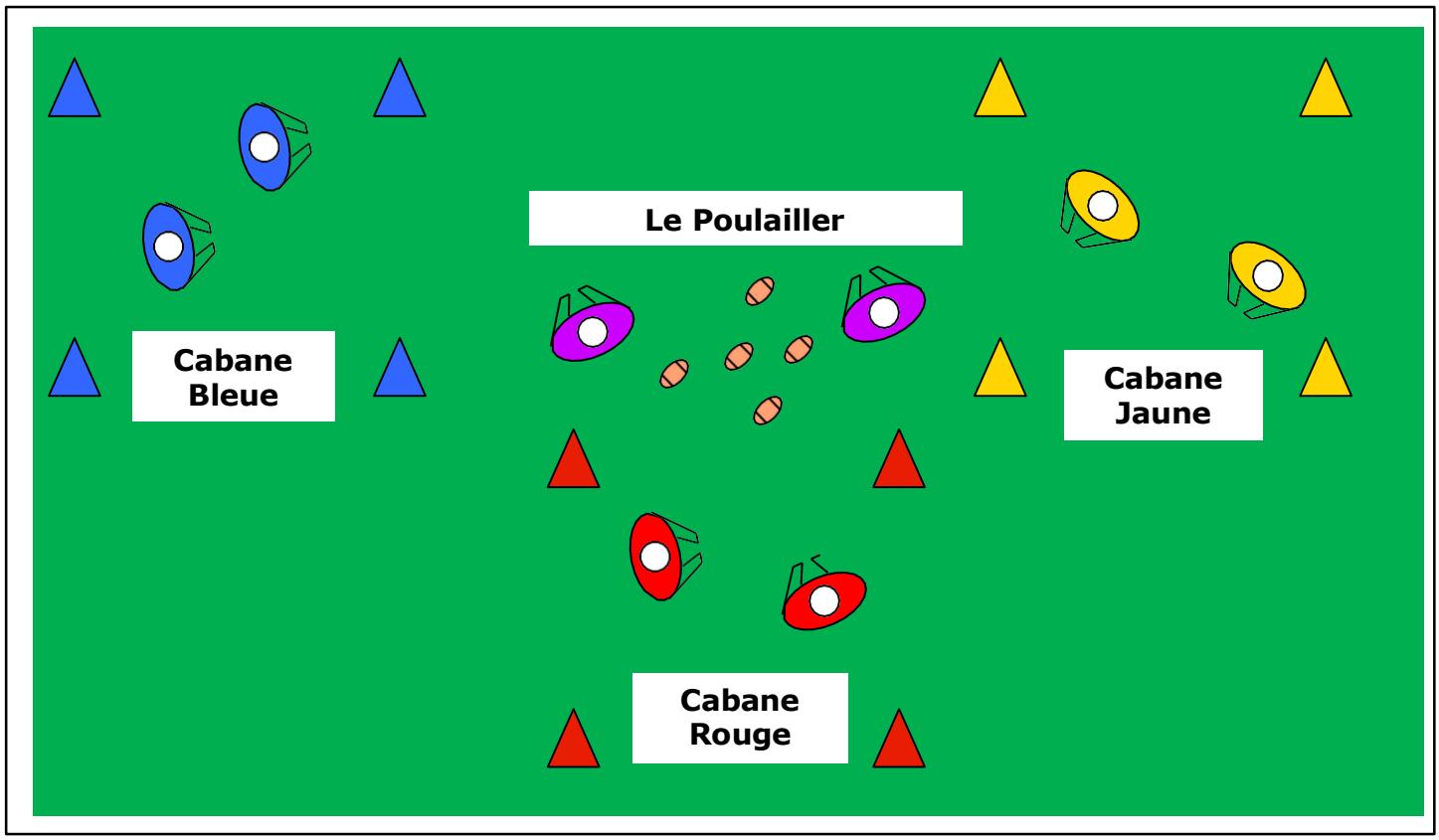
RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir aider les enfants, à repérer leurs cabanes, et encourager les enfants.

LES VARIABLES :

- Le nombre de poules et/ou de renards
- Jouer à toucher, à ceinturer
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES VOLEURS DU CHATEAU

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Courir, éviter, et attraper

ORGANISATION :

Dans un espace délimité, un enfant va jouer le rôle du voleur de trésor et le ramener dans son château.

Tous les autres enfants, les promeneurs, ont un flag ou accrochent 2 chasubles (ou 2 chaussettes) dans leurs shorts pour les faire pendre sur les côtés, ce seront les trésors à voler.

Au signal, le voleur va tenter de voler un maximum de trésors, dans un temps limité et les ramener dans le château.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, chasubles, flags ou chaussettes.

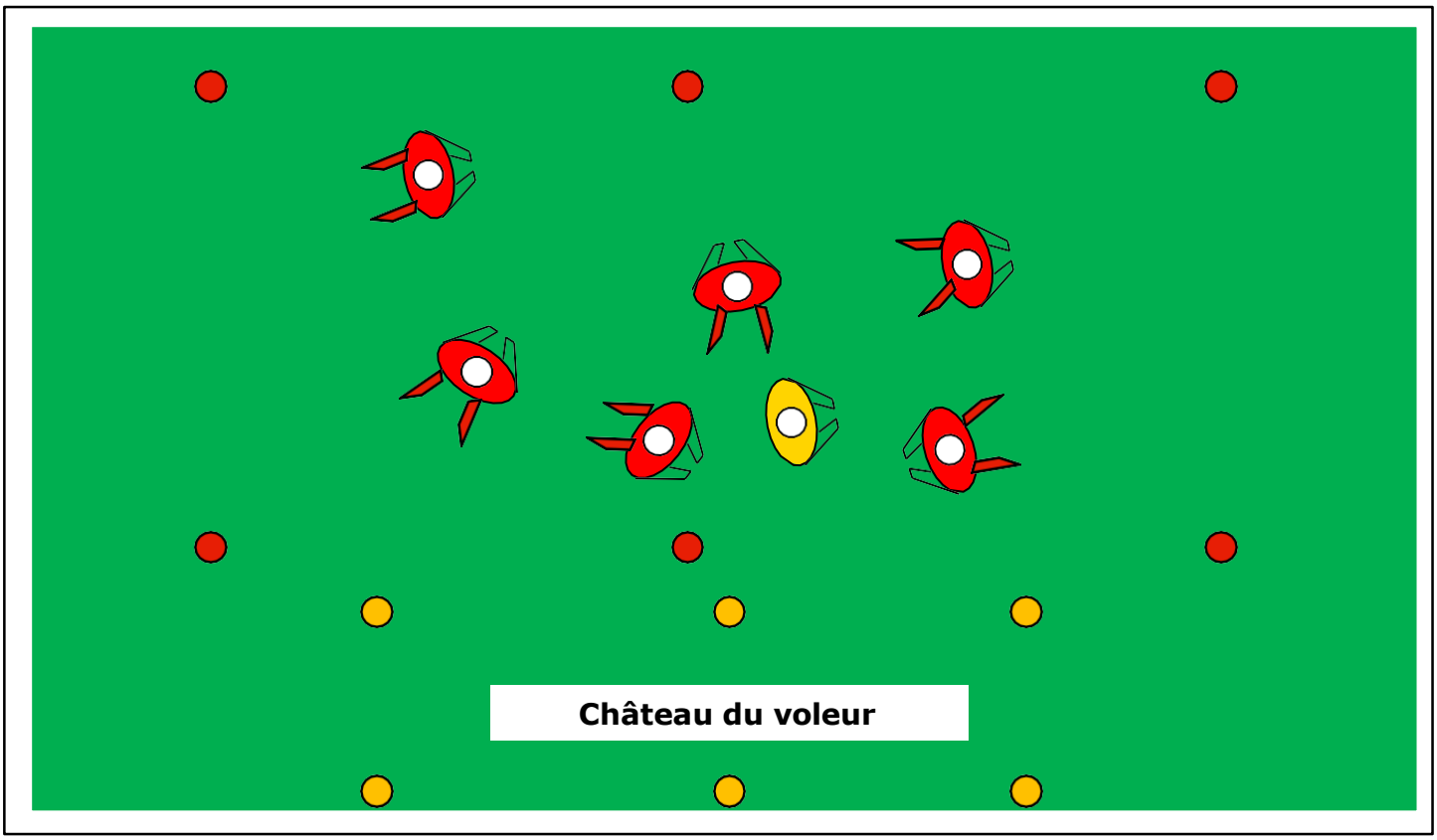
RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir encourager les enfants et aider les enfants si nécessaire.

LES VARIABLES :

- Mettre en place des « abris » délimités au sol par des plots, dans lesquels, les promeneurs ne sont pas « attaquables »
- Ajouter des voleurs
- Les promeneurs peuvent courir avec un ballon dans les mains
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

LA RIVIERE AUX CROCODILES

M6

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Courir, attraper les ballons, éviter, et attraper les autres enfants.

ORGANISATION :

L'équipe des explorateurs (rouge) est placée d'un coté de la rivière. Les ballons sont disposés dans un coffre, ou au sol avec un espace délimité par des plots.

Deux enfants jouent le rôle de crocodile (dans la rivière).

Au signal les explorateurs doivent récupérer les ballons, puis traverser la rivière aux crocodiles pour les poser dans la cabane des explorateurs.

Si les explorateurs, sont touchés (ou attrapés) par les crocodiles alors, ils perdent les ballons…

Attention les crocodiles ne défendent que dans la rivière.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballons, chasubles, balles.

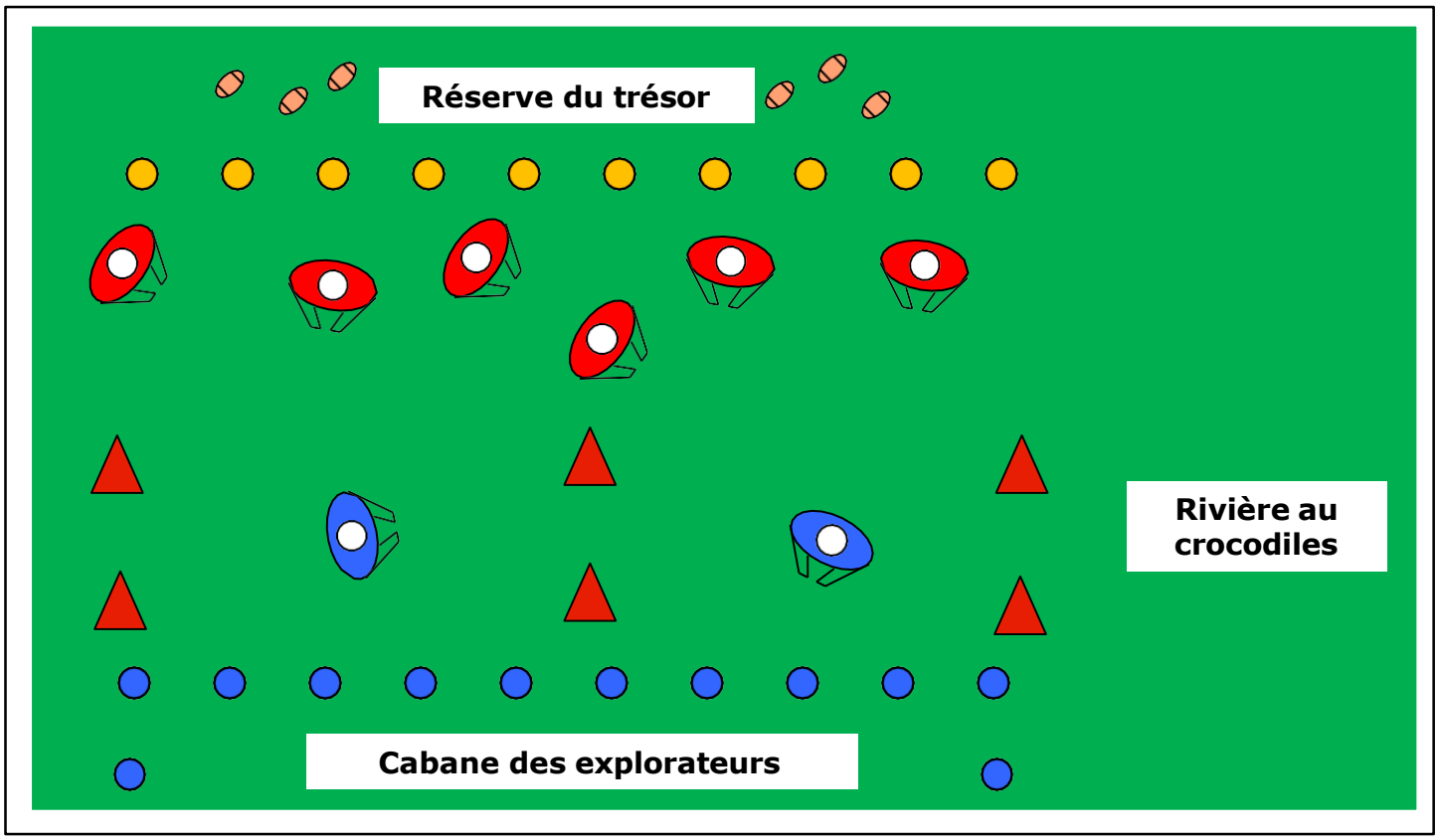
RÔLE DES PARENTS :

Dans ce jeu les parents vont pouvoir encourager les enfants. De plus ils vont aussi pouvoir aider les crocodiles à s'orienter.

LES VARIABLES :

- La largeur de la rivière qui va faciliter ou non le rôle des crocodiles
- Le nombre de crocodiles
- Mettre les crocodiles à quatre pattes
- On peut joueur à toucher 1 main, 2 mains, à ceinturer…
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

LE PASSE-PASSE

M6

10 min

Maison Blanche

DANS CE JEU L'ENFANT VA :
Améliorer la transmission et la réception du ballon

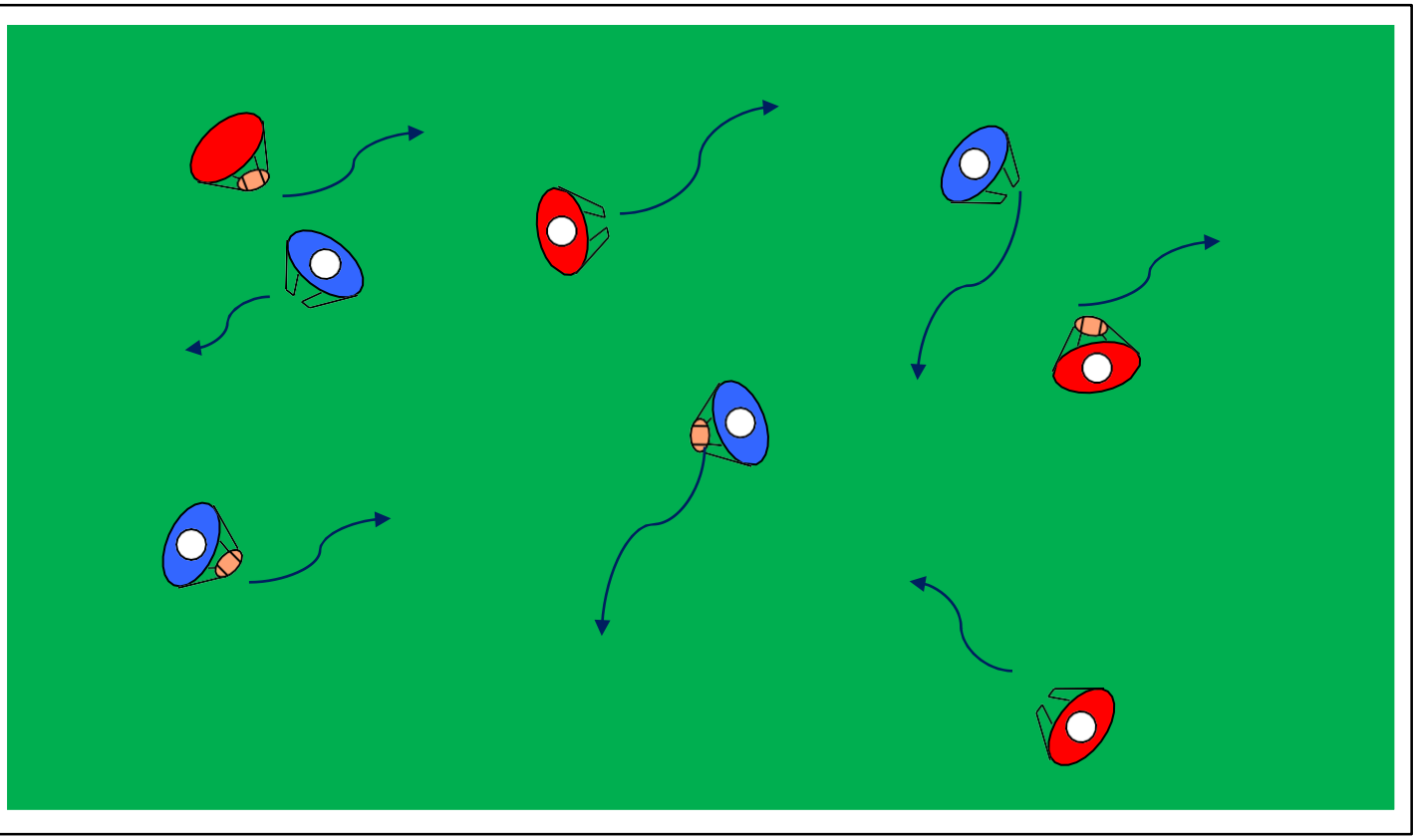
ORGANISATION :
Tous les joueurs trottinent dans l'aire de jeu.

L'éducateur donne une des consignes suivantes :
- Passe simple
- Passe à une main (gauche ou droite)
- Passe en l'air
- Varier les directions et sens de courses

LE MATÉRIEL :
Ballons, balles, chasubles.

RÔLE DES PARENTS :
Les parents peuvent participer.

SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES :
- Utiliser différentes balles
- 1 ballon pour 2 = l'adversaire tentant de récupérer ou intercepter la balle.



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

LE CRABE MAGIQUE

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer prendre de l'information, courir, reconnaitre un espace de jeu limité, s'équilibrer, éviter et courir dans les espaces.

ORGANISATION :

Un enfant choisi par l'éducateur porte deux plots coupelles, ce sont les pinces du crabes Il doit pincer un maximum de joueurs (les petits poissons) durant le temps ou il est le « Crabe magique »

Les autres participants doivent rester dans la maison (l'aquarium) en essayant de ne pas se faire toucher. Lorsqu'un poisson est touché il devient une statue et doit tendre ses bras et il est libéré lorsque un poisson libre passe entre ses jambes.

LE MATÉRIEL :

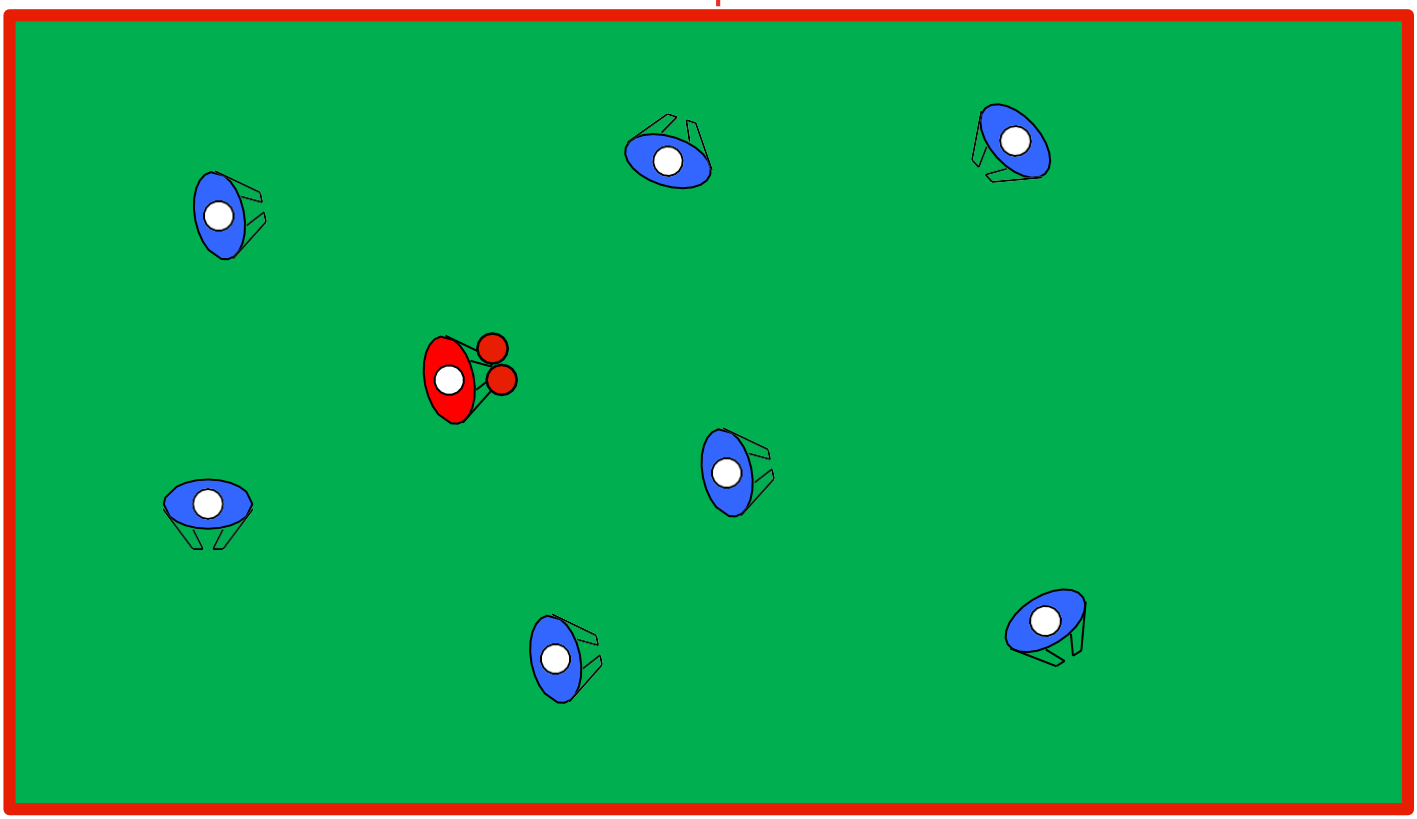
Plots; chasubles

RÔLE DES PARENTS :

Ils peuvent participer au jeu

LES VARIABLES :

- Il peut y avoir plusieurs crabes si le nombre de joueurs le permet
- Attention chaque joueur est le crabe durant 45 secondes maximum , cette activité est énergétique
- L'éducateur peut faire le crabe lui même pour lancer et démontrer la situation.
- Les manières de libérer la statue peuvent varier



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU

M6

LA MARQUE

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer vers des zones, courir avec un ballon dans les mains, reconnaître des couleurs, marquer… en prenant en compte qu'il n'est pas tout seul (sécurité).

ORGANISATION :

Au signal de l'éducateur (annonce d'une couleur), les enfants doivent aller marquer en aplatissant leur trésor (ballon) dans la zone correspondant à la couleur annoncée par l'éducateur (zone marquée par des plots au sol par exemple).

Quand tous les enfants ont marqué, ils se replacent vers leur plot d'origine, qui sera leur repère pendant toute la durée de l'exercice , avec leur ballon dans un premier temps.

Attention quand les enfants se croisent sur les retours, donner de la voix.

LE MATÉRIEL :

Plots, ballon, sifflet, balle.

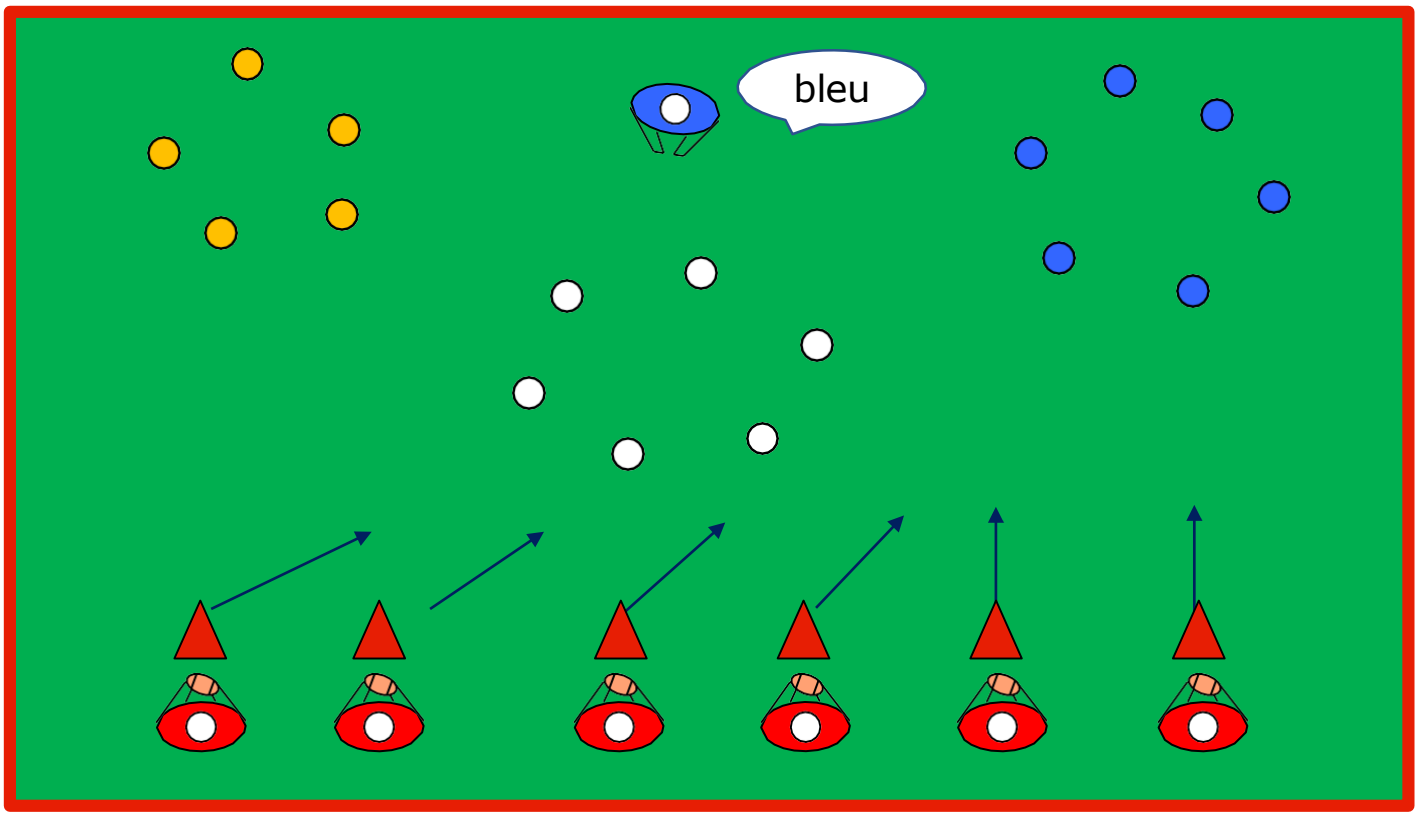
RÔLE DES PARENTS :

Les parents peuvent se mettre derrière le plot de leur enfant.

LES VARIABLES :

- Varier les consignes (aplatir son ballon et retourner sur son plot sans le ballon, aplatir son ballon et aller s'asseoir ou s'allonger avec ou sans son ballon dans une autre zone).
- Partir ballon posé devant les pieds, assis, de dos, allongé.
- Les enfants peuvent faire tenir le ballon sur leur plot et au signal de l'éducateur, taper un coup de pied, aller chercher le ballon et l'aplatir dans une zone.
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★

M6

LE PETIT TRAIN

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer en suivant l'éducateur et ses camarades, courir avec un ballon dans les mains, respecter des consignes… en prenant en compte l'espace et qu'il n'est pas tout seul (distance de sécurité).

ORGANISATION :

Situation d'échauffement en début de séance.

Les enfants se mettent en file indienne en respectant les distances de sécurité (bras tendus avec le ballon sans toucher le partenaire devant soi) donner de la voix pour faire respecter cette distance! Insister sur la tenue de balle à deux mains. Au signal de l'éducateur le petit train s'arrête, c'est le moment pour finir l'échauffement (monter de genoux bras tendus les genoux doivent toucher le ballon, s'allonger et rouler par terre, bras tendus au dessus de la tête, dans un sens puis dans l'autre, etc…) Au signal de l'éducateur le petit train repart (TCHOU TCHOU…)

LE MATÉRIEL :

Piquets, plots, haies, cerceaux, ballons, tunnel, sifflet.

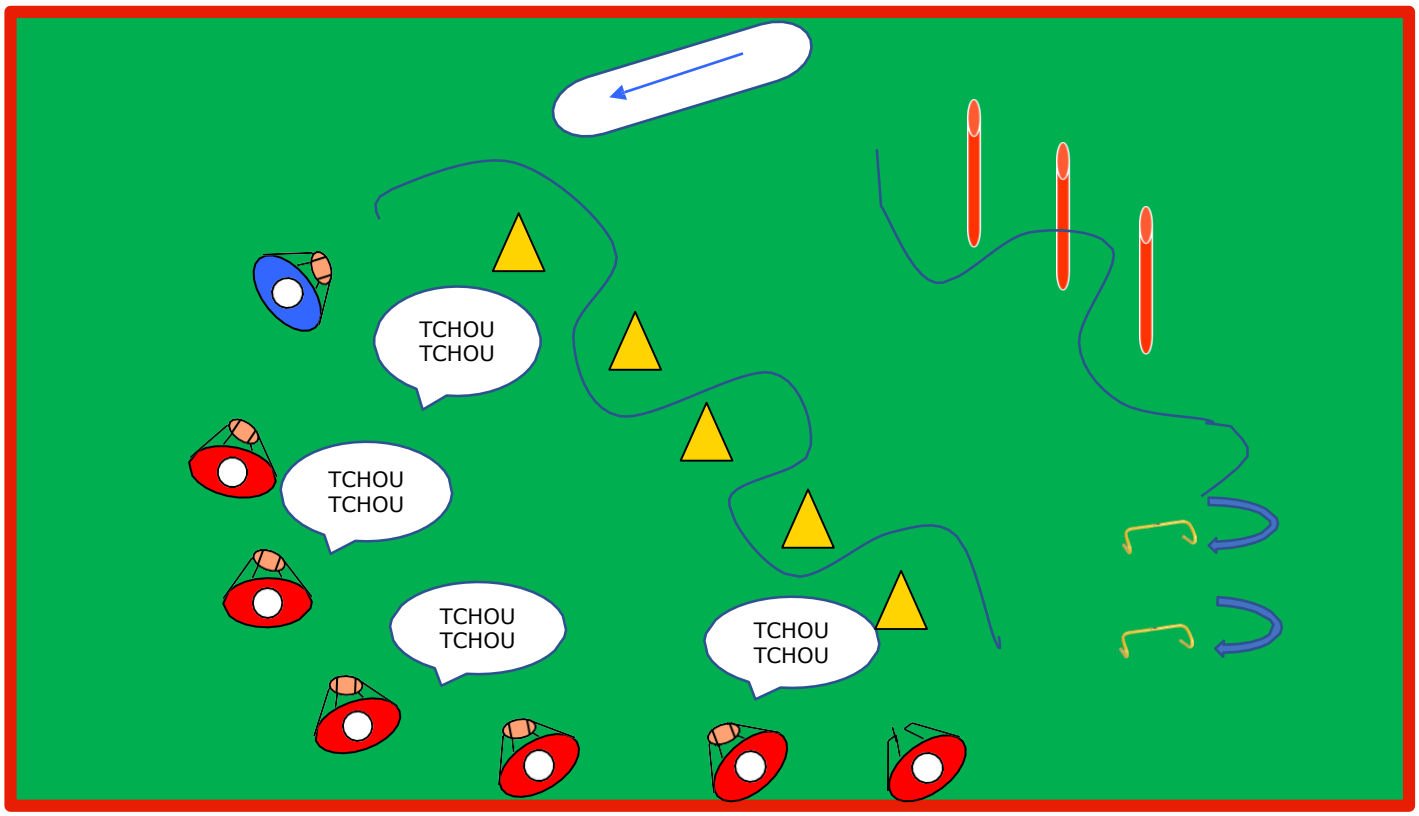
RÔLE DES PARENTS :

Ils peuvent participer au petit train.

LES VARIABLES :

- S'asseoir sur le ballon à chaque arrêt du petit train.
- Au départ sans obstacle et ensuite effectuer des petits parcours comme sur le schéma.
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES LOUPS ET LE CHASSEUR

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer, courir sans ballon, dans un espace large mais délimité, attraper les flags autour de l'éducateur et les ramener dans sa tanière. Prendre en compte qu'il n'est pas tout seul (sécurité). Il va aussi connaître les couleurs.

ORGANISATION :

Le chasseur (éducateur ou parent) tente d'aller attraper des ballons dans la tanière des loups et de le ramener dans sa maison. Les loups pour se défendre doivent attraper les flags attachés au chasseur et le déposer dans la maison du chasseur avant d'attraper un nouveau flag.

L'éducateur ou le parent qui joue le rôle du chasseur doit faire attention au changement de direction brutal et privilégier les grandes courbes.

Un enfant n'a le droit de prendre qu'un seul flag à la fois. Le but étant de permettre à tous les enfants d'en attraper. Le jeu s'arrête quand le chasseur n'a plus de flag.

LE MATÉRIEL :

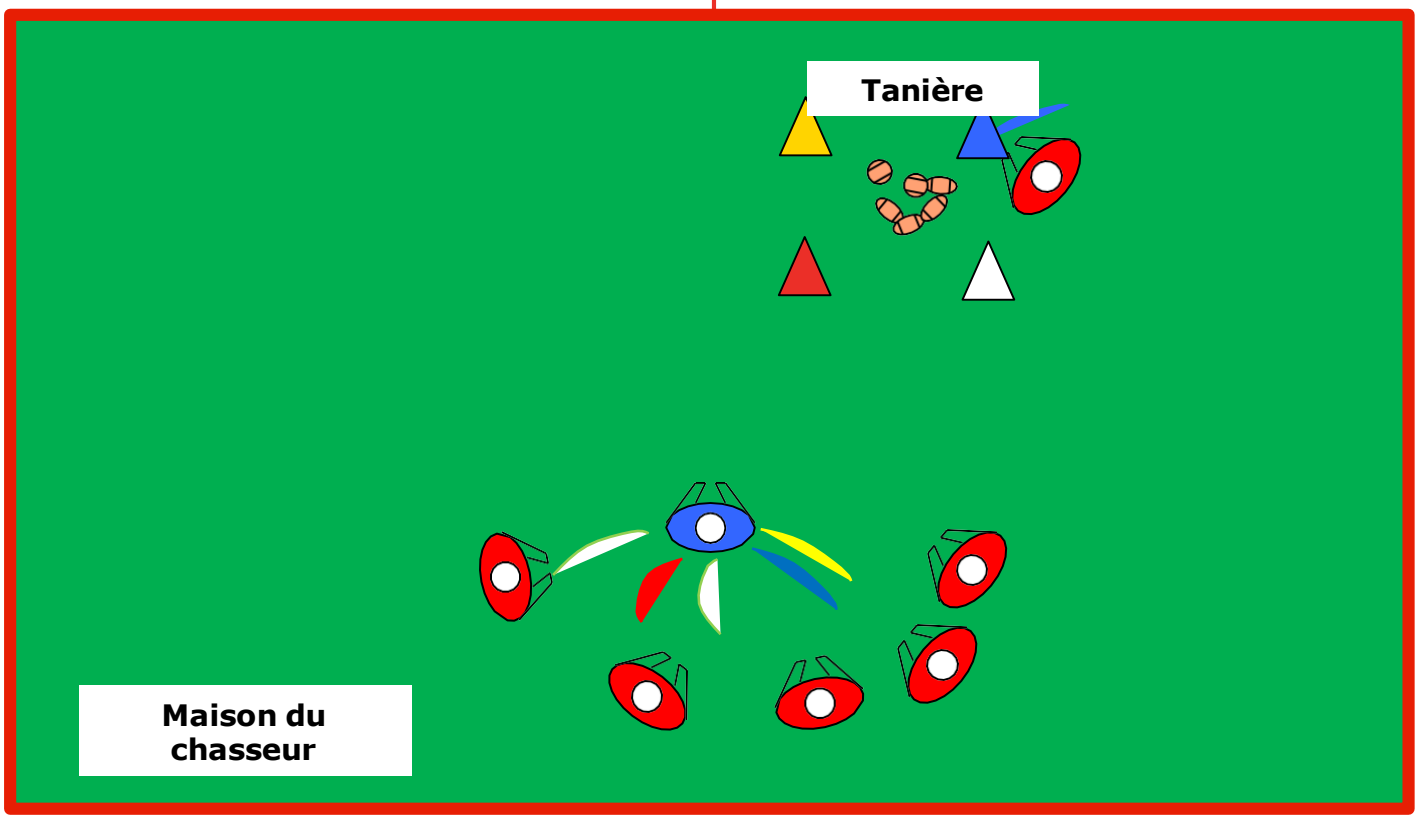
Ceinture flag, sifflet, plots, balles.

RÔLE DES PARENTS :

Les parents peuvent encourager les enfants autour du terrain et participer à la situation.

LES VARIABLES :

- Une fois le flag attrapé par l'enfant il peut le ramener dans sa tanière sur le plot correspondant à la couleur du flag.
- L'enfant joue le rôle du renard.
- Les enfants sont allongés dans leur tanière pour protéger leurs ballons et le renard tourne autour de la tanière en poussant des petits cris.
- Utiliser différentes balles.



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LA FORET DE BARBEROIS

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Lire les espaces, courir, s'équilibrer, chercher à leurrer

ORGANISATION :

Il faut demander aux plus grand nombre de parents de se repartir équitablement dans la maison pour symboliser des arbres. Les joueurs sont des elfes qui doivent traverser la forêt à chaque appel du Mage (éducateur)

Les parents restent immobiles lors des deux premières traversés. Et ensuite le vent se lève (les branches bougent) puis la tempête (les branchent bougent énormément et enfin les arbres se déracinent et deviennent mobile (en marchant doucement).

Les enfants doivent traverser la foret le plus vite possible, sans se faire toucher. L'enfant doit marquer derrière la ligne de plots.

LE MATÉRIEL :

Ballon, ceinture flag, plots.

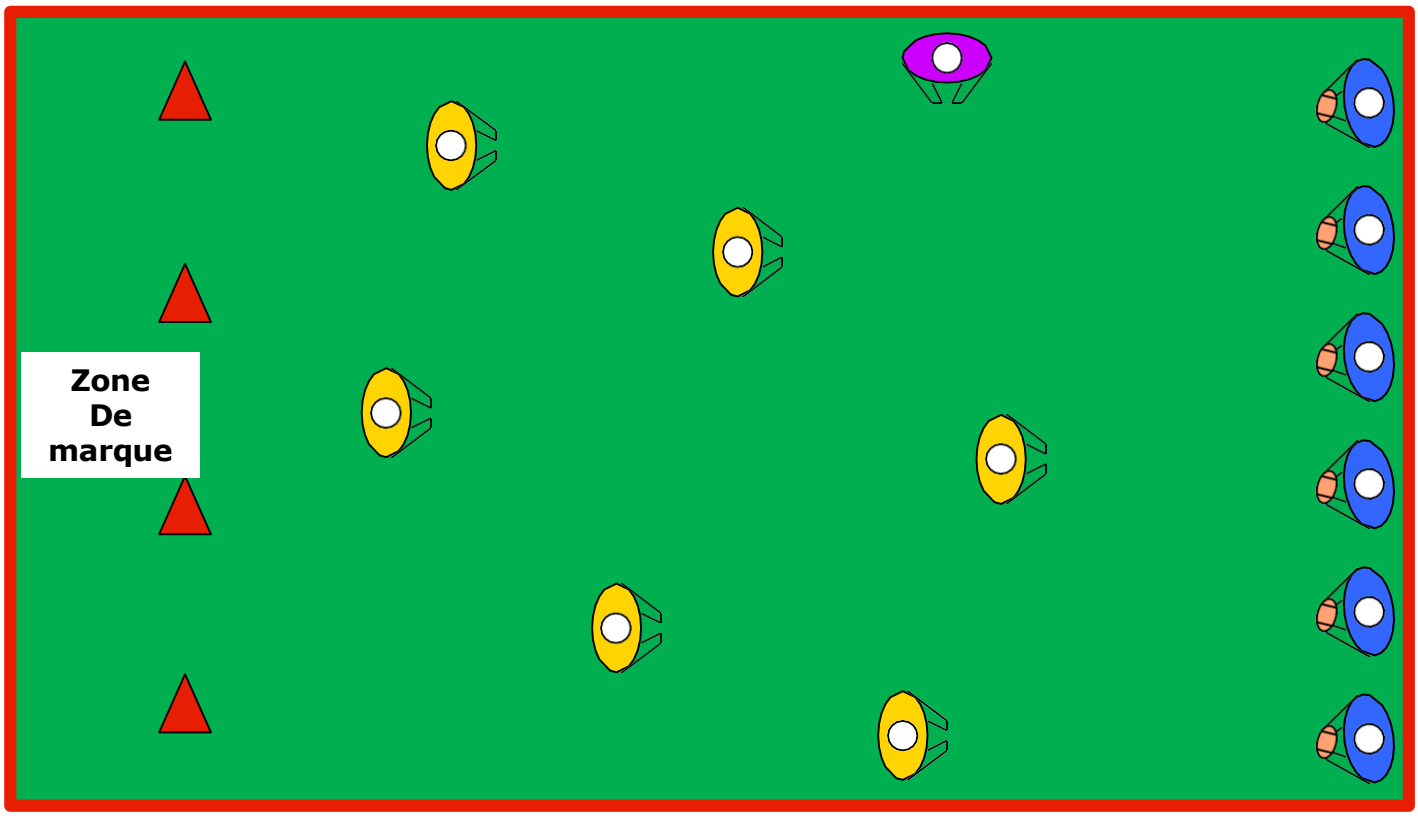
RÔLE DES PARENTS :

impliquer le plus de parents possible pour participer à la séance.

LES VARIABLES :

- Les enfants peuvent porter un ballon , ils peuvent aussi porter une ceinture flag (il perdent d'abord un scratch puis deux puis le ballon)
- On peut demander à inverser les rôles .
- Les parents peuvent commencer le jeu a genoux
- Utiliser différentes balles

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LE FANTÔME DU GALLION

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Courir, éviter, attraper les ballons

ORGANISATION :

4 équipes de deux à trois joueurs maximum sont dans des cerceaux à chaque angle de la maison. Chaque cerceau représente un bateau de Pirates. La zone de plots, au centre ,rempli de ballons représente un Gallion au fond de l'eau. Un seul pirate par équipe peut « plonger », récupérer un seul objet et le remonter sur son bateau. Lorsqu'il est a bord c'est au tour du suivant.

Le jeu se termine lorsque il n'y a plus d'objet. Les encadrants encouragent les enfants a compter les objets avec l'aide des parents à chaque fin de manche.

La manche dure 45 secondes maximum, l'équipe qui a ramené le plus d'objet a gagné.

LE MATÉRIEL :

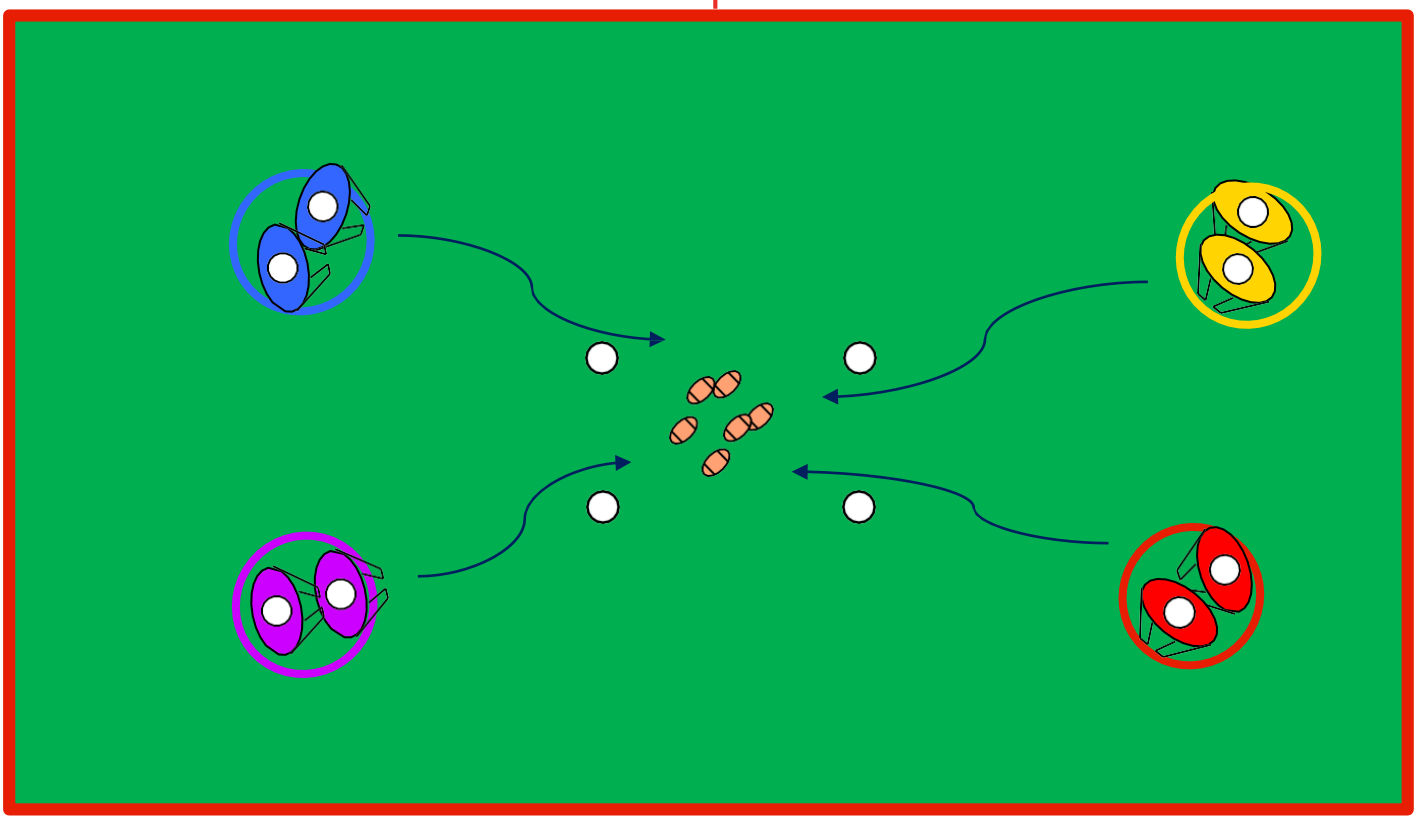
Cerceaux, ballons, balles, plots, chasubles

RÔLE DES PARENTS :

Dans un premier temps les parents peuvent aider au décompte d'objet puis ensuite participer au jeu.

LES VARIABLES :

- Les parents ou l'éducateur peuvent après plusieurs manches être ajoutés au jeu en tant que « fantômes du Gallion » pour garder le trésor. Lorsqu'ils touchent un pirate celui ci est immobilisé et un autre pirate du même bateau doit venir le récupérer et le remonter a bord.
- Des obstacles peuvent être ajoutés.
- Varier les formes de balles.



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★

M6

LES ŒUFS DU DINOSAURE

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer prendre de l'information, courir, reconnaitre un espace de jeu limité, s'équilibrer, éviter et courir, changer de rythme et de direction

ORGANISATION :

L'ensemble des dinosaures porte une ceinture avec deux flags.
Un petit dinosaure doit traverser un bras de rivière afin de mettre a l'abri un œuf dans son nid.
Il y a trois crocodiles dans ce cours d'eau (à genoux ou assis) chacun disposant d'un numéro.
Lorsque l'éducateur donne le départ il annonce 1 2 ou 3. Le crocodile annoncé doit essayer de prendre le flag du dinosaure qui traverse.
L'oeuf est validé si le dinosaure le dépose dans le nid et garde ses deux flags.

LE MATÉRIEL :

Plots, ceinture rugby, ballons ou balles.

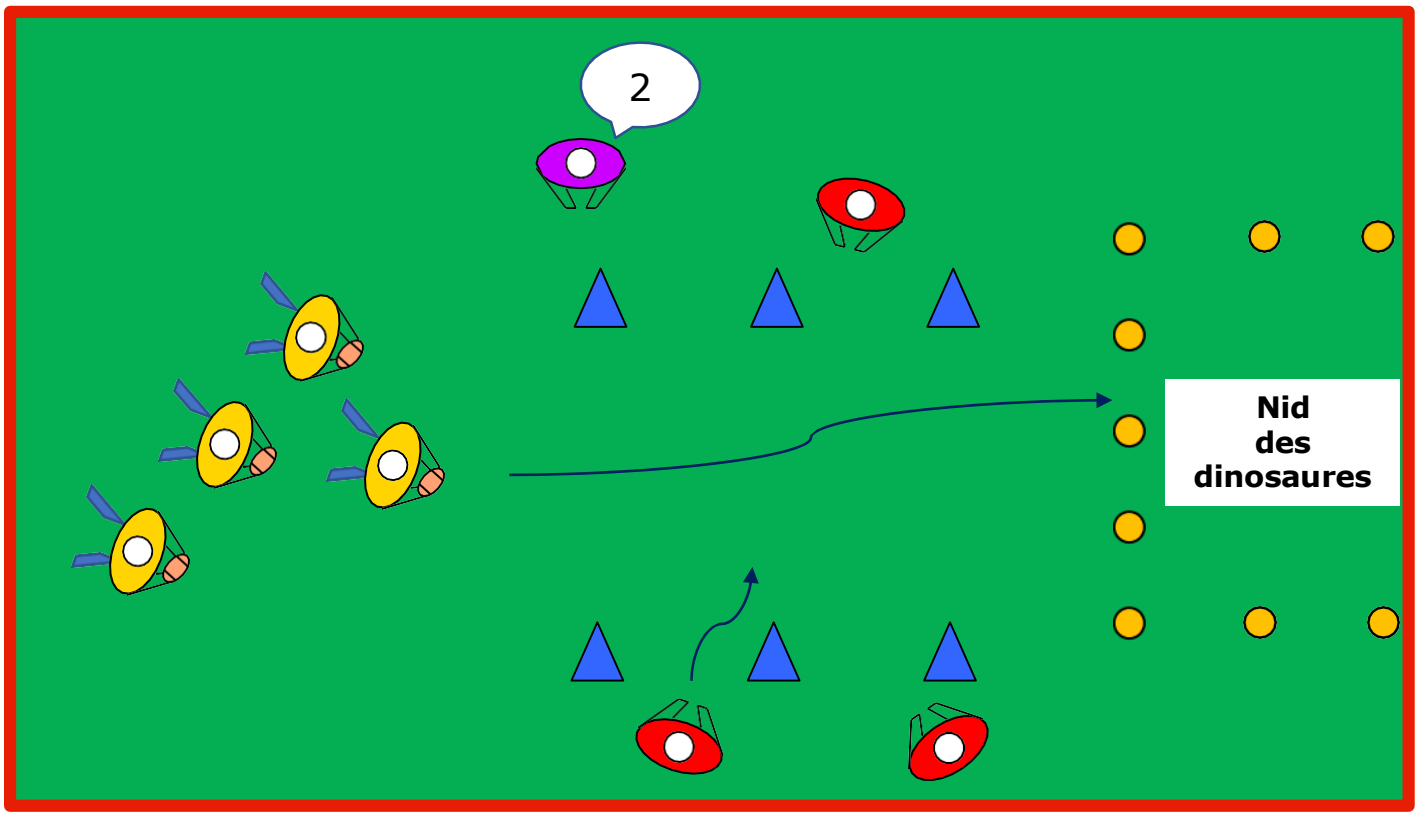
RÔLE DES PARENTS :

Les parents encouragent les enfants

LES VARIABLES :

- L'éducateur peut annoncer plusieurs chiffres en même temps.
- On peut augmenter ou réduire le nombre de flags.
- On peut augmenter le nombre de « crocodile ».
- On peut varier la taille du cours d'eau.
- Utiliser différentes balles.

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

BUBBLE TUNNEL

M6

8 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer prendre de l'information, courir, reconnaitre un espace de jeu limité, porter le ballon, éviter et prendre du plaisir à batailler.

ORGANISATION :

Un enfant choisi par l'éducateur porte un ballon. Il doit toucher un maximum de joueurs durant le temps où il a le ballon a l'intérieur de la maison rouge.

Les autres participants doivent rester dans la maison en essayant de ne pas se faire toucher. Lorsqu'un joueur est touché, il doit passer par le tunnel (si pas de tunnel possibilité que les parents tiennent quatre boucliers) pour pouvoir revenir jouer (attention pas plus de 45 sec par porteur de balle qui doit toucher ses copains.

On souffle et on change de porteur de balle).

LE MATÉRIEL :

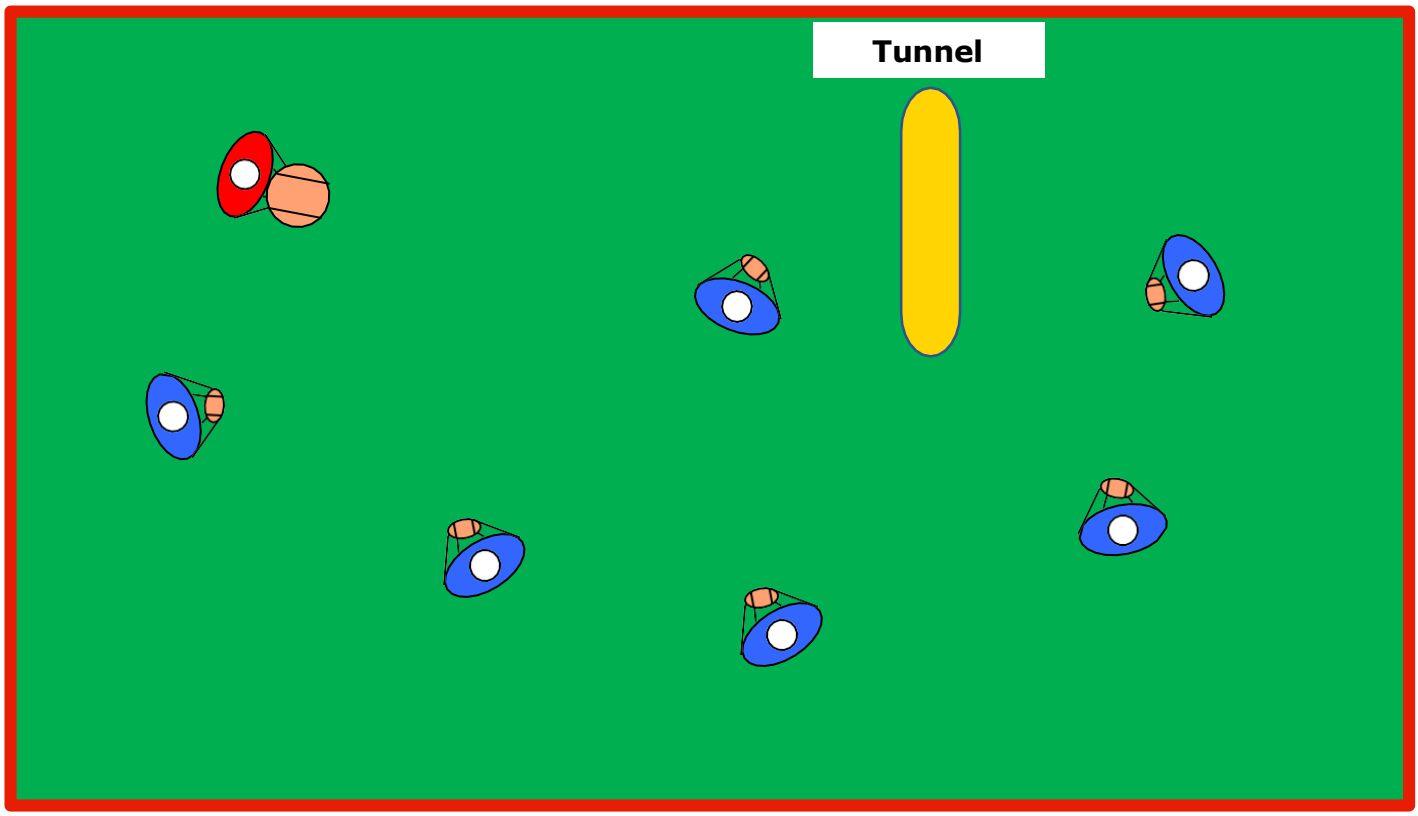
Ballon, balles, tunnel, plots.

RÔLE DES PARENTS :

Demander à 4 parents de tenir les boucliers en entonnoirs si pas de tunnel.

LES VARIABLES :

- Possibilité de varier le nombre de porteur de « balle » si le nombre de participant l'impose.
- Utiliser différentes balles



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

LA CHASSE AUX DIAMANTS

M6

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer, prendre de l'information, prendre des décisions, courir, éviter les adversaires, maquer un essai.

ORGANISATION :

Deux équipes de chercheurs de diamants sont réparties de part et d'autre du terrain et trottinent dans leur espace.
L'éducateur, chef de la mine, donne le signal pour aller récupérer les diamants (ballons).
Chaque chercheur doit récupérer un diamant et le ramener dans le campement (en marquant dans l'en but adverse) le plus vite possible sans sortir du terrain ni échapper le ballon.

Au début il n'y a pas d'opposant (1 ballon par joueur) puis au fur et à mesure on enlève 1 ballon à chaque passage.

Le nombre d'essais marqués est compté.

LE MATÉRIEL :

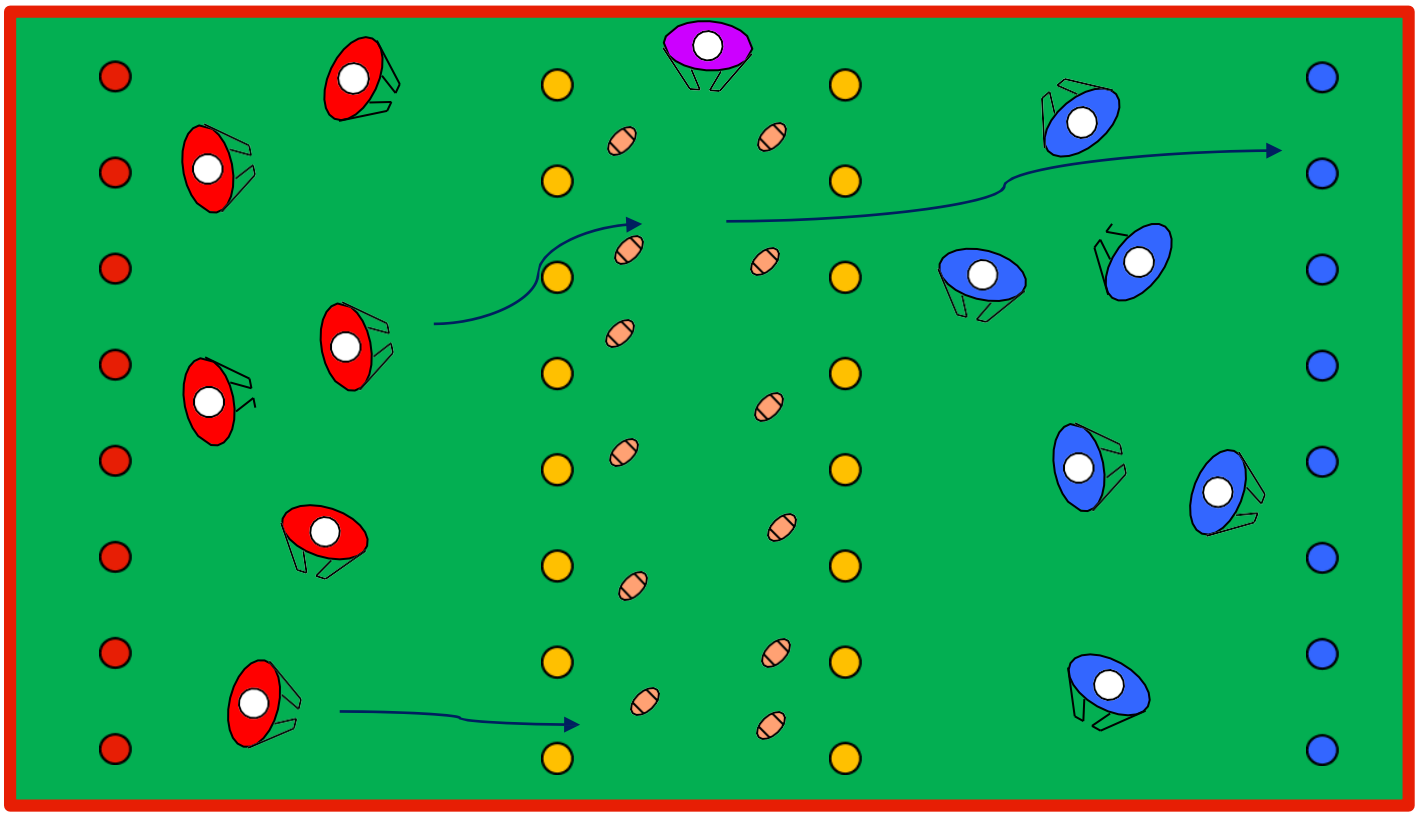
Plots, chasubles, ballons, balles.

RÔLE DES PARENTS :

Les parents encouragent les enfants et peuvent participer.

LES VARIABLES :

- Utiliser différentes formes de balles
- Réduire le nombre de ballons



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

L'AUTO STOPPEUR

Maison Rouge

M6

10 min

DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Se déplacer, prendre de l'information, prendre des décisions, courir, éviter les adversaires, maquer un essai.

ORGANISATION :

L'autostoppeur (ballon) doit être transporté par une voiture et traverser les bouchons pour se rendre à l'entrainement.

Au signal de l'éducateur : « En voiture! » l'éducateur donne la ballon à la 1ère voiture, puis à la sconde etc… Au second signal « en route », la voiture de tête et les autres avancent avec leur autostoppeur

Si les voitures accompagnés de leur autostoppeur n'arrive pas à destination dans les 15 sec, puis 12, 10, 8 sec... c'est perdu, idem si il sort de l'aire de jeu.

Chaque groupe fait 3 passages, et on change à chaque fois la voiture de tête.

On compte le nombre d'autostoppeur arrivés à destination.

LE MATÉRIEL :

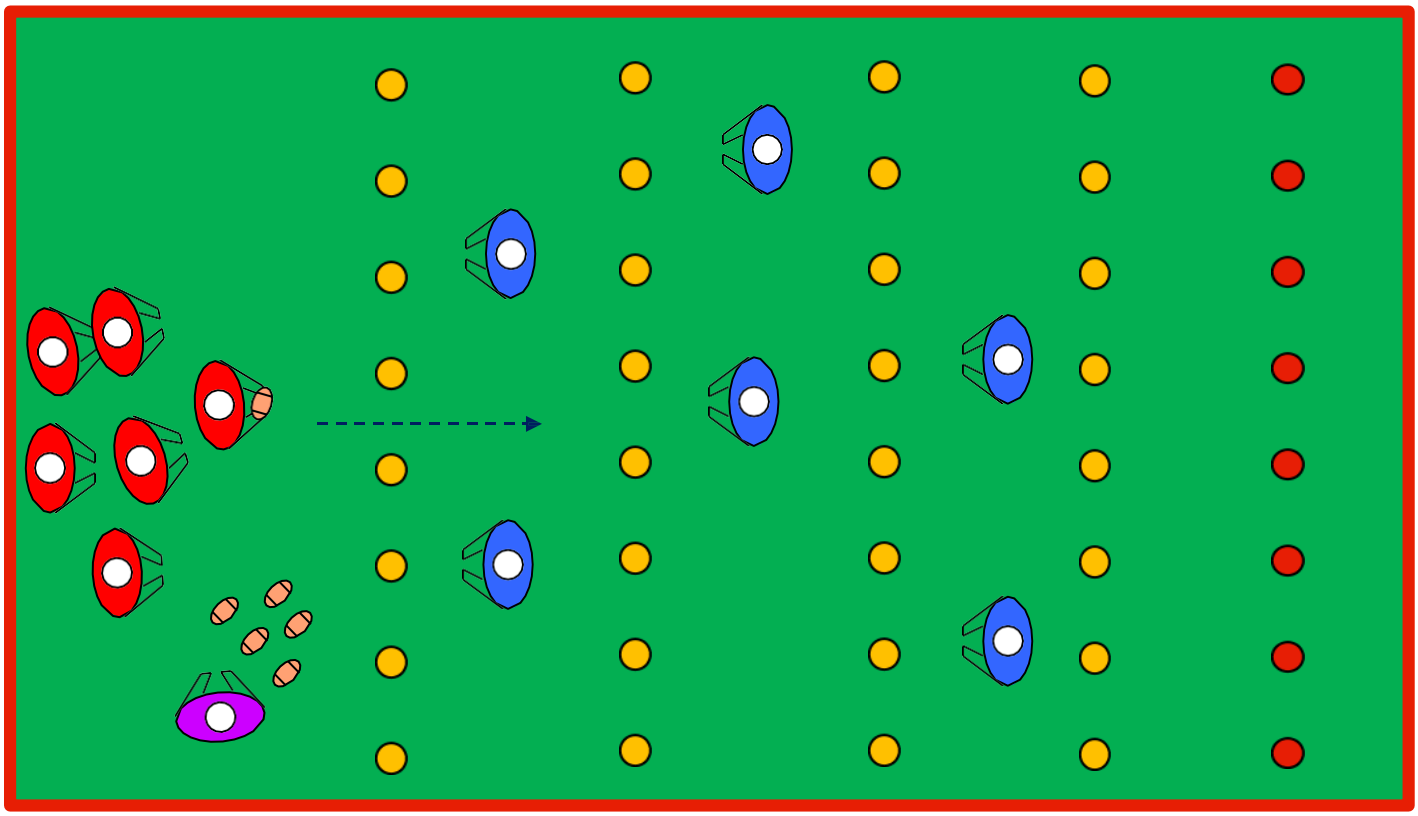
Plots, chasubles, ballons.

RÔLE DES PARENTS :

Les parents encouragent les enfants et peuvent participer.

SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES :

- Modifier la disposition des embouteillages : 2-2-2 ou 3-2-1 ou 4-2 ou 5-1 ou 6-0...



La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».

NIVEAU ★★★

LE PERCE MURAILLE

M6

10 min

Maison Rouge

DANS CE JEU L'ENFANT VA : se déplacer, courir, maintenir le ballon, prendre de l'information

ORGANISATION :

Deux équipes se font face : les utilisateurs et les opposants .

Au signal « 1 » de l'éducateur les utilisateurs peuvent se déplacer et utiliser les espaces libres.

Au signal « 2 » de l'éducateur : placement des opposants en muraille.

A signal « jeu » de l'éducateur : les utilisateurs doivent traverser la « muraille » pour aller marquer.

Les opposants doivent conserver le format de la muraille et toucher à 2 mains les utilisateurs pour les empêcher de passer.

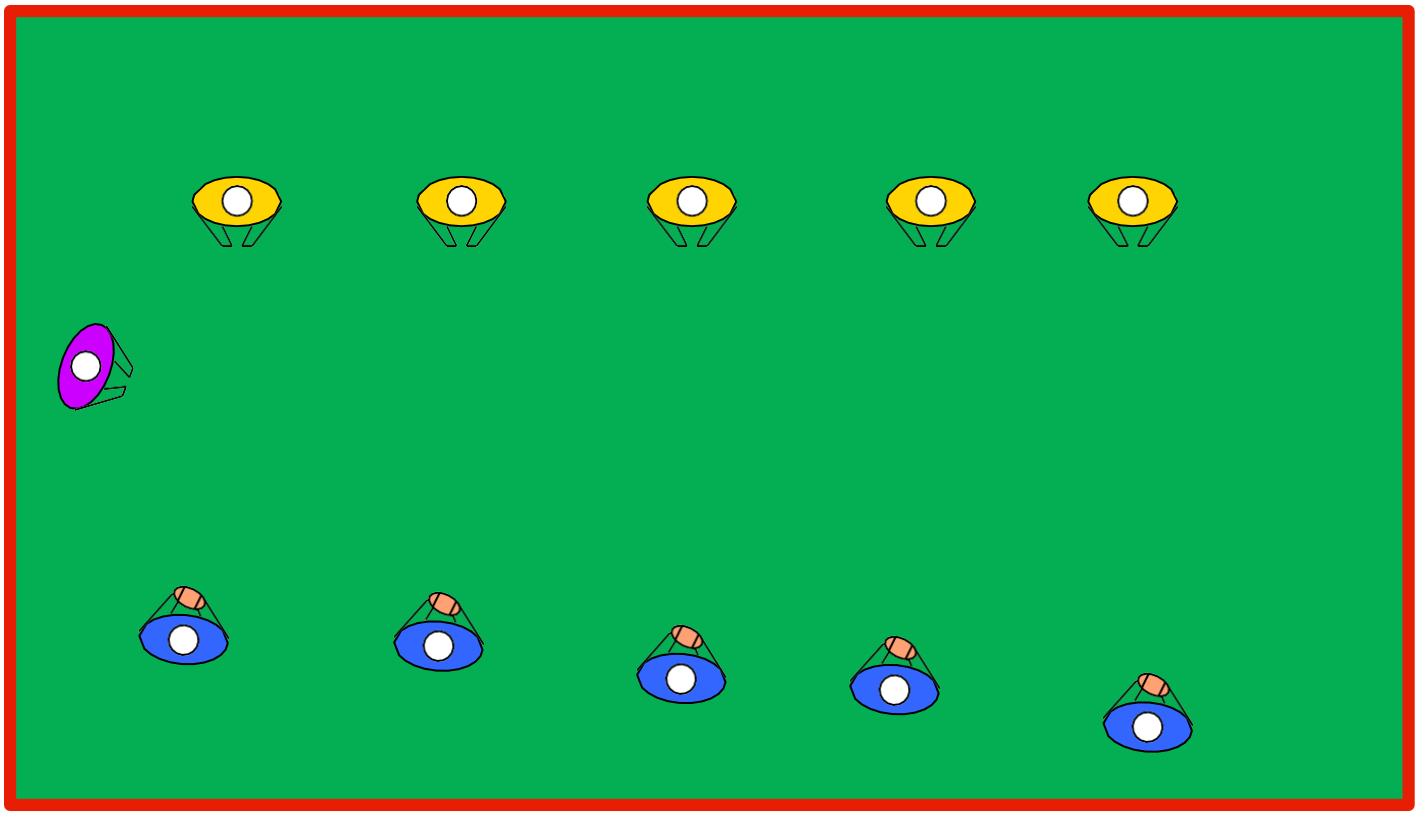
LE MATÉRIEL :

Plots; chasubles; ballons

RÔLE DES PARENTS :

Les parents encouragent les enfants et peuvent participer.

SAVOIR S'ADAPTER / LES VARIABLES :

- Diminuer le nombre de ballons : passes possibles
- Inverser les annonces « placement des opposants » puis « placements des utilisateurs ».

La taille du terrain qui est à délimiter par des plots, est indiquée à la page « disposition des espaces ».