

# Apprenti jongleur

## CYCLE 1

### JEUX DE JONGLERIE

#### Compétences transversales :

... affirmer son autonomie dans l'espace par rapport aux objets ...

... identifier des informations perçues par les sens ...

#### Compétence disciplinaire :

... réaliser des combinaisons d'actions élémentaires ...

Les activités de jonglerie combinent l'exploit et le spectaculaire. Voici cinq jeux pour développer les capacités motrices des élèves dès la moyenne section d'école maternelle.

Pour les enfants d'école maternelle, la difficulté à percevoir les vitesses et les trajectoires, ainsi que l'imprécision des coordinations motrices sont des obstacles aux activités de manipulation.

Les progrès résultent de la diversité des situations proposées et du grand volume d'exercice. Le seul temps d'EPS est parfois insuffisant : on peut tout à fait mettre des caisses de balles à disposition des élèves dans un espace délimité de la cour de récréation.

Les jeux proposés ici prennent tout leur sens au sein d'une unité d'apprentissage construite mais souple pour s'adapter aux grandes différences interindividuelles.

Les actions maîtrisées pourront trouver leur place dans un projet finalisé dont le but sera la réalisation d'un numéro pour le présenter aux autres classes.

#### LA GOUTTE D'EAU

**Objectif :** réagir à une information visuelle.

**Matériel :** un plinth, une balle de tennis pour deux.

**Dispositif :** un enfant, debout sur le plinth, tient la balle à hauteur de ses yeux, l'autre est à genoux au sol.

**Consigne :** rattraper la balle lâchée par le camarade avant qu'elle ne touche le sol.

#### Comportements observés et remédiations :

- la balle n'est pas saisie : utiliser des balles de diamètres différents ;
- la balle est saisie très haute (mains au-dessus des épaules) : compter 1, 2, 3 avant d'attraper la balle.

**Complexifications :** varier la position initiale du réceptionneur (mains derrière le dos, assis dos au lanceur...) ; jouer avec deux balles lâchées successivement ou simultanément.

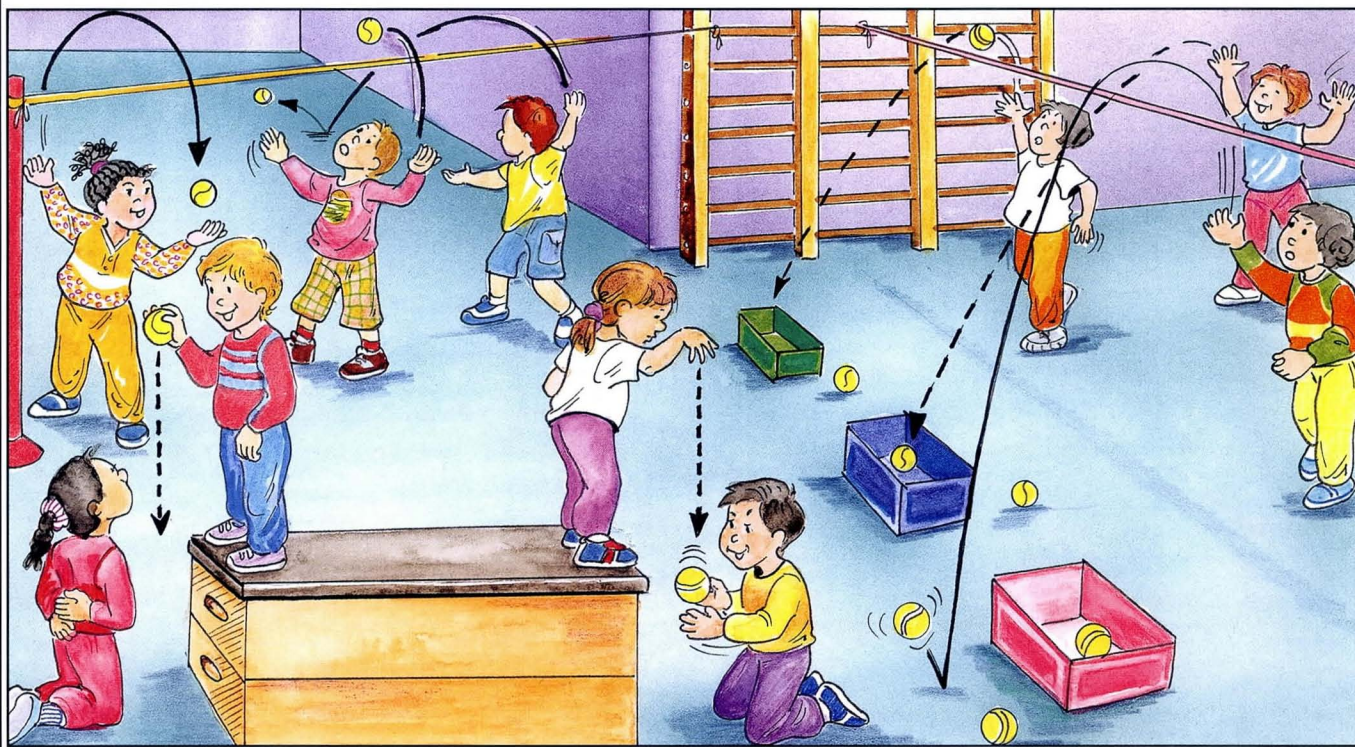
#### ROBIN DES BOIS

**Objectif :** contrôler des trajectoires.

**Matériel :** une balle de tennis et une caisse par enfant ; un grand élastique.

**Dispositif :** l'élastique est tendu horizontalement à 1,2 m du sol. De part et d'autre se trouvent le joueur et une caisse posée à terre.

**Consignes :** lancer la balle au-dessus de l'élastique pour qu'elle tombe dans la caisse. Alternier les lancers mains droite et gauche.



DESSINS : CARMEN MÜLLER

### Comportements observés et remédiations :

- la balle ne franchit pas l'élastique : éloigner la place du lanceur ; faire observer et analyser différentes formes gestuelles de lancer et les trajectoires résultantes pour choisir la plus adaptée ;
- la balle ne retombe pas dans la caisse : proposer trois caisses à des distances différentes ; varier le type de balles (plus légères ou plus lourdes).

**Complexification :** remplacer la caisse par trois cerceaux alignés : lancer la balle au-dessus de l'élastique pour qu'elle rebondisse successivement dans chaque cerceau.

### BALLE ACROBATE

**Objectif :** coordonner ses gestes.

**Matériel :** un grand élastique, une balle par enfant.

**Dispositif :** le fil est tendu horizontalement, juste au-dessus de la tête des enfants qui jouent individuellement.

**Consigne :** lancer d'une main la balle par-dessus l'élastique et la rattraper dans l'autre.

### Comportements observés et remédiations :

- la trajectoire de la balle est trop verticale : le lancer est trop violent ;
- la trajectoire est bien en cloche mais la balle est rarement rattrapée : changer de main pour lancer ; utiliser des balles de diamètres différents.

**Complexifications :** augmenter la hauteur du fil ; placer chaque enfant dans un cerceau : lancer puis rattraper la balle sans en sortir.

### BALLE REBONDISSANTE

**Objectif :** lire des trajectoires.

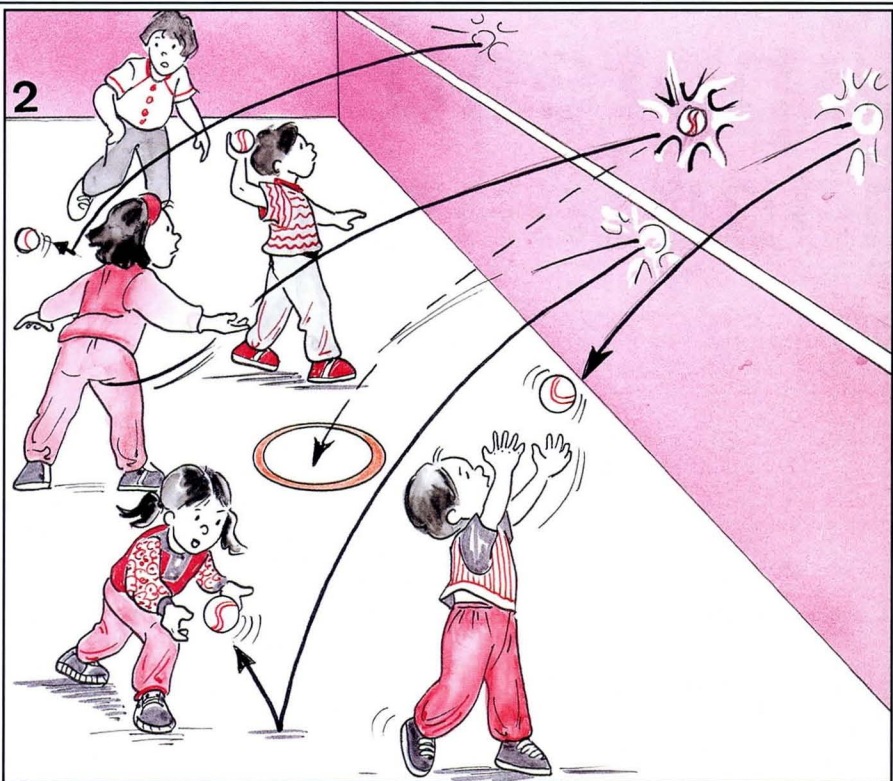
**Matériel :** une balle de tennis par enfant.

**Dispositif :** les joueurs sont placés face à un mur (à 2 m environ) sur lequel une ligne horizontale est tracée à 1 mètre du sol.

**Consigne :** lancer la balle pour qu'elle touche le mur au-dessus de la ligne, puis la rattraper.

### Comportements observés et remédiations :

- la balle n'atteint pas le mur : rapprocher le lanceur, modifier la nature des balles ;



- elle touche le mur sous la ligne horizontale : varier les positions du lanceur, de face ou de profil, et l'alignement des pieds, parallèles ou perpendiculaires au mur ;
- elle frappe le mur mais ne revient pas vers le lanceur : observer les gestes plus efficaces pour les reproduire.

**Complexifications :** entre le lanceur et le mur, poser un cerceau dans lequel la balle doit rebondir ; imposer un ou plusieurs rebonds au sol avant de la rattraper, les compter pour battre son record.

### COUREUR ADROIT

**Objectif :** synchroniser son déplacement avec la trajectoire de la balle.

**Matériel :** une balle de tennis par enfant.

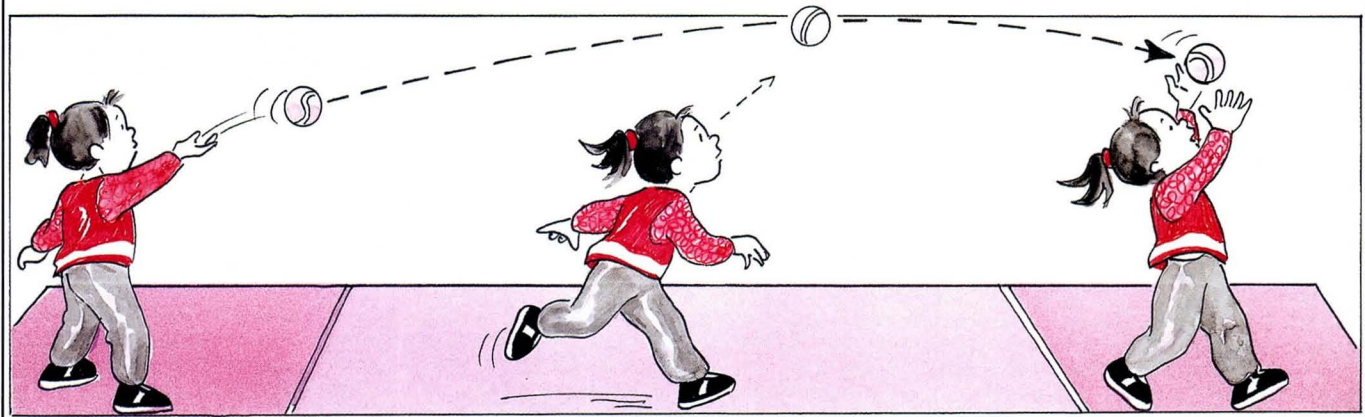
**Dispositif :** l'espace comporte trois zones (lancer, déplacement et réception).

**Consigne :** lancer la balle pour la rattraper dans la zone de réception.

### Comportements observés et remédiations :

- la balle n'atteint pas la zone de réception : réduire les distances ;
- elle est projetée trop violemment ou dépasse toujours la zone de réception : observer les trajectoires efficaces (en cloche) et identifier les formes gestuelles adaptées (lancer par en-dessous) ;
- l'enfant n'arrive jamais en même temps que la balle dans la zone de réception : réduire les distances, utiliser des ballons plus gros dont la trajectoire est plus lisible.

Vincent Lorius,  
CPD-EPS (Saône-et-Loire).



N.D.L.R. D'autres fiches et articles traitent de cette activité : voir EPS 1 n° 36, 58, 79, 88, 89, 97.