



Phase 1 - Fondations (CP-CE1)

Passe le Ballon

Programme Soft Skills

Groupe Scolaire Sanaa

Programme Soft Skills - Groupe Scolaire Sanaa

Informations Générales

Élément	Description
Durée	45 minutes
Matériel	Ballons de différentes tailles, cerceaux, cônes, chronomètre, musique
Espace	Cour de récréation ou salle de motricité
Effectif	Classe entière en équipes de 5-6 enfants

Objectifs Pédagogiques

1. Apprendre à communiquer efficacement avec ses coéquipiers
2. Développer la coordination et l'esprit d'équipe
3. Comprendre que la réussite collective passe par l'entraide

Valeurs Ciblées

Valeur	Signification	Application
Ta'awun (■■■■■■■)	L'entraide	S'aider pour faire circuler le ballon
Amana (■■■■■■■)	La confiance	Faire confiance à l'autre pour recevoir le ballon
Tawadu' (■■■■■■■)	L'humilité	Accepter de donner le ballon plutôt que de le garder

Déroulement Détaillé

1. Échauffement (5 minutes)

- Rituel d'ouverture : "Le cercle de passes"
- Les enfants forment un grand cercle
- L'enseignant lance un ballon à un enfant en disant son prénom
- L'enfant le passe à un autre en disant son prénom
- Objectif : tout le monde doit recevoir le ballon une fois
- Questions d'introduction :
 - "Comment fait-on pour bien lancer un ballon à quelqu'un ?"
 - "Comment fait-on pour bien l'attraper ?"
 - "Pourquoi c'est important de dire le prénom de la personne avant de lancer ?"

2. Activité Principale (30 minutes)

Phase 1 : Les passes en équipe (8 minutes)

- Jeu : La chaîne du ballon
- Former des équipes de 5-6 enfants en ligne
- Le premier a le ballon
- Objectif : faire passer le ballon jusqu'au dernier de la ligne
- Variantes :
 - Par-dessus la tête
 - Entre les jambes
 - En alternant (dessus, dessous, dessus...)
- Règle coopérative : Si le ballon tombe, TOUTE l'équipe aide à le ramasser et on recommence

Phase 2 : Le relais coopératif (12 minutes)

- Jeu : Le transport du trésor
- Les équipes doivent transporter le ballon (le "trésor") d'un bout à l'autre du terrain
- MAIS : ils ne peuvent pas utiliser leurs mains !
- Niveau 1 : Le ballon est coincé entre les dos de deux enfants
- Ils avancent ensemble jusqu'au prochain duo
- Transfert du ballon sans les mains
- Niveau 2 : Le ballon est coincé entre les ventres de deux enfants
- Plus difficile : ils doivent se coordonner parfaitement
- Niveau 3 : Toute l'équipe en file, le ballon passe de duo en duo
- Règle : Ce n'est pas une course ! L'objectif est que TOUTES les équipes réussissent

Phase 3 : Le défi du cercle (10 minutes)

- Jeu : Le ballon qui tourne
- Chaque équipe forme un cercle
- Objectif : faire tourner le ballon autour du cercle le plus de fois possible en 1 minute
- Mais attention : on ne peut passer qu'à quelqu'un qui n'a pas encore reçu le ballon dans ce tour
- Variante coopérative :
 - Toutes les équipes comptent leurs passes
 - On additionne les passes de TOUTES les équipes
 - Objectif collectif : atteindre 100 passes en classe !

3. Réflexion et Clôture (10 minutes)

- Retour au calme :
- Les enfants s'assoient en cercle
- Faire rouler doucement le ballon entre les enfants
- Cercle de parole :
 1. "Qu'est-ce qui était le plus difficile ?"
 2. "Comment avez-vous fait pour vous coordonner sans vous parler (pour le transport) ?"
 3. "Qu'est-ce qui vous a aidé à réussir ?"

4. "Comment vous êtes-vous sentis quand votre équipe a réussi ?"

- Activité : Le ballon des compliments
- Faire circuler le ballon
- Celui qui a le ballon dit quelque chose de gentil sur son équipe :
 - "Mon équipe a bien travaillé parce que..."
 - "J'ai aimé quand..."
- Rituel de clôture : "Le ballon invisible"
- Debout en cercle, mimer qu'on se passe un ballon invisible
- Le ballon "grandit" à chaque passe (mimer la taille)
- À la fin, le ballon est si grand qu'on le lance tous ensemble vers le ciel !

Adaptations selon le Niveau

Pour les CP (6 ans)

- Équipes de 4 enfants maximum
- Ballons plus gros et plus légers
- Distances plus courtes entre les joueurs
- Plus de temps pour chaque jeu
- L'enseignant peut faire partie d'une équipe pour modéliser

Pour les CE1 (7-8 ans)

- Équipes de 6-7 enfants
- Ajouter des défis :
 - Les yeux fermés (guidé par la voix)
 - En équilibre sur un pied
 - Avec un temps limité
- Les enfants peuvent inventer leurs propres règles
- Ajouter plusieurs ballons dans le cercle

Questions de Réflexion pour les Élèves

1. "Pourquoi c'est important de bien regarder la personne avant de lui passer le ballon ?"
2. "Qu'est-ce qui se passe quand on fait une bonne passe à quelqu'un ?"
3. "Comment peut-on aider un camarade qui a du mal à attraper le ballon ?"
4. "Dans la vie, qu'est-ce qu'on peut 'passer' aux autres comme on passe le ballon ?" (de l'aide, des idées, de la gentillesse...)

Conseils pour l'Enseignant

Avant l'activité

- Prévoir des ballons de différentes tailles et textures
- Délimiter clairement les zones de jeu
- Vérifier que l'espace est sécurisé (pas d'obstacles)

Pendant l'activité

- Encourager la communication entre enfants
- Valoriser l'entraide : "J'ai vu Youssef qui a aidé Maryam, bravo !"
- Éviter de chronométrer de manière compétitive
- Rappeler que l'objectif n'est pas de gagner mais de réussir ensemble

Points de vigilance

- Attention aux enfants moins habiles : les encourager sans les mettre en avant
- Gérer les conflits en rappelant les valeurs de l'entraide
- Si un enfant ne veut pas participer, lui proposer un rôle d'observateur puis l'intégrer progressivement

Prolongements possibles

- Créer un jeu de ballon inventé par la classe
- Lier aux mathématiques : compter les passes, mesurer les distances
- Faire un tournoi coopératif avec une autre classe

Lien avec les Valeurs Islamiques et Marocaines

"Amana" (■■■■■■■■■) - La confiance

Passer le ballon, c'est faire confiance à l'autre pour l'attraper. C'est aussi être digne de confiance en faisant une bonne passe. L'Amana est une valeur fondamentale en Islam : on doit être fiable et faire confiance aux autres.

"Celui qui ne fait pas confiance ne recevra pas de confiance" (Proverbe)

Dans la culture marocaine, les jeux traditionnels dans les ruelles et les places demandent cette même coopération. Les enfants apprennent tôt à jouer ensemble, à partager et à s'entraider.

"Le bien que tu donnes te revient" (■■■■■ ■■■■ ■■■■■ ■■■■ ■■■)

Quand on fait une bonne passe, on aide son équipe. Quand on aide les autres, le bien nous revient toujours.