

# LES BABY'S



## 100 - Objectifs :

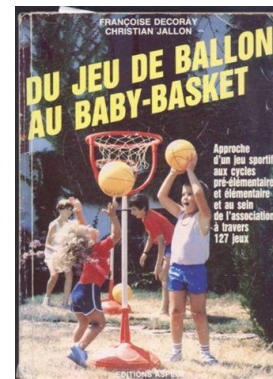
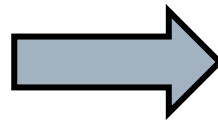
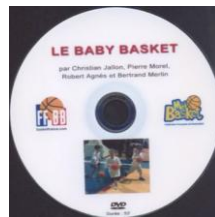
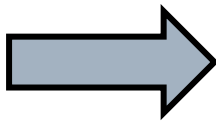
- Apprendre à accueillir et à encadrer les Babybasketteurs.
- Créer un outil pour tous les acteurs du baby.

**Attention aux Baby's**



## 101 - Les actions :

- Lors de la saison 2006 - 2007 un groupe de travail est constitué au sein de la commission des jeunes pour une première réflexion sur :  
« *comment traiter les problématiques de cette catégorie* »
- Dans l'attente de cette création divers supports sont remis au service des acteurs de cette catégorie...

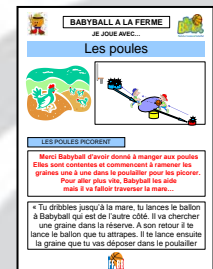
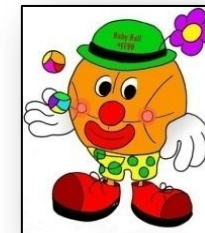
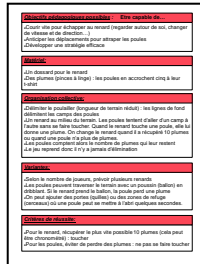
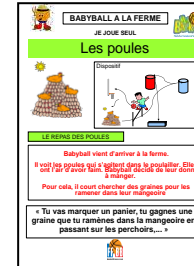


## 102 - Les créations :

- Le concept Babyball :

Le projet du groupe Baby de la Commission des Jeunes est de permettre d'aider les entraîneurs, animateurs, parents... à accueillir les enfants de 4 à 7 ans, tout en s'appuyant sur la spécificité du basketball.

• Création du 1er kit pédagogique avec des fiches de jeux spécifiques, où nous jouons avec l'imaginaire de l'enfant tout en s'appuyant sur la spécificité du basketball.



« **Babyball N°1** est mis en service lors de la saison 2008 – 2009 »  
*450 exemplaires seront distribués sur le territoire.*

• Le succès de cette première édition et les commandes grandissantes ont amené à penser à l'évolution du concept...



« Babyball N°2 sera mis en service début 2012 »

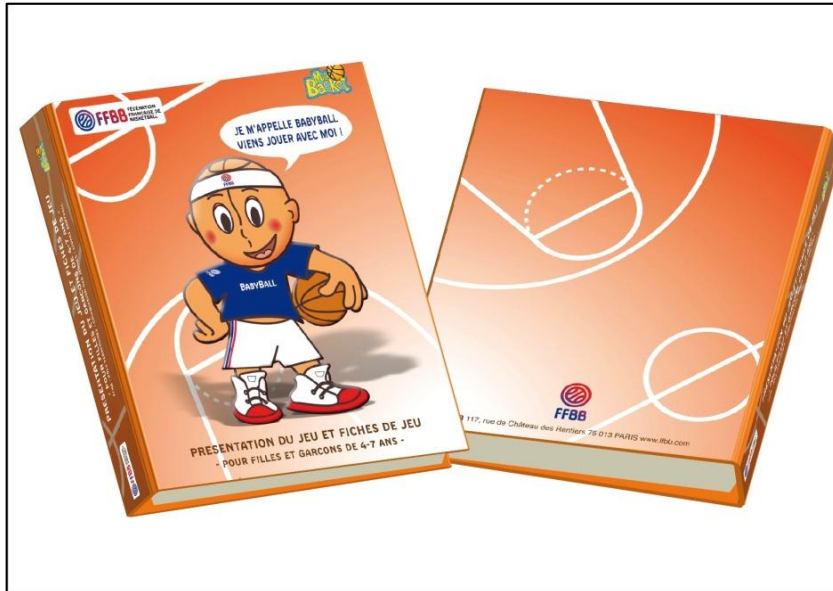
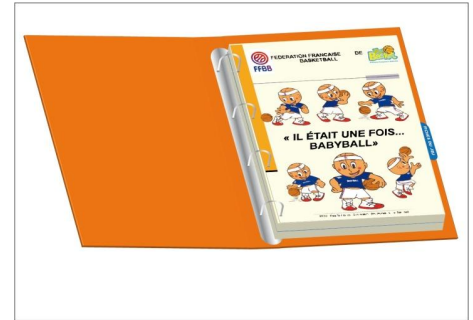


***Une nouvelle famille de personnages accompagnera notre jeu “babyball N°2”***



## 1 classeur :

Avec « La présentation officielle de l'ouvrage »



Avec « Les fiches du jeu »

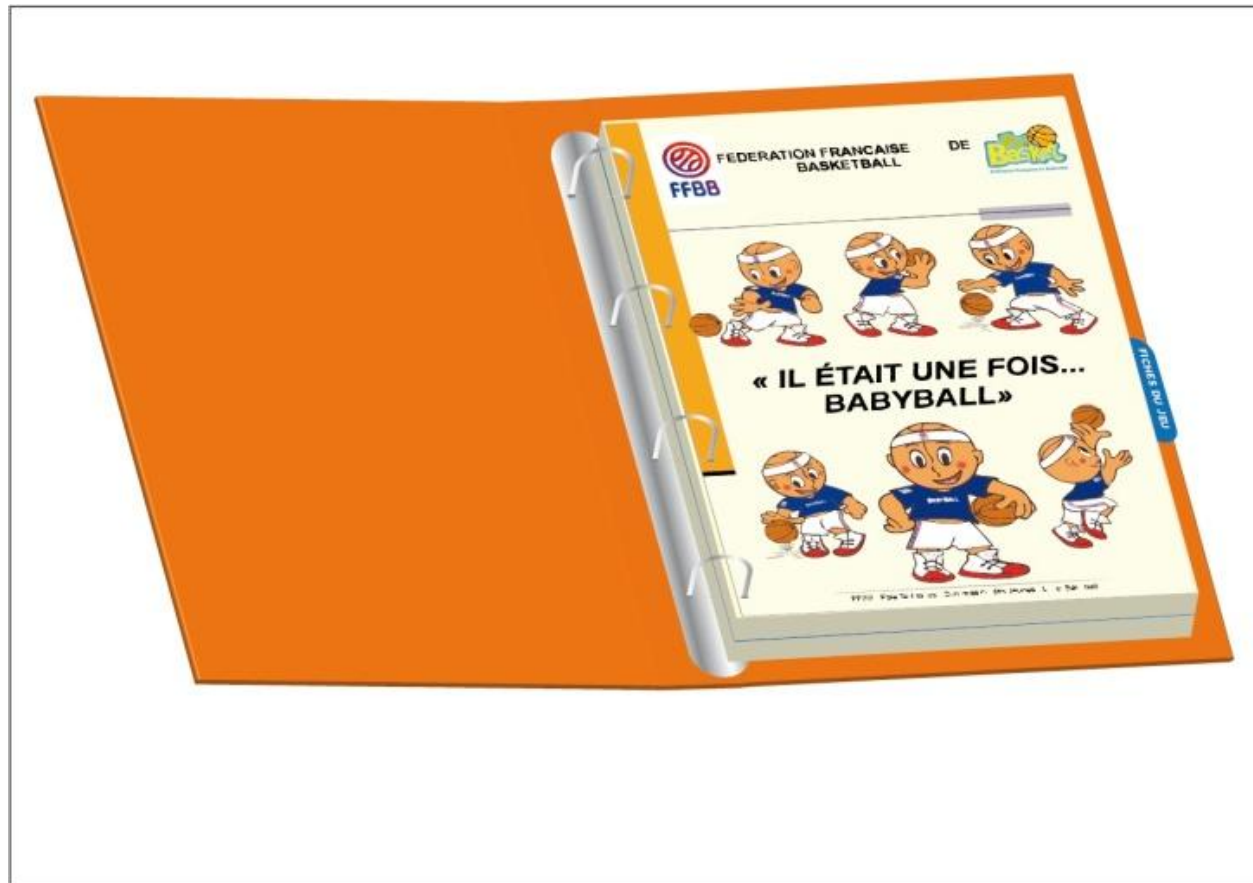


Avec le livret « Présentation du jeu »



## Préfaces :

- Présentation officielle de l'ouvrage : « Jean Pierre SIUTAT et Catherine GISCOU »





## Onglet 1 :

- Les fiches du jeu :



- Sommaire 1er onglet :

## 48 fiches de jeu :

### Les fiches du jeu :

- ✓ La ferme fascinante de Babyball
- ✓ Le cirque fabuleux de Babyball
- ✓ Le joyeux Noël de Babyball
- ✓ L'espace féérique de Babyball

## Les 4 fiches histoire:

# LA FERME FASCINANTE



*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  $\frac{1}{2}$  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

Verso - **“Je joue seul”** - Recto

**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 possibles:** 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, taps, 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.

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

**Critères d'évaluation:**  
Ramener toutes les graines.  
Chaque enfant ramène sa graine.  
Un joueur chrono\*.

Indication des compétences à atteindre...

La fiche pour l'enseignant, l'animateur...

Le jeu à effectuer

L'illustration reconnue  
"fiche , tapis"

La consigne à l'enfant

**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..."

**Idem pour ces fiches**

LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL

**JE JOUE AVEC**

**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..."

**“Je joue avec”**

LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL

**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 possibles:** 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, taps, 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.

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

**Critères d'évaluation:**  
Ramener toutes les graines.  
Chaque enfant ramène sa graine.  
Un joueur chrono\*.

LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL

**AL JOUR CONTRE**

**LES 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..."

**“Je joue contre”**

LA FERME FASCINANTE DE BABYBALL

**AL JOUR CONTRE**

**LES 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..."

# LE CIRQUE FABULEUX



*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 enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

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

Le cirque aux étoiles est arrivé sur la place du village.

Le jongleur, le funambule, le dompteur et le clown sont devenus ses copains.

Il rêve de les imiter et s'entraîne dur pour y parvenir.

Je vous propose donc d'aller au cirque avec lui!!!

Vous allez apprendre à jongler, à marcher sur un fil,  
à dompter les lions et peut-être allez-vous rencontrer le clown ?



# LE CIRQUE FABULEUX

Verso - **“Je joue seul”** - Recto

**COMPÉTENCES**  
Réaliser des actions motrices simples.  
Adapter ses déplacements à des contraintes variées.  
Lancer.

**Objectifs pédagogiques:** Être capable de:  
Se déplacer en équilibre.  
Maîtriser un saut (pieds joints).  
Atteindre une cible.

**Matériel:**  
Un ballon par joueur.  
Un banc ou poutre d'équilibre.  
Un tremplin, ou plinthe ou autre caisse.  
Un panier.  
Des lattes.

**Organisation collective:**  
Le joueur se déplace en équilibre sur le banc, son ballon dans les mains.  
Il saute sur le tremplin, tire au panier, descend du tremplin, récupère son ballon, et retourne en courant au départ en posant un pied sur chaque latte.

**Variantes:**  
Demander un saut réception pieds joints sur le tremplin.  
Imposer ou non la réussite du panier.  
Parcours sur les lattes : en faisant rouler le ballon au sol pour les plus jeunes (ou débutants), en dribblant pour les plus débrouillés.

**Critères de réussite:**  
Déplacement sans chutes.  
Réussite du panier.  
Respect des lattes.  
Maîtrise du ballon dans le déplacement sur les lattes.

Indication des compétences à atteindre...

La fiche pour l'enseignant, l'animateur...

Le jeu à effectuer

L'illustration reconnue  
"fiche , tapis"

La consigne à l'enfant

**LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL**

**JE JOUE SEUL**

**LE FUNAMBULE**

**BABYBALL DEVIENT FUNAMBULE**

**Babyball a toujours rêvé d'être funambule. Il a bien observé celui du cirque et va essayer de l'imiter avec ou sans son ballon.**

**"Tu te déplaces sur le banc avec ton ballon, sans perdre l'équilibre, et tu sautes sur le tremplin. Tu tires au panier, descends du tremplin et récupères ton ballon. Tu reviens au départ en courant sur les lattes..."**

**Idem pour ces fiches**

**LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL**

**JE JOUE AVEC**

**LE FUNAMBULE**

**“Je joue avec”**

**LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL**

**JE JOUE CONTRE**

**LE FUNAMBULE**

**“Je joue contre”**

**LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL**

**JE JOUE CONTRE**

**LE FUNAMBULE**

**LE CIRQUE FABULEUX DE BABYBALL**

**JE JOUE CONTRE**

**LE FUNAMBULE**



*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 enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.

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

Cette année, comme il a été bien sage, il sait bien que le Père-Noël va bientôt passer dans sa maison et lui apporter pleins de cadeaux.

Je vous propose donc de préparer avec lui son Noël!!!

Vous allez l'aider à ranger sa maison pour pouvoir y mettre un beau sapin décoré de belles guirlandes, vous découvrirez ses jouets et copains préférés puis comme c'est bientôt Noël, peut-être que vous vous irez jouer avec lui dans la neige???!!!

Et si le Père-Noël et les lutins venaient jouer avec vous?

# LE JOYEUX NOEL

Verso - **“Je joue seul”** - Recto

**COMPETENCES**  
Réaliser des actions simples avec des matériels variés.  
Lancer le ballon pour atteindre une cible.

**Objectifs pédagogiques possibles:** Etre capable de:

- Se repérer dans l'espace.
- Adresse.
- Dextérité.

**Matériel:**

- Un ballon par enfant.
- Un cerceau par enfant (coffre à jouets).
- Des plots, des bouchons, des lattes... (les jouets).
- 1 ou plusieurs paniers.

**Organisation collective:**

- Chaque enfant a un coffre à jouet.
- Pour pouvoir prendre et ramener un objet(jouet) dans son cerceau (coffre), l'enfant doit d'abord aller marquer un panier.

**Variantes:**

- Les déplacements se font avec ou sans ballon, avec ou sans dribble.
- Marquer 1 puis 2 paniers...
- Ramener 5 jouets chacun...
- Ranger la chambre puis la salle à manger...

**Critères de réussite:**

- Réussir à ramasser le plus de jouets possibles en 30".
- Réussir à se déplacer en dribble et à ramasser un objet sans arrêter de dribbler.
- Réussir à tout ranger.

Indication des compétences à atteindre...

La fiche pour l'enseignant, l'animateur...

Le jeu à effectuer

L'illustration reconnue  
"fiche , tapis"

La consigne à l'enfant

? **LE JOYEUX NOEL DE BABYBALL**

**JE JOUE CONTRE**

**LA PRÉPARATION DE NOËL**

**LE GRAND MÉNAGE**

**C'est bientôt Noël et la maison de Babyball est tout en désordre.  
Vite!!!  
Il faut tout ranger pour l'arrivée du Père-Noël.**

**"Tu dois ramasser tous les jouets qui sont éparpillés sur le sol et les ranger dans ton coffre. Pour cela, tu dois d'abord marquer un panier..."**

**Idem pour ces fiches**

**“Je joue avec”**

**“Je joue contre”**

# L'ESPACE FEERIQUE



*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 enfant de 4 ans et demi qui aimait beaucoup jouer au ballon.  
Haut comme trois pommes, tout le monde l'appelait « BABYBALL ».

Je vous propose donc de l'accompagner dans un monde imaginaire  
où vous allez rencontrer des chevaliers, un château fort et sa princesse, des pirates et leur trésor,  
des sorciers avec la sorcière maladresse et à l'ogre gob-ballon,  
et des extra-terrestres sur une planète mystérieuse!!!

# L'ESPACE FEERIQUE

Verso - **“Je joue seul”** - Recto

**COMPÉTENCES**  
Réaliser des actions simples avec des matériels variés.  
Réaliser des actions motrices.  
Se déplacer en suivant un parcours.

**Objectifs pédagogiques possibles :** Etre capable de:

- Comprendre et respecter les consignes.
- Développer sa prise d'informations.
- Marquer 1 panier (adresse).
- Dribbler.

**Matériel:**  
Un ballon par enfant.  
Un ou plusieurs panier(s).  
Des plots (rochers), cordes, lattes, banc (plage).  
Poubelle, gros carton (grotte).  
1 carte au trésor par enfant (feuille dessinée par l'enfant, plan...).

**Organisation collective:**  
Placer les cartes au trésor dans la grotte, derrière le(s) panier(s).  
Installer d'un côté les rochers et de l'autre la plage.  
Au signal, les enfants effectuent le parcours sur la plage, entre les rochers et évitent les crabes (plots), les coquillages (lattes)... marquent un panier, pour ouvrir l'entrée de la grotte, prennent la carte au trésor et la ramènent dans leur campement.

**Variante:**  
Jouer avec ou sans ballon.  
Avec ou sans dribble.  
Varier les zones de tir et / ou la hauteur.  
Recommencer le parcours si le panier est raté.

**Critères de réussite:**  
Ramener sa carte le plus vite possible.  
Ne pas perdre son ballon.  
Ne pas toucher les rochers, ni les crabes, les coquillages...  
Etre le 1<sup>er</sup> à ramener sa carte.  
Ramener le plus de cartes possibles.

Indication des compétences à atteindre...

La fiche pour l'enseignant, l'animateur...

Le jeu à effectuer

L'illustration reconnue  
"fiche , tapis"

La consigne à l'enfant

L'ESPACE FEERIQUE DE  
BABYBALL

JE JOUE SEUL

**LES PIRATES**

**LA CARTE AU TRÉSOR**

Babyball aime beaucoup jouer au pirate.  
Il décide d'aller chercher un trésor sur une île lointaine.

"Pour aller chercher le trésor, tu dois d'abord récupérer la carte au trésor qui t'aidera à découvrir où se trouve l'île au trésor..."

Idem pour ces fiches

**“Je joue avec”**

**“Je joue contre”**



## Onglet 2 :

- La présentation du jeu :



- Sommaire 2ème onglet :



## Présentation du jeu :

- ✓ Les Baby's "une catégorie spécifique"
- ✓ Objectif et Qu'entendons-nous par jeu ?
- ✓ Le babybasket, un jeu collectif passionnant pour l'enfant
- ✓ L'enfant qui arrive au babybasket
- ✓ Le babybasketteur, un enfant de 4 à 7 ans
- ✓ Le baby et les parents
- ✓ Ce qu'il faut faire
- ✓ Ce qu'il ne faut pas faire
- ✓ Ce qu'il faut privilégier
- ✓ La construction de la séance
- ✓ Quelques remarques
- ✓ **Les grilles de jeu**
- ✓ Les histoires
- ✓ **Comment se servir du kit**
- ✓ Matériel pédagogique
- ✓ Conclusions



# LA FERME FASCINANTE

- Cartouche du tapis de jeu



- Le hiérarchisation des comportements

<b>THEME :</b>	<b>Je joue seul</b>	<b>Je joue avec</b>	<b>Je joue contre</b>
<b>LA FERME FASCINANTE</b>	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>Les Poules</i>	<i>Le repas des poules</i>	<i>Les poules pondent</i>	<i>Gare au renard</i>
<i>Les Chats</i>	<i>Le chat habile</i>	<i>Les bêtises</i>	<i>Le chat et les souris</i>
<i>Les Moutons</i>	<i>La transhumance des moutons</i>	<i>La tonte des moutons</i>	<i>Le loup et les moutons</i>
<i>Les Lapins</i>	<i>Le terrier des lapins</i>	<i>Croque-carotte</i>	<i>La chasse aux lapins</i>
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

- L'organisation du jeu (grille des jeux)

- L'observation, le résultat :

# LE CIRQUE FABULEUX

- Cartouche du tapis de jeu



- Le hiérarchisation des comportements

- L'organisation du jeu (grille des jeux)

- L'observation, le résultat :

THEME :	Je joue seul	Je joue avec	Je joue contre
<b>LE CIRQUE FABULEUX</b>	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>Le Funambule</i>	Babyball devient funambule	Babyball marche sur la corde	Babyball et les clowns taquins
<i>Le Clown</i>	Le maquillage	Le déguisement	Les nez rouges
<i>Le Jongleur</i>	L'apprenti jongleur	La répétition du spectacle	Le jongleur et les girafes
<i>Le Dompteur</i>	La balade du lion	Nettoyer la cage aux lions	Rentrons les lions
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

# LE JOYEUX NOËL

- Cartouche du tapis de jeu



- Le hiérarchisation des comportements

- L'organisation du jeu (grille des jeux)

THEME :	Je joue seul	Je joue avec	Je joue contre
<b>LE JOYEUX NOËL</b>	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>La Préparation de Noël</i>	Le grand ménage	Le sapin de Noël	Les lutins farceurs
<i>Le Père Noël</i>	La lettre au Père Noël	La hôte du Père Noël	Les voleurs de cadeaux
<i>Les Cadeaux de Noël</i>	Le jouet préféré	Le partage et le rangement des jouets	Le chien « Basket »
<i>La Neige de Noël</i>	Le bonhomme de neige	La provision de boules de neige	La bataille de boules de neige
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

- L'observation, le résultat :



# L'ESPACE FEERIQUE

- Cartouche du tapis de jeu



- Le hiérarchisation des comportements

- L'organisation du jeu (grille des jeux)

- L'observation, le résultat :

THEME :	Je joue seul	Je joue avec	Je joue contre
<b>L'ESPACE FEERIQUE</b>	<i>Parcours motricité</i>	<i>Coopération</i>	<i>Opposition</i>
<i>Les Pirates</i>	<i>La carte au trésor</i>	<i>L'île au trésor</i>	<i>Les requins et les pirates</i>
<i>Les Sorciers</i>	<i>La sorcière maladresse</i>	<i>Les apprentis sorciers</i>	<i>L'ogre gob-ballon</i>
<i>Les Chevaliers</i>	<i>Les clés du château fort</i>	<i>L'attaque du château fort</i>	<i>La princesse délivrée</i>
<i>Les Voyageurs de l'espace</i>	<i>Les météorites</i>	<i>La planète mystérieuse</i>	<i>Les extra-terrestres</i>
	Le résultat est individuel et dépend de la performance réalisée	Si on joue équipe contre équipe, le résultat dépend de l'ajout des performances individuelles	La stratégie apparaît, le projet devient collectif

## Comment se servir du kit :

Les tapis de jeu :

4 thèmes d'histoires :

Le **Cirque Fabuleux** de Babyball

La **Ferme Fascinante** de Babyball

L'**Espace Féérique** de Babyball

Le **Joyeux Noël** de Babyball



## 1 tapis de jeu c'est :

17 cases sur chacun des tapis dont 12 cases « fiches de jeu »  
par thème pour développer prioritairement

**Fiche verte** = *Je joue seul*

= l'AUTONOMIE, la COORDINATION, la DEXTERITE

**Fiche bleue** = *Je joue avec*

= la COOPERATION, la SOCIALISATION

**Fiche rouge** = *Je joue contre*

= l'OPPOSITION, le RESPECT DE L'AUTRE

### QU'ENTENDONS-NOUS PAR « JEU » ?

Quand l'adulte joue, il espère gagner et prend le risque de perdre.

Pour l'enfant, jouer c'est se retrouver dans un nouvel univers dans lequel il apprend en s'amusant.  
(souvent à son insu)

Les jeux proposés s'appuient sur l'imaginaire et conduisent peu à peu l'enfant vers des jeux d'adultes.

Au baby, le jeu c'est mettre en pratique une histoire.

### Les 5 cases restantes seront :

1 case a "toi de choisir" ,

2 cases "quizz",

1 case "avance de 2 cases",

1 case "le jeu manquant



2 bandeaux de progression de l'équipe de l'enfant :



## Détails du tapis de jeu :

• Comment s'en servir ?



2 bandeaux de progression

**Case DEPART**  
(entrée dans le jeu)

Sens de circulation sur le tapis

**Case ARRIVEE**  
(sortie du jeu)

L'une des 5 cases spécifiques



12 cases « fiches de jeu »

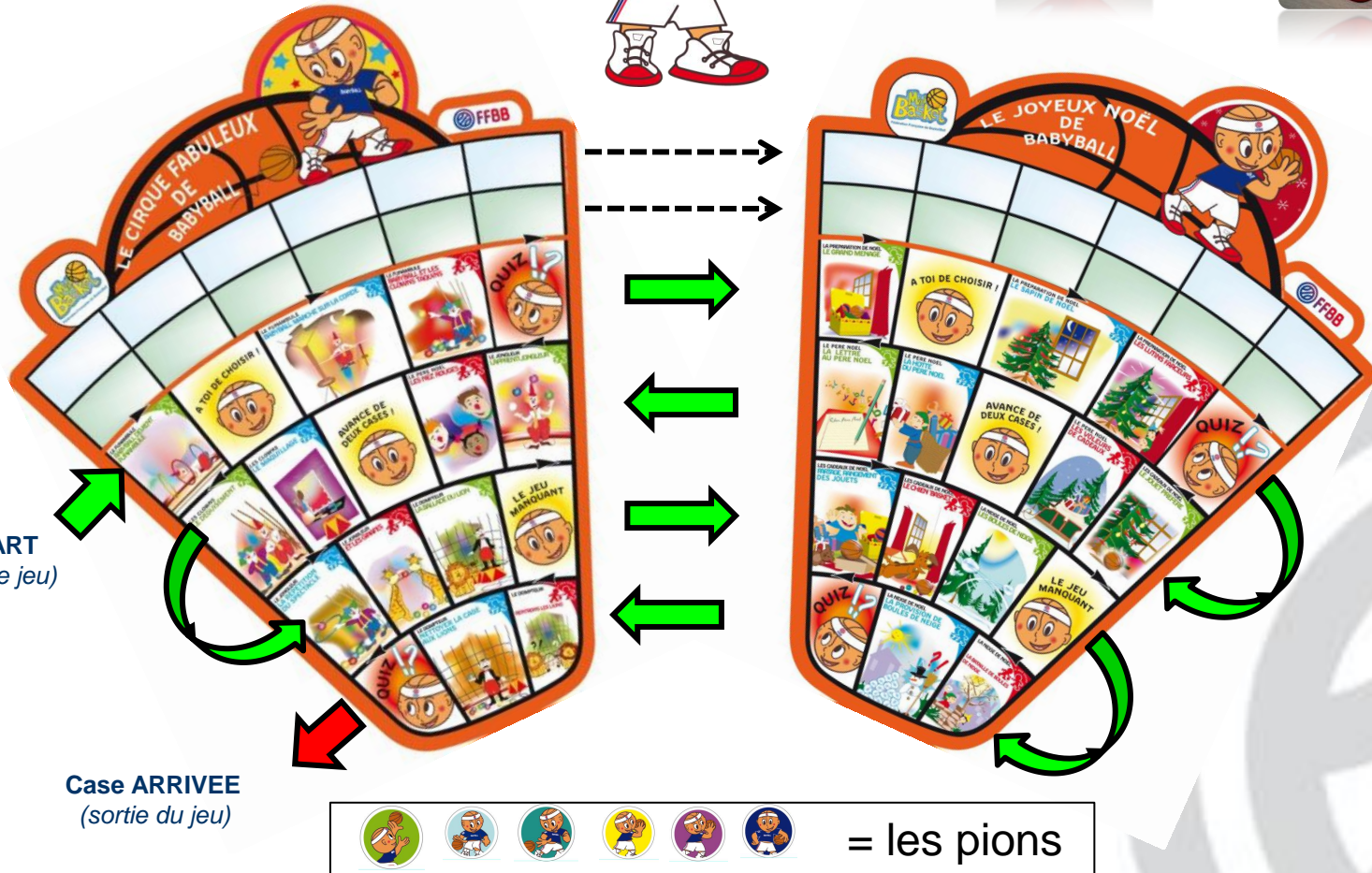
- 4 vertes, "je joue seul"
- 4 bleues, "je joue avec"
- 4 rouges, "je joue contre"

Sens de circulation sur le tapis

Les illustrations des jeux  
(que l'on retrouvera sur les fiches de jeu)

## Plusieurs tapis de jeu :

• Comment s'en servir ?





## Un aperçu du Kit :



## Le Kit complet :



- ✓ 1 classeur de rangement pour :
  - ✓ Présentation officielle
  - ✓ Les fiches "Présentation du Jeu"
  - ✓ Les 48 "Fiches du jeu"
  - ✓ Les 4 "Fiches Histoire"
- ✓ 1 matériel de rangement pour :
  - ✓ 4 tapis de jeu
  - ✓ 2 dés
  - ✓ 28 pions pour jeu de l'oie de couleurs différentes
  - ✓ 1 mascotte Babyball
  - ✓ 1 porte clés



**Pratique à transporter et suffisamment complet pour commencer l'activité dans la catégorie.**

Sortie prévue en **janvier 2012**

Toutes les infos seront sur [www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)

*BABYBALL est un personnage haut en couleurs qui se balade dans une ferme, prépare l'arrivée du Père-Noël, joue avec ses amis du cirque et découvre un monde imaginaire... Que d'histoires !*



Merci à Corinne CHASSAC et son équipe :

- . Catherine FOREST
- . Vanessa DAVID
- . Alexandra WOLFF
- . Nadine GRANOTIER
- . Catherine GISCOU
- . Bernard GAVA
- . Christian JALLON
- . Benoit BENITEZ
- . Claude ENGRAMER
- . Nicolas SEIGNEZ
- . Gilles MALECOT
- et
- . La société « Pik and Roll »
- . Pako GARRIDO « Illustrateur »



- BABYBALL N°2 est un **kit pédagogique** imaginé par la Commission Fédérale des Jeunes en association avec la société Pik and Rol...
- Il permet d'aider l'encadrant (entraîneurs, animateurs, parents...) à **accueillir les enfants de 4 à 7 ans, tout en s'appuyant sur la spécificité du basket.**
- Vous y trouverez des fiches de jeux spécifiques, où nous jouons avec **l'imaginaire de l'enfant.**
- Le kit est :
  - Facile à utiliser** par tous : éducateurs débutants, enseignants, parents, etc.
  - Pratique à transporter**
  - Complet** pour commencer l'activité de la catégorie Babybasket

Pour tous renseignements :  
01.53.94.25.53



## Pour les nostalgiques:



Forum Sablé 2008...



## Pour les nostalgiques:



Forum Bourges 2010...



# POLE TERRITOIRES



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS  
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80  
[www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)