EN ROUTE VERS NOËL AVEC HANDY !



JOUER • BOUGER • GRANDIR



Le BabyHand, c'est l'occasion de faire découvrir le plaisir de bouger aux tout-petits, dans un cadre ludique et rassurant, avec la place des parents au cœur de la séance.

À l'approche de Noël, voici une proposition de 6 RDV pour accompagner les clubs dans leurs séances : des univers variés, et surtout de beaux moments à partager avec les enfants et leurs familles.

Ces propositions sont des supports à adapter librement selon vos envies, vos effectifs et les possibilités de votre club.

LE PROGRAMME DES RENDEZ-VOUS

Samedi 7 novembre	Handy fête l'automne
Samedi 14 novembre	Handy chez les pirates
Samedi 21 novembre	Handy dans la jungle
Samedi 28 novembre	Handy à Nantes
Samedi 5 décembre	Miro à la neige
Samedi 12 décembre	Handy fête Noël
Samedi 19 décembre	Le goûter de Noël de Handy



ET POUR TERMINER... UN GOÛTER DE NOËL !

Pour le dernier rendez-vous, place à un temps convivial avec les familles : petits jeux, animations festives et goûter partagé. L'idée est simple : terminer le cycle dans la bonne humeur et faire de cette séance un joli moment de rencontre au sein du club.

Sources et inspirations pédagogiques

Les situations et univers présentés dans ce livret s'inspirent de ressources BabyHand diffusées par la communauté BabyHand (https://www.baby-handball.blogspot.com) et des ressources pédagogiques BabyHand de la FFHandball. Il s'agit d'une proposition d'animation : les contenus sont à adapter par chaque club selon son public, son matériel et son projet. Les références précises des fiches sont indiquées à la fin de ce cahier pédagogique



Handy fête l'Automne



L'entrée dans la séance

Les enfants sont tous réunis, et vous jouez le rôle du "vent d'automne" et annoncez les consignes à voix haute :

- Les feuilles tombent → les enfants marchent doucement en tournoyant.
- Le vent souffle fort → ils courent partout sans se toucher.
- Les écureuils sortent chercher des noisettes → ils sautillent sur place en se frottant les mains.
- Les hérissons se roulent en boule → ils s'accroupissent et enroulent leurs bras autour d'eux.
- Le soleil perce entre les arbres → ils se lèvent, bras en l'air, en s'étirant.



Le matériel

Jeu n°1 :
- 2 cages pop-up
- 1 caisse avec 20 ballons
- 2 cerceaux + 4 plots

Jeu n°2 :
- Lattes PVC
- Palets (ou gros bouchons PVC)
- 10 plots + 4 haies
- 6 cerceaux
- 12 petits cerceaux

Jeu n°3 :
- 8 Plots (souples)
- 20 ballons (ou plus)
- 3 cerceaux
- 1 carton
- 2 dossards

Le thème

L'automne montre aux enfants que tout change, que les cycles sont naturels (les feuilles tombent, les animaux font des réserves). On peut en parler à la maison, en observant la nature ensemble.

Le temps des parents

Aujourd'hui, les enfants ont découvert l'automne à travers des jeux de récolte et de partage.
Comme les écureuils qui s'aident pour ramasser leurs noisettes et préparer l'hiver, ils ont appris à coopérer et à partager leurs efforts.
Vous pouvez prolonger cette expérience en famille : observez les couleurs de la nature, ramassez des feuilles ou des châtaignes, et discutez ensemble de la coopération et du partage !



Contact : *Vanessa PATUCCA BOURGEAIS* **babyhandball.france@gmail.com**

Les meilleurs écureuils !

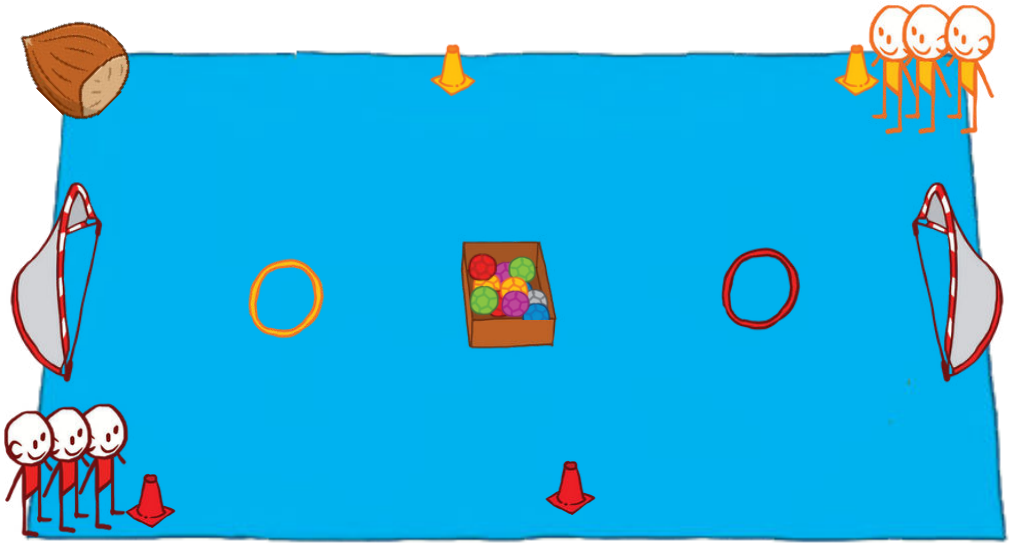


L'histoire

C'est l'automne ! Avant l'hiver, les écureuils doivent ramasser des noisettes pour remplir leur réserve.
Deux équipes s'affrontent : à vous de courir, attraper une noisette au centre et la rapporter dans votre but.
La famille qui aura le plus de noisettes sera prête pour l'hiver !

Explications

Au signal le 1er écureuil de chaque équipe court jusqu'au plot (tronc) de la même couleur que le sien le touche puis se déplace selon la consigne (en courant, en pas chassés, à reculons...).
Il récupère une noisette et la lance dans sa réserve en se plaçant au bout de la branche (cerceau de même couleur). Si la noisette n'entre pas dans la réserve, l'ours (l'animateur) la récupère pour la remettre dans l'arbre. L'écureuil revient en passant derrière le tronc.
Le second écureuil démarre quand le premier est dans le cerceau. Quand l'arbre est vide, les écureuils comptent le nombre de noisettes récupérées pour savoir quelle équipe sera le plus prête pour affronter l'hiver !



Organisation

Placer 2 cages popup à l'opposer et un carton rempli de ballons au centre qui symbolise le Noisetier. Un plot de départ à côté de chaque cage ù sont placés les enfants. Un 2ème plot de même couleur sur le côté à la hauteur du noisetier. Un cerceau matérialisant le bout de la branche est placé à environ 4 m de chaque cage.

Dans ce jeu l'enfant va…

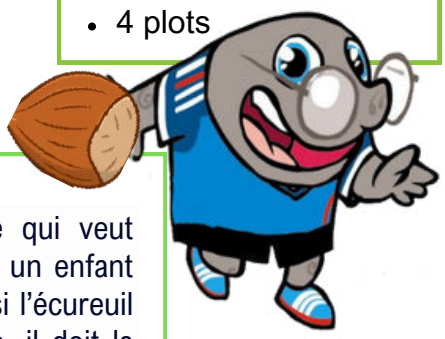
- Courir
- Se déplacer vers une cible
- Lancer fort et avec précision
- Enchaîner des tâches
- Enumérer

Conseils

- Commencer sans gardien et en ajouter un qui doit rattraper les noisettes.
- Si vous avez d'autres cages et beaucoup d'enfants, doublez l'atelier.

Le matériel

- 2 cages pop-up
- 1 caisse avec 20 ballons
- 2 cerceaux
- 4 plots



Régulations

Rendre plus facile :

- En supprimant le deuxième plot, les écureuils récupèrent directement la noisette pour la lancer dans leur réserve.

Faire évoluer :

- En ajoutant un ours mal léché qui veut garder les noisettes sur l'arbre : un enfant est placé autour de la caisse et si l'écureuil est touché quand il a la noisette, il doit la reposer et passer le relais.

La collecte des châtaignes



L'histoire

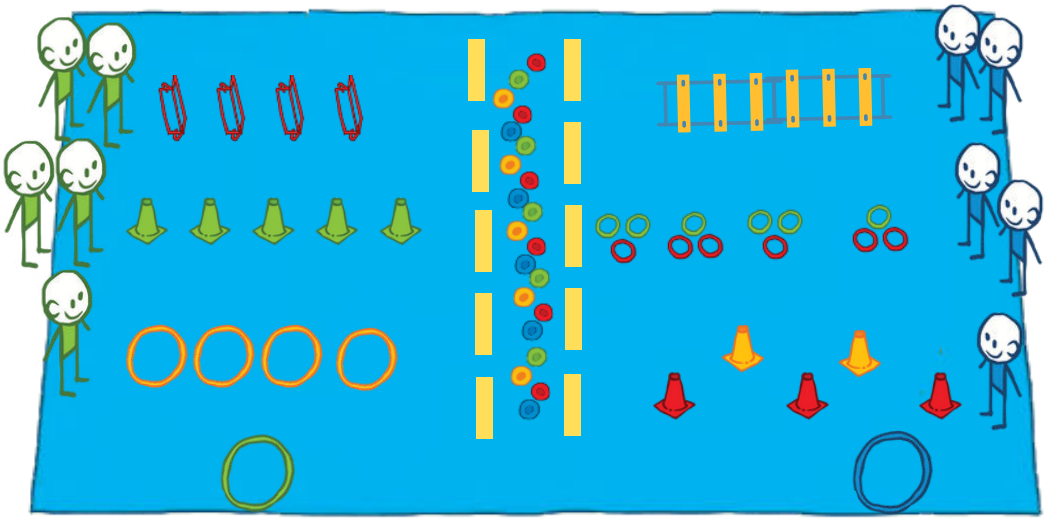
Nous allons nous promener dans la grande forêt d'automne. Partout, il y a des châtaignes tombées au sol… mais aussi des branches, des racines et des feuilles qui nous gênent ! Votre mission : ramasser les châtaignes une par une et les rapporter dans les paniers de Ploum et Handy.

Organisation

Entre deux lignes de lattes pvc, placer des palets (ou des gros bouchons pvc) symbolisant les châtaignes. Mettre des obstacles alignés : haies, plots pour slalomer, grand cerceaux pour sauter pieds joints, petits cerceaux pour alterner le placement des pieds, échelle de rythme... Et répartir les enfants de part et d'autre, avec un panier matérialisé par un cerceau.

Explications

Au signal, les enfants partent ramasser une châtaigne en passant une série d'obstacles. Si un enfant est déjà sur le chemin, l'enfant doit attendre ou en prendre un autre. On doit emprunter le même chemin à l'aller et au retour et ne ramener qu'une châtaigne à la fois dans le panier. Quand il n'y a plus de châtaigne, les enfants comptent leur récolte !



Le matériel

- Lattes PVC
- Palets (ou gros bouchons PVC)
- 10 ou 12 plots
- 4 ou 5 haies
- 6 cerceaux
- 12 petits cerceaux

Dans ce jeu l'enfant va…

- Courir
- Slalomer de différentes manières
- Sauter pieds joints
- Enjamber
- Enchaîner des tâches
- Enumérer

Conseils

- Commencer sans gardien et en ajouter un qui doit rattraper les noisettes.
- Si vous avez d'autres cages et beaucoup d'enfants, doublez l'atelier.



Régulations

Rendre plus facile :

- En simplifiant les parcours.

Faire évoluer :

- En invitant les enfants à passant par au moins 2 chemins (parcours) avant de ramasser une châtaigne.



A nous les pommes !



L'histoire

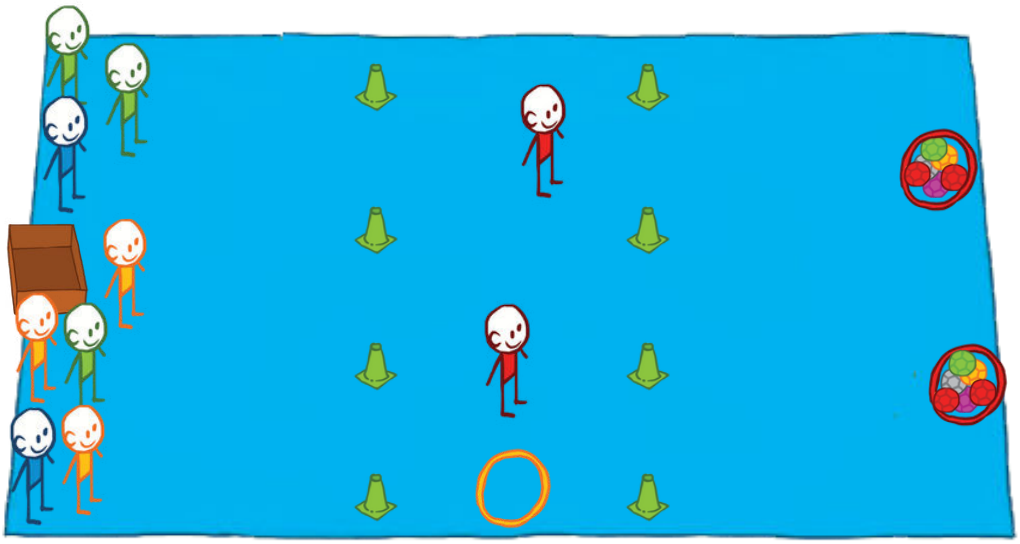
L'automne est là et les pommiers sont remplis de fruits délicieux. Handy et ses amis veulent vite cueillir les pommes pour les mettre à l'abri dans le grenier. Mais attention ! 2 ours gourmands rôdent dans la clairière et aimeraient bien voler les pommes.

Organisation

- 2 cerceaux remplis de ballons placés à l'extrémité du terrain pour symboliser les pommiers.
- Des plots (souples) pour matérialiser la clairière où sont placés 2 enfants (ours) avec dossard.
- Tous les autres enfants sont près du grenier (contenant).

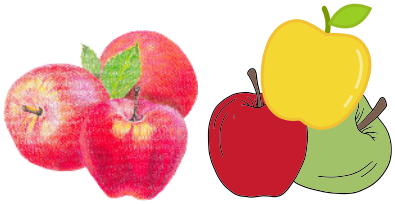
Explications

Votre mission : cueillir une pomme, traverser la clairière et la déposer dans le grenier sans vous faire attraper par les ours !
Si un ours touche un enfant il doit alors poser sa pomme dans la réserve des ours.
Qui des ours ou des cueilleurs aura la plus belle collecte !



Le matériel

- 8 Plots (souples)
- 20 ballons (ou plus)
- 3 cerceaux
- 1 carton
- 2 dossards



Dans ce jeu l'enfant va…

- Courir
- Eviter un adversaire
- Transporter un objet
- Enchaîner des tâches
- Enumérer

Conseils

- Pour matérialiser la clairière, préférez des plots souples distants plutôt que des coupelles qui glissent.
- Bien indiquez aux ours qu'ils ne touchent que les enfants porteurs d'une pomme.

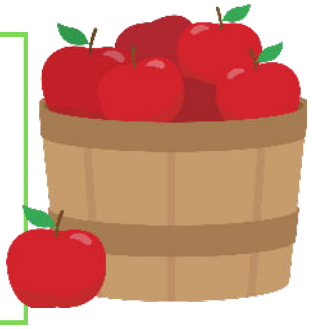
Régulations

Rendre plus facile :

- En variant le nombre d'ours.
- En jouant sur la largeur de la clairière.

Faire évoluer :

- Il n'y a plus de limite pour la clairière et les ours peuvent se déplacer librement pour toucher les enfants qui ont une pomme en mains.



HANDY CHEZ LES PIRATES



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Les enfants sont alignés face à l'animateur.

L'histoire peut commencer : **Bâbord – Tribord** !
Sur un bateau, à gauche se dit « ***bâbord*** » et à droite « ***tribord*** ».

Les inviter à se déplacer en leur indiquant à voix haute « ***bâbord*** » ou « ***tribord*** » pour leur indiquer le sens de la marche : déplacements en pas chassés, accroupis, en tapant les mains au-dessus de la tête...



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 3 grand tapis de gym (ou cônes) pour symboliser des bateaux, un grand nombre de palets, 2 cerceaux.

Jeu 2 : Matériel à disposition pour poser les cibles, cônes, ballons (au moins 10), haies, palets.

Jeu 3 : 1 cage pop-up, 2 cerceaux, haies pour matérialiser une zone de tir, 2 ballons.



LE THÈME DU JOUR : LA VUE

« Savez-vous que pour naviguer en évitant les dangers, les pirates devaient voir très loin ? Ils grimpaient en haut des mâts de leur bateau pour regarder au loin. Et donc ils devaient avoir une très bonne vue ! Et vous, voyez-vous loin et bien ? ».

- L'enfant a-t-il des difficultés à lire ?
- L'enfant cligne-t-il des yeux trop fréquemment ?
- L'enfant se cogne-t-il ou tombe-t-il fréquemment ?

LE TEMPS DES PARENTS

Pour aller plus loin dans l'échange selon les souhaits et situations…

- Possibilité de mettre en place un temps d'échanges/débat avec les parents et/ou les enfants sur le thème de la santé visuelle. Ressources : http://asnav.org/bien-dans-ma-vue/a-lecole-la-vue-cest-lavenir/.
- Au besoin, contactez le **Réseau REAAP** via la **CAF du département** pour faire appel à un professionnel ou à un expert afin d'animer l'échange**.**



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : **les Capitaines** qui protègent leur bateau, surveillent la mer et encouragent leur équipage…

OH MON BATEAU !

L'HISTOIRE

« ***2 bateaux pirates*** *ont repéré la* ***caravelle du Roi*** *chargée d'or. Ils vont donc partir à la conquête des pièces d'or pour les charger sur leur bateau ».*

ORGANISATION

3 tapis (cônes à défaut) sont alignés mais éloignés entre eux d'environ 4 mètres. Ils représentent des **bateaux**.
Les **palets** (qui symbolisent le trésor) sont éparpillés sur le tapis central (bateau du roi) protégés par 2 enfants qui jouent **les soldats du Roi**.
Les autres enfants sont répartis sur les tapis extérieurs (bateaux pirates) et forment deux équipages de pirates adversaires.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Éviter un adversaire.
- Transporter un objet vers un point précis.
- Protéger des cibles en se déplaçant vers des adversaires.

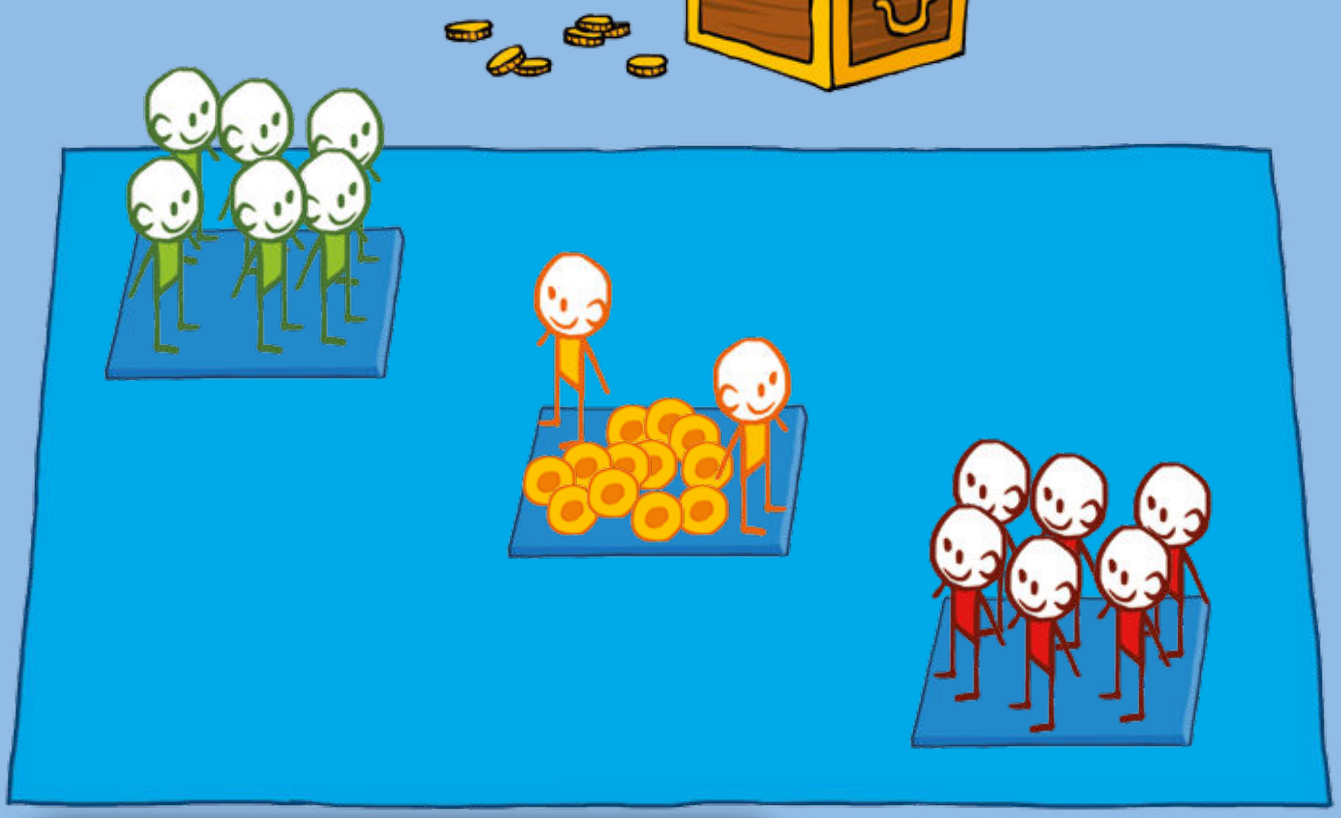
CONSEILS

- Attention ! 1 seul objet transporté.

EXPLICATIONS

Au signal, les pirates partent à la conquête des pièces d'or. Ils ne peuvent ramener qu'une pièce à la fois. S'ils sont touchés ils doivent reposer leur pièce sur la **caravelle du Roi**.
Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de palets sur le bateau du roi.

Désigner un enfant de chaque équipage pirate pour compter **le butin**. Le bateau qui a récupéré le plus de pièces gagne.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
N'utiliser qu'un seul bateau pirate où les voleurs déposent leur butin. Supprimer la notion d'adversité entre les deux équipages pirates. Les enfants peuvent indifféremment rapporter leur butin sur un des deux bateaux.	Remplacer les palets (tous ou seulement quelques-uns) par des ballons et verbaliser avec les enfants pour les amener à lancer les ballons pour ne pas être touchés balle en mains et ainsi adopter une stratégie collective.

LE MATÉRIEL

- 3 grand tapis de gym (ou cônes) pour symboliser des bateaux.
- Un grand nombre de palets.
- 2 cerceaux.

LES PIRATES ATTAQUENT

L'HISTOIRE

*«Les **Pirates** vont attaquer le bateau du **Roi** en tirant des boulets de canon. Mais les soldats du **Roi** le protègent courageusement ».*

ORGANISATION

Des cônes posés sur les bancs ou les matelas serviront de cibles ; des palets délimiteront la **zone de défense** (à environ 2 mètres des cibles) ; les haies sont réparties dans la **zone d'attaque**.

Une **dizaine de ballons** dans une caisse placée à l'opposé des cibles.

Deux enfants sont placés dans la zone de défense pour protéger les cibles, ils peuvent également les relever lorsqu'elles tombent. Les autres enfants sont des tireurs, placés au départ autour de la caisse à ballons.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible.
- Eviter des obstacles.
- Sauter.
- Lancer en tirant fort vers une cible et dans des espaces libres.

CONSEILS

- Prévoir une distance adaptée à la force des enfants.

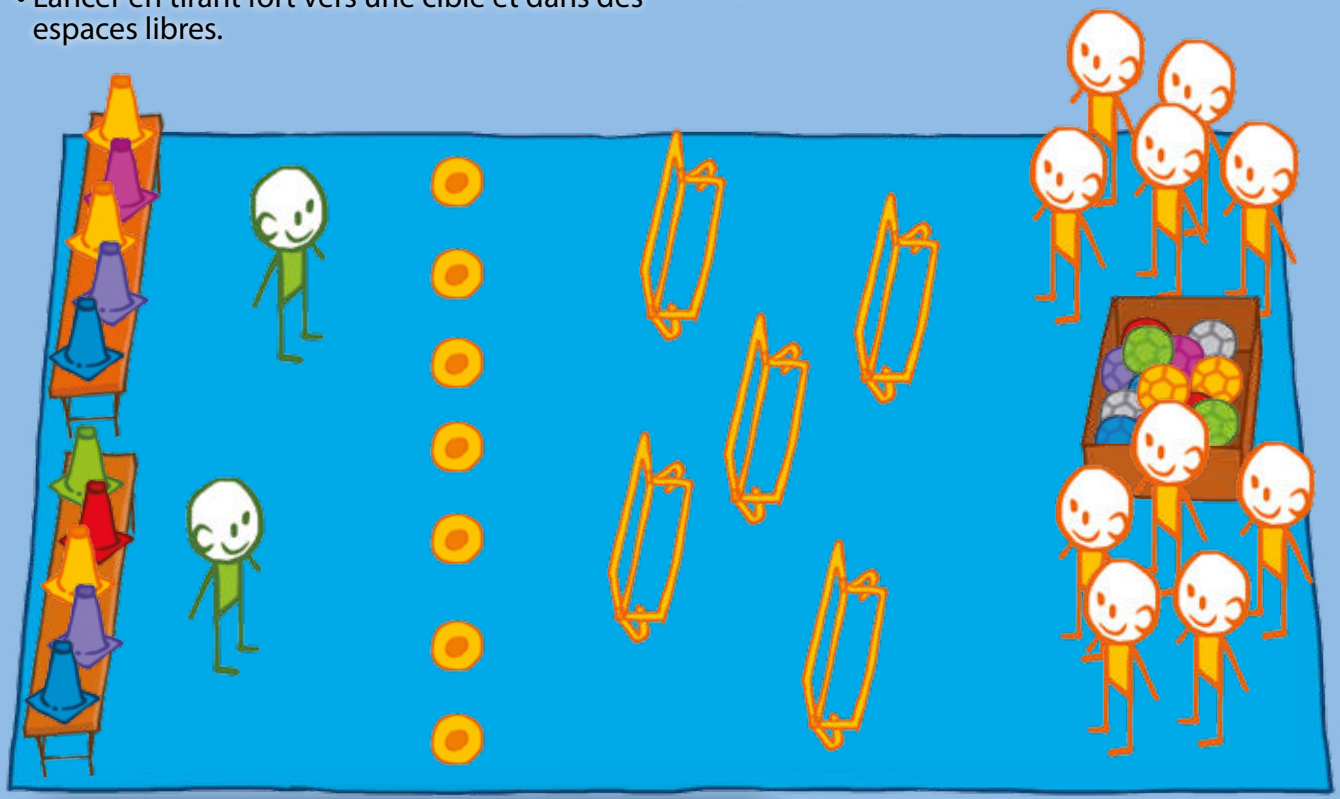
EXPLICATIONS

Au signal, **les tireurs** (pirates) vont viser les cibles en s'arrêtant à la limite après avoir sauté par-dessus les vagues.

Si le ballon revient en jeu (arrêté ou relancé par un soldat du roi), les tireurs peuvent le rejouer en allant l'échanger dans la caisse.

Si le ballon est arrêté, le soldat le conserve et le cache derrière les cibles.

Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons ou quand toutes les cibles sont tombées.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En variant le nombre de soldats : plus pour faciliter leur mission ; moins pour faciliter l'attaque des pirates.	Faire deux équipages de pirates et leur attribuer des couleurs de cibles à chacun. Les ballons sont toujours remis en jeu par les parents (ou assistants). Le premier équipage qui fait tomber toutes ses cibles a gagné.

LE MATÉRIEL

- Matériel à disposition pour poser les cibles.
- Palets pour délimiter la zone de défense
- Cônes.
- Ballons (au moins 10).
- Haies.

LE MEILLEUR PIRATE

L'HISTOIRE

*« Deux équipages de **Pirates** se défient dans l'attaque d'un bateau. Le premier qui récupère le boulet lancé par le **Capitaine**, le tire dans le **bateau** puis va se placer devant pour le protéger du tir du deuxième pirate ».*

ORGANISATION

Répartir les enfants en 2 colonnes face à une cage pop-up devant laquelle sont placées des haies délimitant la zone de tir.

L'animateur est placé entre les deux colonnes avec deux ballons en mains.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Éviter un adversaire.
- Lancer un ballon vers une cible.
- Lancer le ballon loin du gardien de but.
- Enchaîner deux tâches.
- Changer de statut (attaquant / défenseur).

CONSEILS

- Ne pas lancer trop fort le ballon ;
- Valoriser autant le premier tireur que le deuxième.

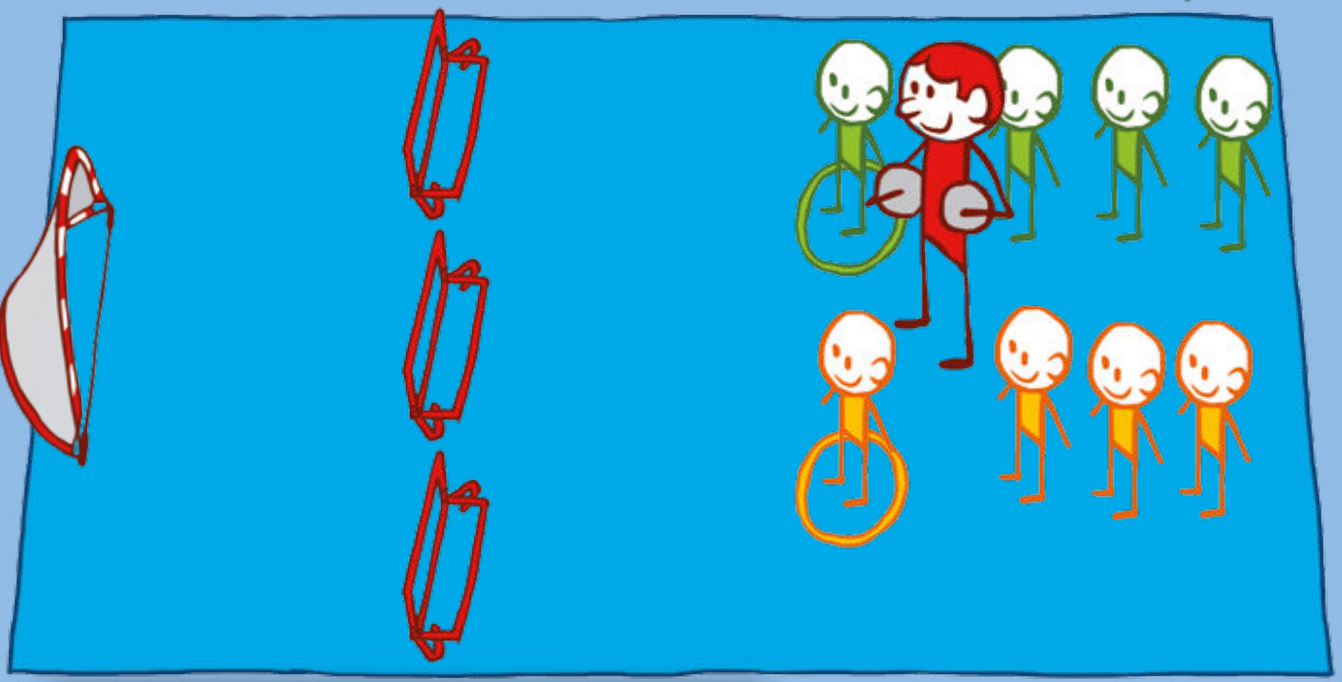
EXPLICATIONS

A son signal l'animateur lance **une première balle** doucement en direction de la cage pop-up. Les enfants se précipitent pour récupérer la balle, celui qui l'attrape en premier la lance dans le but puis se place dans les cages.



L'autre enfant vient alors récupérer **le deuxième ballon** donné par l'animateur pour aller tirer à son tour dans le but, cette fois protégé par un gardien.

1 point est attribué à chaque buteur.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En équilibrant le rapport de force entre les enfants.	1/ En imposant des positions aux enfants au départ : assis, retournés, allongés… 2/ Les ballons sont placés dans des cerceaux de couleurs différentes, positionnés entre les pirates placés à côté d'un cône et la zone de tirs. Au signal l'animateur annonce la couleur correspondant au cerceau du premier ballon à récupérer. Avant d'aller tirer le 2ème ballon le pirate doit aller toucher le cône de départ.

LE MATÉRIEL

- 1 cage pop-up.
- 2 cerceaux.
- Haies pour matérialiser la zone de tir.
- 2 ballons.

HANDY DANS LA JUNGLE

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Pour entrer dans la séance, **alignez tous les enfants** sur une ligne. **Positionnez-vous face à eux** et racontez l'histoire :

« *Vous êtes des crocodiles bien installés debout sur la rive. Vous êtes prêts pour une petite séance de gym avant de partir à la chasse. Hop ! Vous sautez dans la rivière (d'un côté de la ligne) puis vous remontez vite sur la rive. Hop ! Vous sautez dans la forêt (de l'autre côté de la ligne) et vous vous replacez vite sur la rive* ».

Alternez « *dedans, dehors, sur la rive…* » et proposez des sauts variés (pieds joints, sur un pied, en écartant les bras, accroupis…). Proposez leur aussi des positions statiques pour développer la proprioception. Si la salle a une zone, vous pouvez utiliser la ligne des 6m et indiquer de quels côtés sont la rivière et la forêt.

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Objets pour matérialiser la rivière, 2 ou 3 chasubles, 1 cerceau, 1 ballon par enfant pour l'évolution.

Jeu 2 : Objets pour matérialiser la rivière, 6 cerceaux, 10 ballons.

Jeu 3 : 12 cônes (2 couleurs), 2 cerceaux, 2 cages pop-up, 2 ballons.

LE THÈME DU JOUR : L'HYGIÈNE BUCCO-DENTAIRE

En fin de séance, échanger avec les enfants : « ***Croco*** *le crocodile prend soin de ses dents pour mieux croquer. Et vous ?* ».

- Se lavent-ils les dents au moins deux fois par jour ?
- Combien de temps se brossent-ils les dents ?
- Comment se brossent-ils les dents ?

LE TEMPS DES PARENTS

Pour aller plus loin dans l'échange selon les souhaits et situations…

- Possibilité de mettre en place un temps d'échanges/débat avec les parents et/ou les enfants sur le thème de l'hygiène bucco-dentaire : Ressources : http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/495.pdf
- Au besoin, contactez le **Réseau REAAP** via la **CAF du département** pour faire appel à un professionnel ou un expert afin d'animer l'échange.

LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : **Tarzan et/ou Jane.** Ils sont les amis des animaux et savent parler leur langage.

LA TRAVERSÉE DE LA RIVIÈRE

L'HISTOIRE

*« Vous êtes des **petits singes malins** et vous voulez traverser la rivière où nagent de dangereux **crocodiles**. Si vous êtes touchés, vous remplacez le **crocodile** ».*
Évolution : *« Vous transportez des **noix de coco**. Si vous êtes touchés vous donnez votre **noix de coco** au **crocodile**. Vous continuez à traverser avec les copains, en protégeant les **noix de coco** ».*

ORGANISATION

Les enfants sont alignés, tandis que 2 ou 3 jouent les ***crocodiles***, placés dans la ***rivière***.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir vers un point d'arrivée.
- Éviter un adversaire.
- Transporter.
- Protéger un coéquipier.
- Développer une stratégie collective.

CONSEILS

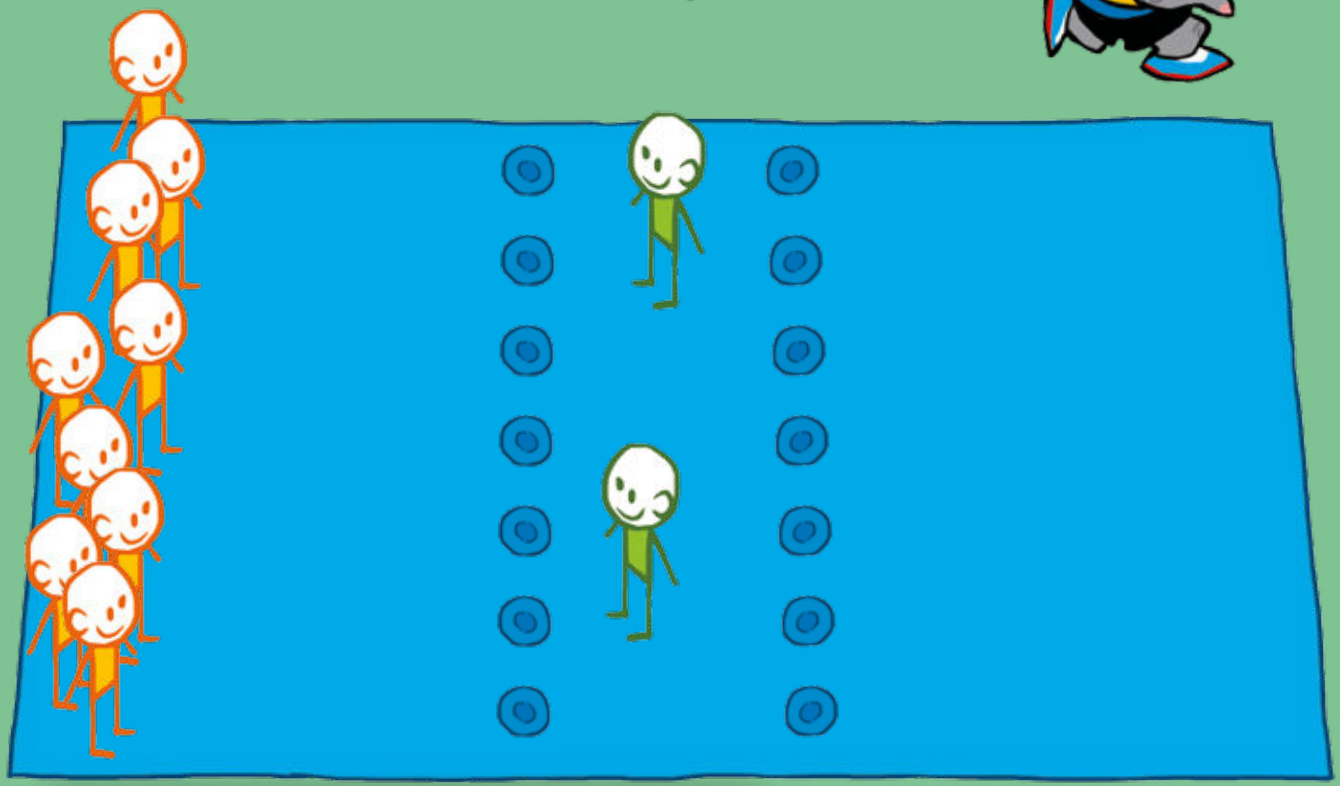
- N'utiliser les chasubles pour identifier les ***crocodiles*** que sur la phase d'évolution (trop de temps perdu à changer).

EXPLICATIONS

Au signal, les « ***petits singes malins*** » traversent la rivière pour accéder à l'autre rive. Dès qu'un ***singe*** est touché, il remplace le ***crocodile*** qui l'a attrapé.

Les traversées sont lancées au signal de l'animateur (tous les enfants démarrent en même temps).





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En variant le nombre de crocodiles. En réduisant ou en agrandissant le lit de la rivière.	Chaque « *petit singe* » a un ballon. S'il est touché par un crocodile, il dépose son ballon dans la réserve du crocodile (un cerceau) mais continue à jouer pour défendre ses copains. Arrêter le jeu au bout d'un certain nombre de passages et compter le nombre de ballons récupérés par les crocodiles. Cette évolution amène à l'élaboration d'une stratégie.

LE MATÉRIEL

- Objets pour matérialiser la rivière.
- 2 (ou 3) chasubles (pour l'évolution).
- 1 cerceau (pour l'évolution).
- 1 ballon par enfant (pour l'évolution).

CROCODILES ET OUISTITIS

L'HISTOIRE

*« Vous êtes **des petits singes malins** et devez envoyer toutes vos **noix de coco** à vos amis de l'autre côté de la rivière. Mais les **crocodiles** affamés vont essayer de récupérer les **noix de coco** lorsqu'elles passent au-dessus de la **rivière** ».*

ORGANISATION

Les enfants sont répartis de part et d'autre de la ***rivière*** dans laquelle sont placés 2 enfants jouant le rôle de ***crocodiles***.

Les ***ballons*** (noix de coco) sont disposés dans 2 ***cerceaux*** d'un côté de la ***rivière*** (chez les ***ouistitis*** passeurs).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer un ballon.
- Attraper un ballon.
- Intercepter un ballon.
- Se déplacer pour viser ou pour attraper le ballon.

CONSEILS

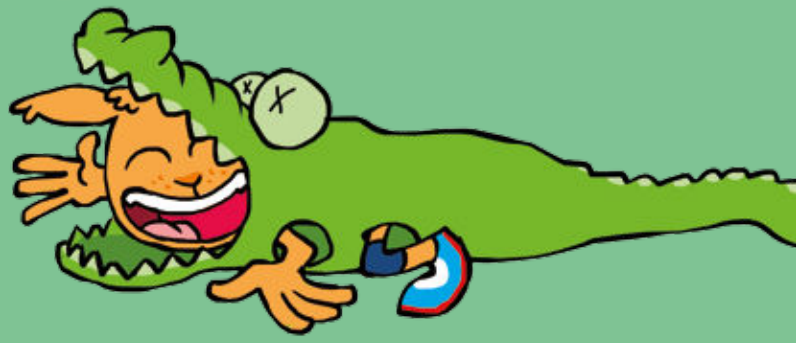
- Varier la largeur du lit de la rivière selon la force des passeurs (pour les plus petits prévoir une petite rivière…).

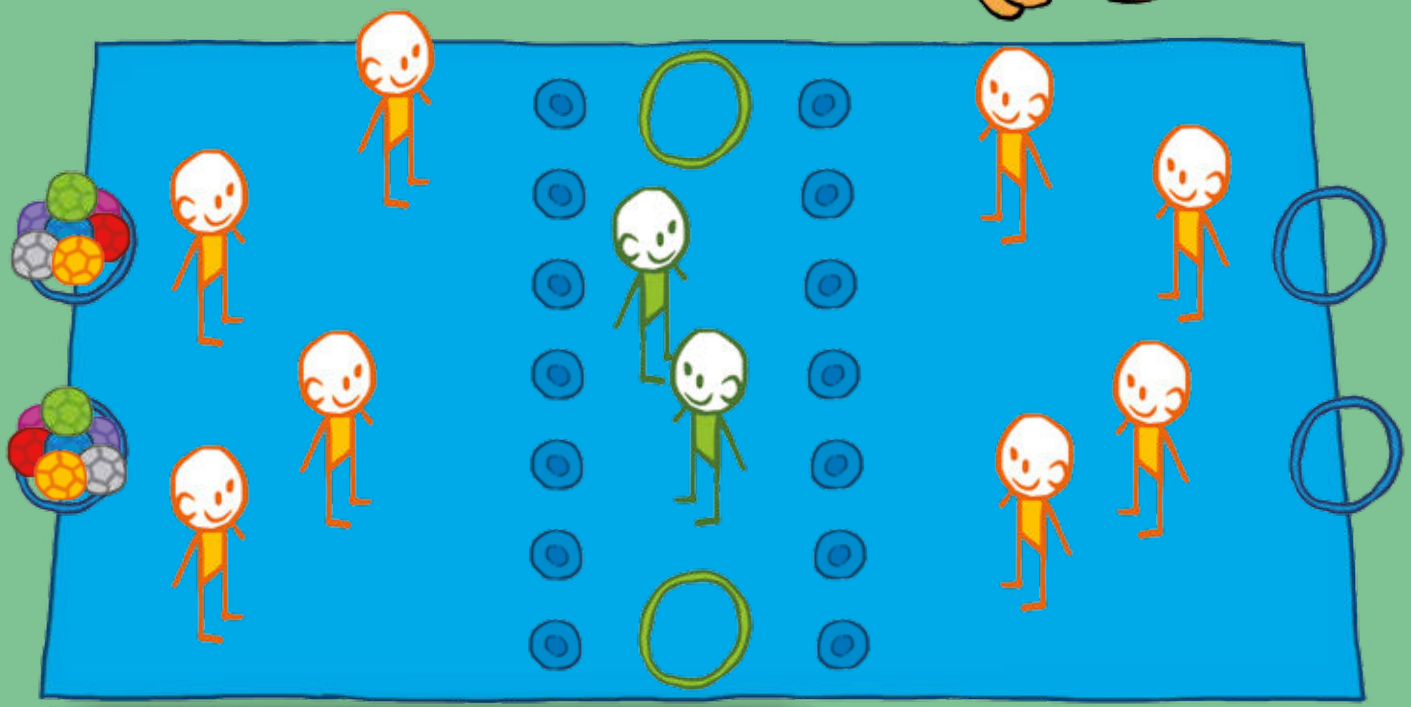
EXPLICATIONS

Au signal, les ***passeurs*** lancent les ballons aux ***ouistitis*** réceptionneurs placés de l'autre côté de la ***rivière***, en évitant les ***crocodiles*** qui tentent d'intercepter et de récupérer tous les ***ballons*** qui passent dans la rivière.

Les ***ballons*** attrapés par les ***crocodiles*** sont placés dans leur cerceau, tandis que les ***ouistitis*** rangent les leurs dans leurs cerceaux.

Le jeu s'arrête lorsque les ***passeurs*** ont envoyé tous leurs ***ballons***. ***Ouistitis*** et ***crocodiles*** comptent alors leur collecte.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Plus de crocodiles pour leur faciliter la tâche, moins de crocodiles pour augmenter la réussite des ouistitis.	En imposant une passe à rebond dans la rivière : *« les ouistitis font des ricochets pour atteindre l'autre rive »*. Attention ! cette évolution implique d'utiliser des séparations basses pour matérialiser la rivière.

LE MATÉRIEL

- Objets pour matérialiser la rivière.
- 6 cerceaux.
- 10 ballons.

LIONS ET GAZELLES

L'HISTOIRE

*« Les **gazelles** doivent traverser la plaine pour lancer la **nourriture** dans la **réserve** en évitant les **lions**. Pour tirer, les **gazelles** doivent être dans un **cerceau** et pour y aller, elles doivent traverser la plaine sans se faire toucher par le **lion**. Si le **lion** touche la **gazelle**, la **gazelle** retourne au **cône** donner le **ballon** au suivant ».*

ORGANISATION

Chaque atelier : 4 cônes pour matérialiser la plaine, 2 cages pop-up, 1 cerceau, 1 cône pour point de départ, 1 ballon.

- Deux enfants jouent le rôle des ***lions*** : 1 dans la plaine symbolisée par les ***cônes*** (chasseur) et 1 dans la ***cage pop-up*** (gardien).
- Les autres enfants sont placés au ***cône*** de départ.

Attention ! Le ***lion*** chasseur ne doit pas sortir de son espace.

Faire deux ateliers si besoin en fonction de l'effectif (pour limiter l'attente des tireurs).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

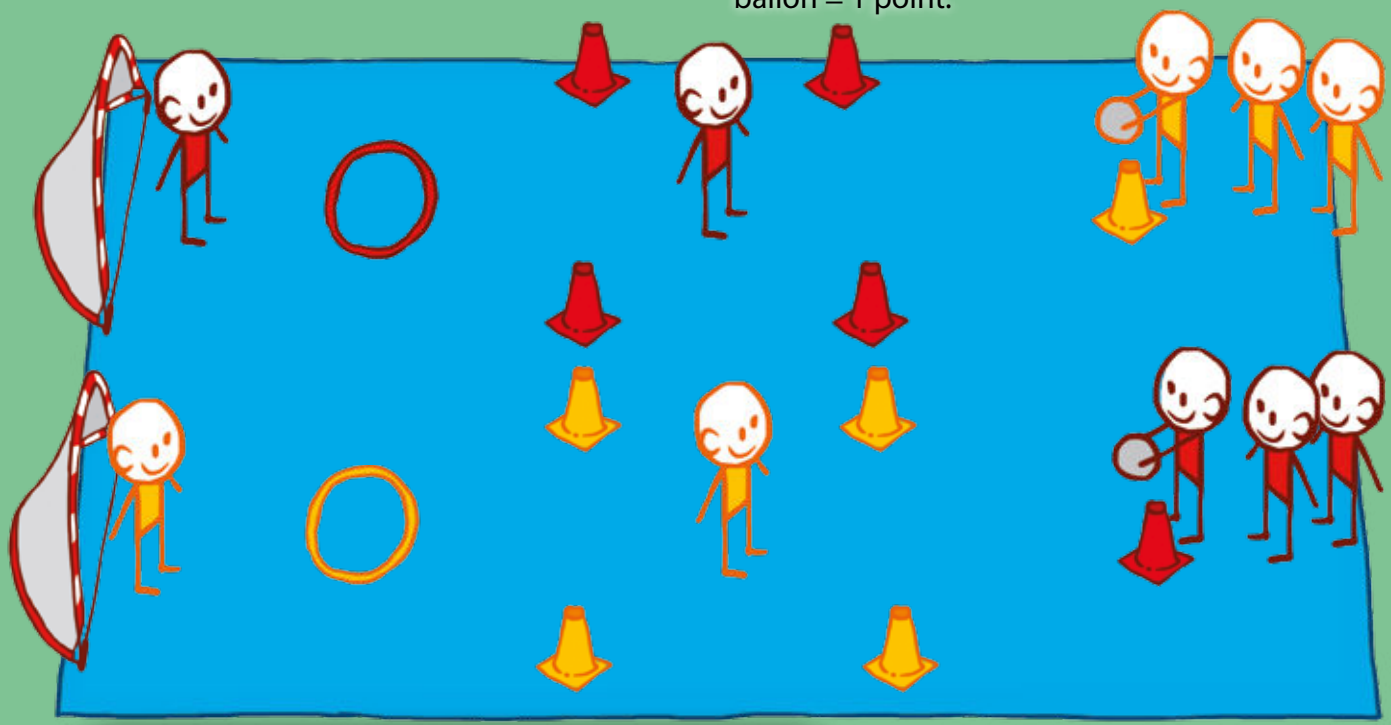
- Courir, lancer vers une cible et éviter un adversaire.

CONSEILS

- Renverser les cages pour adapter la hauteur à la taille des enfants.

EXPLICATIONS

- Des enfants (***gazelles***) placés à un ***cône***, ***ballon*** dans les mains du premier, vont tenter de traverser un espace délimité par des ***cônes***, sans se faire toucher, pour aller tirer dans la ***cage pop-up*** défendue par un ***gardien***.
- S'il est touché, l'enfant revient au cône et passe le ballon au joueur suivant.
- S'il arrive à traverser sans se faire toucher = 1 point.
- S'il marque le but = 1 point.
- Si le gardien touche le ballon, il marque 1 point.
- Si le défenseur touche le joueur porteur de ballon = 1 point.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En variant la taille de la plaine où est caché le lion : + petite si le lion est en difficulté, + grande si c'est trop facile pour le lion.	Les gazelles ont une réserve de nourriture (un cerceau avec 8 ballons). Elles doivent les transporter sans se faire toucher. Si le lion touche le porteur de ballon celui-ci lui donne sa balle (prévoir également un cerceau pour la réserve du lion).

LE MATÉRIEL

- 12 cônes (2 couleurs).
- 2 cerceaux.
- 2 cages pop-up.
- 2 ballons.

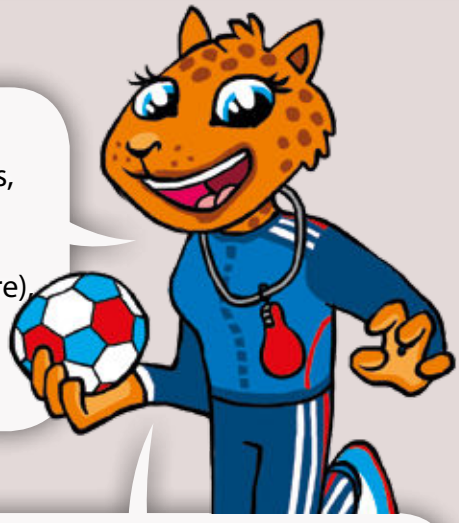
HANDY À NANTES



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Bienvenue à Nantes ! **Handy** va retrouver **Rok** et **Koolette** sur le tour principal de cet EHF EURO 2018. Arrivés en gare de Nantes, **Handy** et ses amis ont très envie de découvrir **les machines de l'Ile** si célèbre pour son éléphant robotisé. Ils se déplacent en trottinant, en variant leur course (droite, gauche). Puis arrivés sur site, ils réalisent des flexions/extensions pour essayer de toucher l'éléphant.

Ensuite on longe les bords de la **Loire** en réalisant des ronds de bras (avant, arrière) avant d'arriver au match à la **Halle XXL** où ils terminent l'échauffement (en suivant les consignes de l'animateur).



LE MATERIEL

Jeu 1 : 10 cerceaux, 2 petits cartons, 10 palets, haies, plots, lamelles.

Jeu 2 : 6 cerceaux, palets, plots (beurre 1⁄2 sel, eau, farine, sel, levure), tableau pour afficher la recette.

Jeu 3 : 1 fitball, 2 cages pop-up, 1 ballon par enfant.

VISITE DU JOUR

- Le site touristique : « Les Machines de l'Ile »
- La recette ou le plat typique : Les Petits Beurres Nantais
- Le site de la compétition : La Halle XXL

LE THEME DU JOUR : LES DANGERS DE LA CUISINE

La cuisine est la pièce de la maison dans laquelle se déroule le plus d'accidents domestiques : coupure, intoxication, asphyxie, chute... Si certains risques sont bien identifiés, d'autres sont moins connus. Inventaire des dangers insoupçonnés de la cuisine ! https://www.attitude-prevention.fr/dangers-en-cuisine.html



LES PARENTS

- Les Machines de l'Ile.
- Aides cuisiniers.
- Assistants des joueurs.

LES MACHINES DE L'ILE

L'HISTOIRE

« Pour mettre en route vos Machines, vous devez aller déposer des pièces dans le réservoir après avoir effectué le parcours. Quelle équipe sera la plus rapide ? »

ORGANISATION

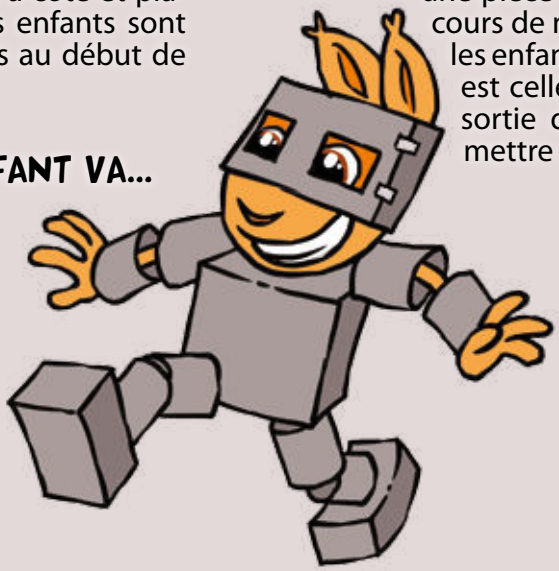
Aligner deux fois 5 cerceaux (pour faire avancer les parents) et placer des haies et des plots pour que les enfants réalisent le parcours balle en main.. Réaliser deux parcours à côté et placer au bout un petit carton. Les enfants sont répartis en deux équipes placées au début de chacun des parcours.

EXPLICATIONS

Deux parents jouent le rôle de Machines. Placé au départ d'une série de 5 cerceaux, le parent avance dès que les enfants de l'équipe posent une pièce dans le réservoir. Parcours de motricité à réaliser par les enfants. L'équipe qui gagne est celle dont la machine est sortie des cerceaux pour se mettre en marche.

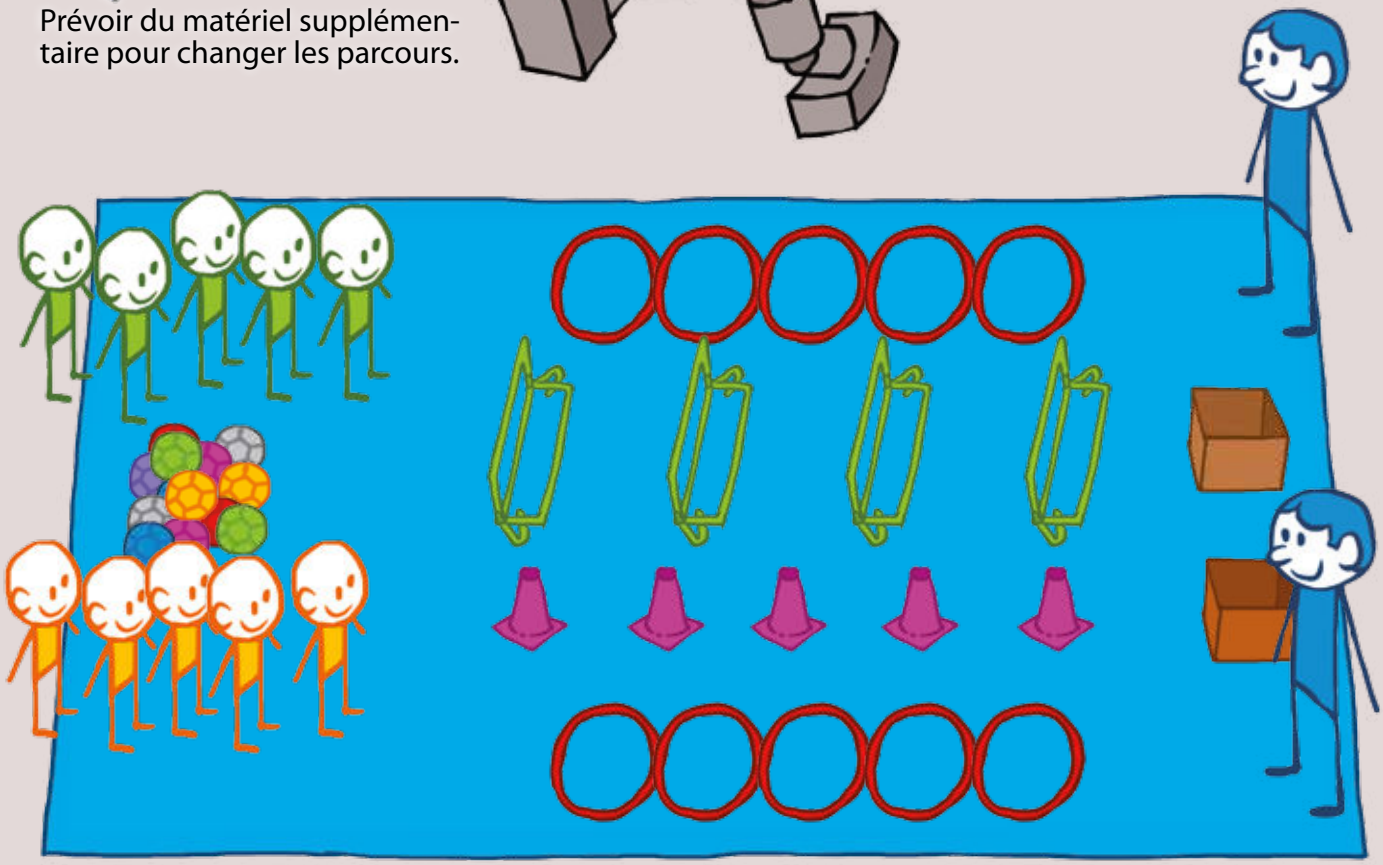
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enjamber.
- Sauter.
- Slalomer.
- Trottiner.



CONSEILS

Prévoir du matériel supplémentaire pour changer les parcours.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE EVOLUER
Simplifier le parcours proposé. Accompagner les joueurs pour leur permettre de franchir plus facilement les obstacles.	Créer de l'interaction avec les machines (parents), quand le joueur arrive au même niveau que la machine, il réalise une passe pour continuer le parcours. Créer des défis entre les 2 groupes (temps, réussite…).

LE MATÉRIEL :

- 10 cerceaux.
- 2 petits cartons.
- 10 palets.
- Haies, plots, lamelles.

LA RECETTE DES PETITS BEURRES

L'HISTOIRE

*« En suivant la recette notée sur le tableau vous devez aller chercher les ingrédients pour faire de délicieux **Petits Beurres Nantais**. »*

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux équipes. Des cerceaux dans lesquels sont répartis des plots, palets, coupelles de couleurs différentes, sont placés entre les deux équipes. Chaque équipe dispose d'un contenant (carton) où déposer les ingrédients. 1 tableau est installé sur lequel le chef pâtissier va noter la recette en inscrivant une série d'ingrédients. Il s'agit d'un relais entre les enfants de chacune des équipes.

EXPLICATIONS

Le parent chef cuisinier note sur le tableau la recette pour réaliser une quantité de petits beurre Nantais. Il note une combinaison de matériel de couleurs différentes que les enfants devront récupérer pour réussir la recette. La première équipe qui aura déposé tous les bons ingrédients dans sa marmite aura gagné.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Repérer des objets en fonction d'un dessin.
- Courir, se déplacer vers des cibles.
- Collaborer.

CONSEILS

Des parents (aide cuisiniers) surveillent la collecte des ingrédients. Si un enfant se trompe, son coéquipier doit ramener le mauvais ingrédient.

RENDRE PLUS FACILE	FAIRE EVOLUER
Diminuer le nombre d'ingrédients de la recette.	Proposer des formes de déplacement différentes à chaque passage. Rajouter des parcours à réaliser plutôt qu'un déplacement libre.

LE MATÉRIEL :

- 6 cerceaux.
- Palets, plots… petit matériel de couleur pour matérialiser les ingrédients (beurre ½ sel, eau, farine, sel, levure).
- 1 tableau + feutres (ou craies).

L'HISTOIRE

*« **Rok** et **Koolette** ont remplacé les ballons par d'immenses ballons. Quelle équipe va réussir à faire rentrer son **ballon XXL** dans la cage pour marquer un but ? »*

ORGANISATION

Répartir les enfants en **deux équipes** placées à chaque extrémité du terrain en diagonale, à côté d'une réserve de ballons.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Tirer fort sur un objet.
- Se déplacer pour récupérer un ballon.
- S'organiser dans l'espace pour tirer sur une cible mobile.

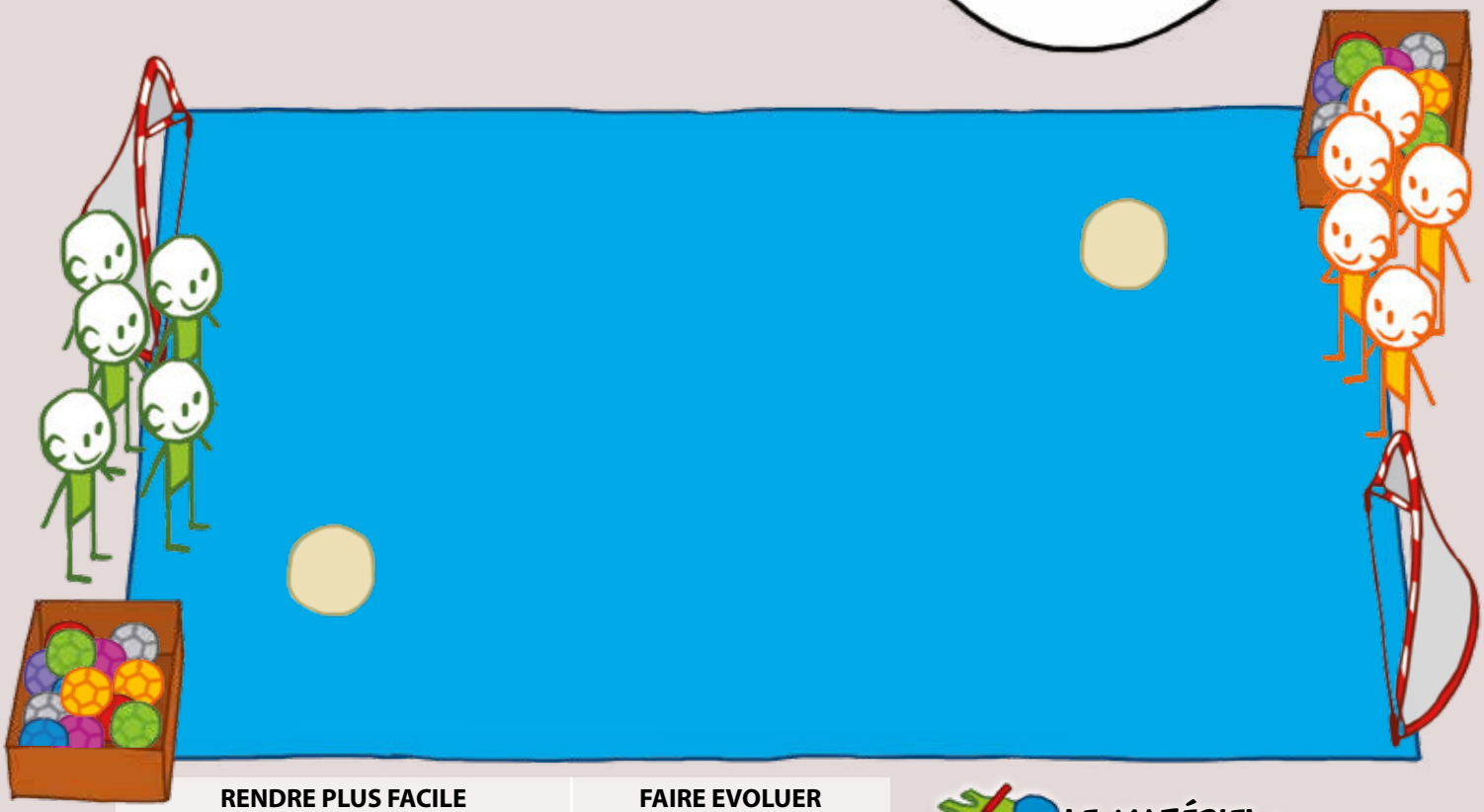
CONSEILS

- Les enfants ne doivent pas toucher le fitball.
- Veiller à ce que le fitball soit toujours dans l'axe de la cage.

EXPLICATIONS

Au signal les enfants prennent un ballon et tirent en essayant de viser le fitball pour le déplacer vers la cage placée à l'opposé. Quelle équipe arrivera à faire entrer son fitball dans sa cage la première ?





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE EVOLUER
En jouant sur la distance du fitball par rapport à la cage (objectif à atteindre) et/ou aux enfants. En enlevant les cages et en fixant comme objectif pour gagner de simplement déplacer le fitball au-delà d'une limite en tirant dessus.	En plaçant les deux équipes face à face avec l'objectif que le fitball dépasse une limite ou touche un adversaire.

LE MATÉRIEL :

- 2 ballons Fitball.
- 1 réserves de ballons.
- 2 cages pop-up.

MIRO À LA NEIGE



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Nous sommes **en vacances à la montagne**. C'est l'heure d'aller se balader dans la neige !

Mais avant, il faut bien se couvrir pour ne pas tomber malade ! Nous devons donc enfiler : notre combinaison de ski, nos gants, nos lunettes de soleil, nos chaussures après-ski, notre bonnet ...

Nous échangeons sur les animaux nous pouvons apercevoir dans la montagne : marmottes, renards, aigles , chamois, bouquetins...

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Cônes, jalons, bancs, bandelettes, ballons, constri foot ou plots.

Jeu 2 : Plots, chasubles et ballons en mousse.

Jeu 3 : Cerceaux, palets, haies, jalons, ballons, cônes.



LE THÈME DU JOUR : LES SAISONS

- Comment les identifier : caractéristiques, climat ?
- La faune et la flore des saisons.

LE TEMPS DES PARENTS

Pour aller plus loin dans l'échange selon les souhaits et situations...

- Les règles de sécurité au ski https://www.esf.net/securite
- Les dangers de la montagne
- Au besoin, contactez le **Réseau REAAP** via la **Caf du département** pour faire appel à un professionnel ou un expert afin d'animer l'échange.



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : Les **moniteurs de ski** ou les **guides de montagne**.

LA CONSTRUCTION DU BONHOMME DE NEIGE

L'HISTOIRE

*« Pour décorer le jardin enneigé du chalet, nous allons faire un **bonhomme de neige**. Pour cela, il faut emmener le maximum de boules de neige près du chalet ».*

ORGANISATION

Dans un espace délimité, un parcours d'obstacles est mis en place.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer vers une cible en évitant un adversaire,
- Franchir des haies,
- Marcher en équilibre,
- Sauter,
- Tirer dans une cible.

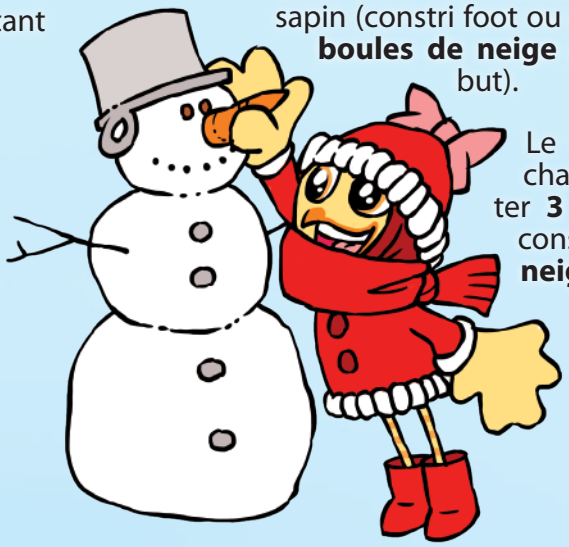
CONSEILS

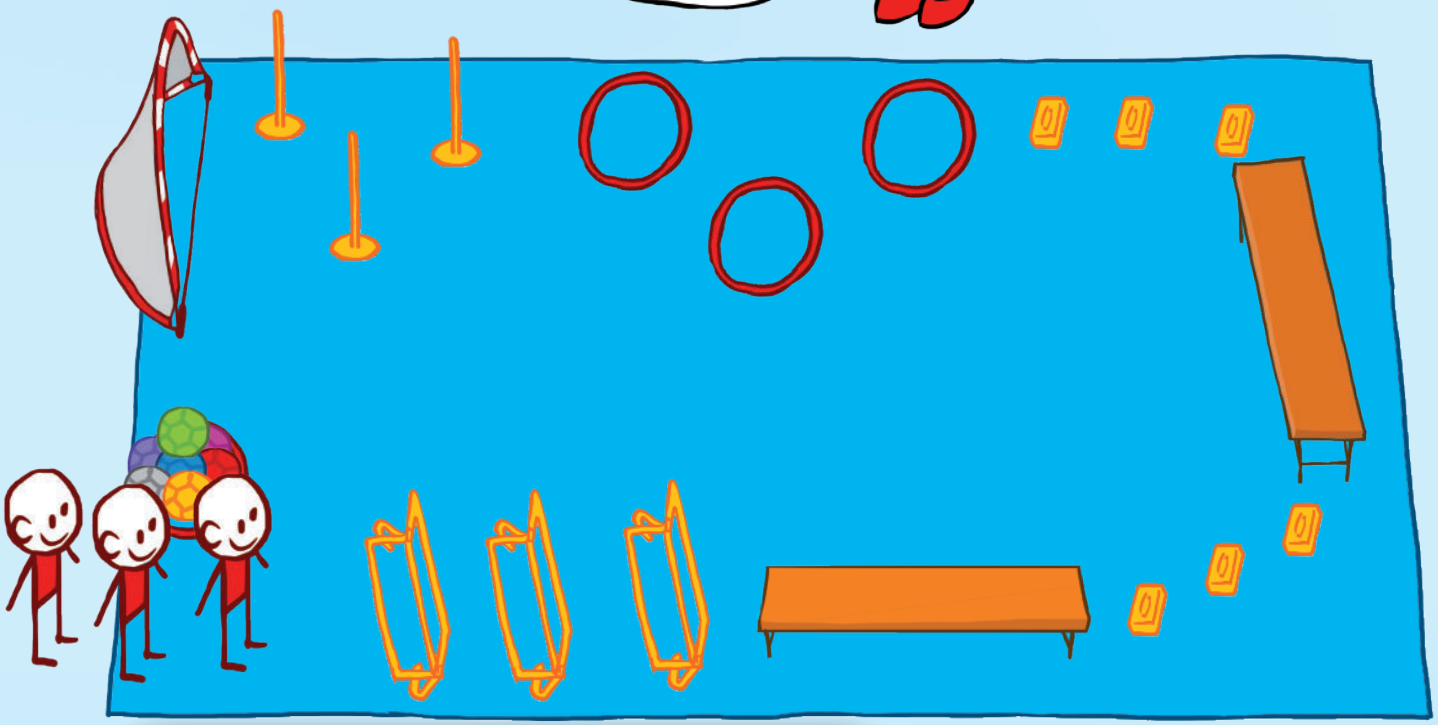
- Prévoir un grand espace.

EXPLICATIONS

L'enfant prend une **boule de neige** (= ballon), passe au dessus des **paires de ski** (haies), traverse la **rivière** grâce à deux ponts et aux rochers (= bancs et lattes), évite les **crevasses** (saut dans les cerceaux), traverse la **forêt** de sapin (constri foot ou plots) avant de poser les **boules de neige** près du chalet (dans le but).

Le jeu s'arrête lorsque chaque enfant à apporter **3 boules de neige** pour construire le **bonhomme de neige**.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Simplifier les zones d'obstacles. Réduire le nombre et la taille des obstacles.	Changer le matériel du parcours, Inclure la notion de vitesse au parcours, Rajouter un gardien dans la cible (un grand lutin).

LE MATÉRIEL

- Cônes, jalons, bancs, lattes, ballons,
- Cage pop-up.

LA BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

L'HISTOIRE

« Les parents se baladent sur un chemin enneigé quand tout à coup, ils se font surprendre. Les enfants engagent alors ***une bataille de boules de neige*** *avec leurs parents ».*

ORGANISATION

Deux lignes de plots sont placées au centre d'un espace délimité. Les parents se placent à l'extrémité de cet espace. Les enfants sont divisés en deux autour de cet espace avec un ballon chacun.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Attraper,
- Tirer,
- Prendre des repères visuels.

CONSEILS

- Mettre des ballons en mousse
- Possibilité de manches au temps, au nombre de ballons, au nombre de passages des parents.

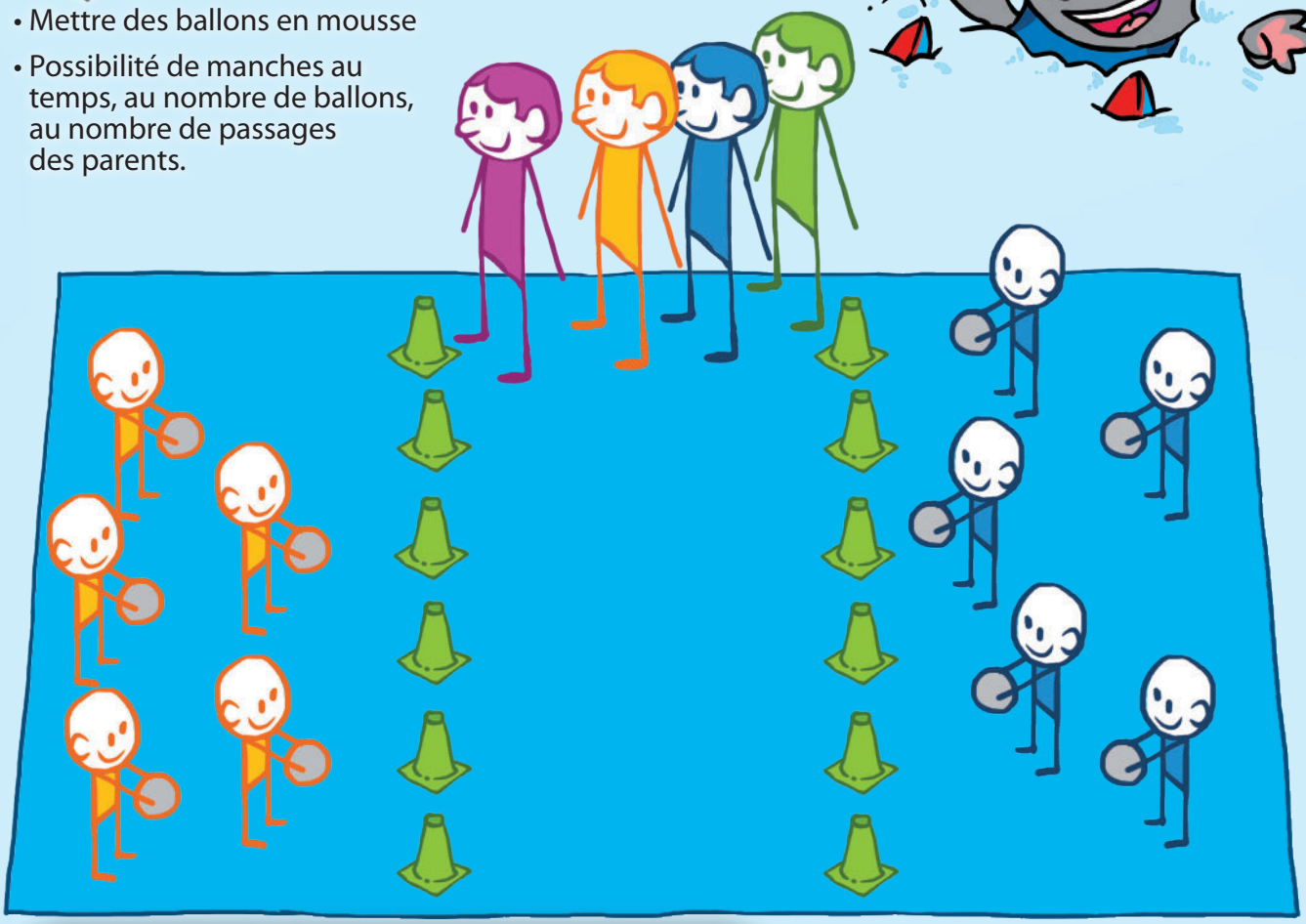
EXPLICATIONS

Au signal, les parents traversent le chemin enneigé (zone délimitée par les plots) et essayent d'éviter de se faire toucher par les boules de neige (=ballons).

Les enfants n'ont pas le droit de traverser le chemin enneigé .

Chaque parent touché rapporte 1 point à son équipe. L'équipe qui a touché le plus de parents remporte la partie.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Rajouter des obstacles sur le chemin zone centrale.	Mettre des cerceaux dans la zone centrale pour que les parents se protègent. Mixer les équipes parents / enfants.

LE MATÉRIEL

- Plots, chasubles,
- Ballons en mousse.

LA LEÇON DE SKI

L'HISTOIRE

*« Pour leur première **leçon de ski**, les enfants vont prendre le **tire-fesses** sur la piste des **piou piou** ».*

ORGANISATION

Deux parcours de motricité sont installés dans un espace délimité.

Les skieurs se séparent en deux équipes.

Ils s'affrontent sous forme de relais.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Dribbler,
- Faire preuve de coordination.

CONSEILS

- Prévoir un grand espace,
- Utiliser seulement les montants sans les bases des constri foot.

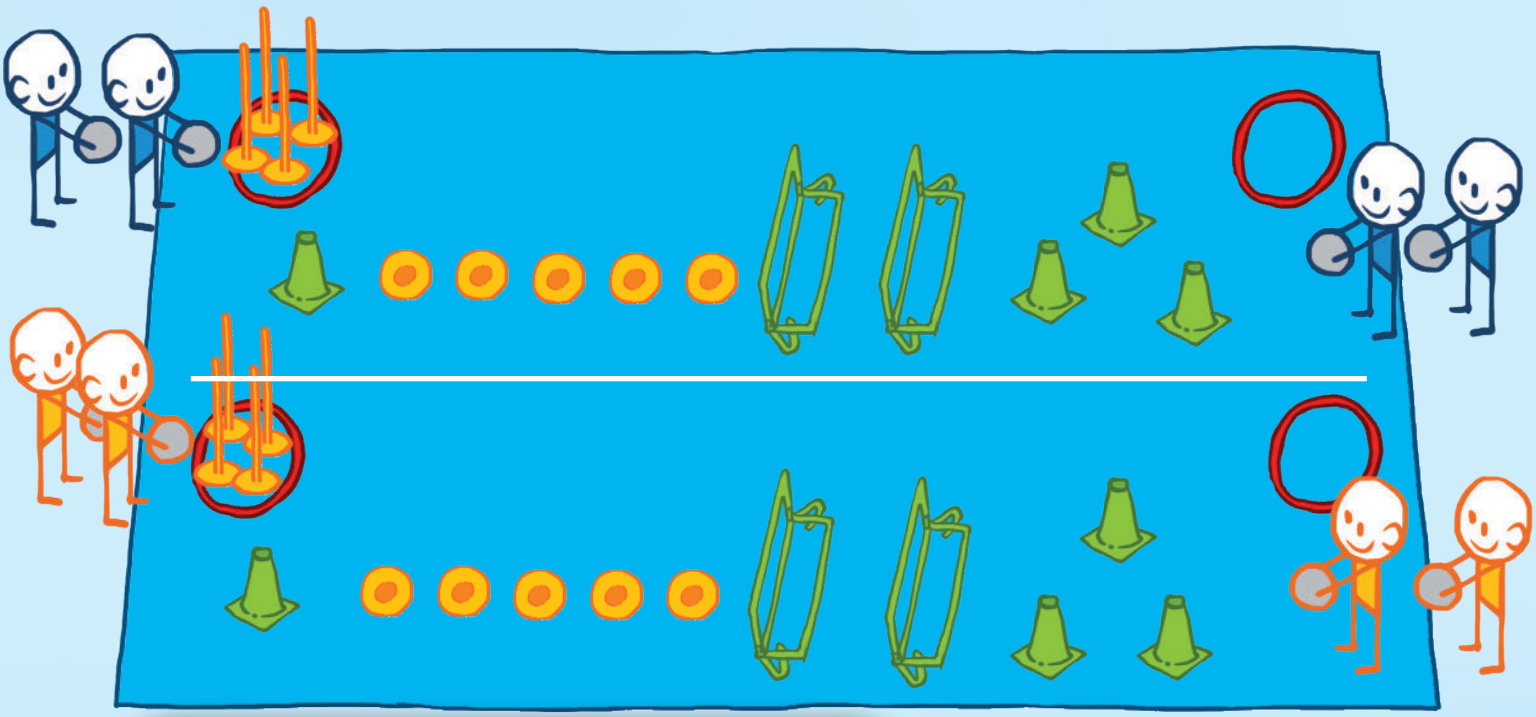
EXPLICATIONS

Au signal de départ, un enfant de chaque parcours (avec un ballon) part. Il prend le **tire-fesses** (un constri foot) entre ses jambes et va jusqu'au second cerceau.



Une fois arrivé au second cerceau, il le place. Le second enfant part alors pour la deuxième partie du parcours.

Le jeu se termine lorsque tous les **tire-fesses** sont positionnés dans le second cerceau.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Faire partir tous les enfants du même endroit.	Mettre 8 tire fesses (2 parcours à faire). Mettre des obstacles sur le parcours avec le jalon.

LE MATÉRIEL

- Cerceaux, palets, haies,
- Constri foot, ballons, cônes.

HANDY CHEZ LE PÈRE NOËL





L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Noël approche à grand pas ! Le **Père Noël** a demandé de l'aide à **Handy** et aux autres **petits lutins** pour l'aider dans les derniers préparatifs !

Pour entrer dans la séance, on demande aux enfants de marcher tranquillement dans toutes les directions en écoutant les consignes du grand lutin : on étend les bras, on fait tourner son cou...

Puis on accélère progressivement, comme les lutins le font, le jour de Noël approchant !

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Décorations de Noël, plots, cerceaux, chasubles.

Jeu 2 : Cerceaux, plots, haies, jalons, ballons, cage pop-up, bancs, tapis de sol.

Jeu 3 : Caisses, chasubles, ballons, cerceau.



LE THÈME DU JOUR : LA FÉERIE DE NOËL

Comment aborder le thème du Père Noël avec les enfants ?

- Les marchés de Noël
- Écrire sa lettre au Père Noël

LE TEMPS DES PARENTS

Pour aller plus loin dans l'échange selon les souhaits et situations…

- Aborder l'équilibre alimentaire dans une semaine comprenant plusieurs repas festifs,
- Introduire la notion d'aliment plaisir,
- Au besoin, contactez le **Réseau REAAP** via la **Caf du département** pour faire appel à un professionnel ou un expert afin d'animer l'échange.



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : les **grands lutins**, assistants du Père Noël.

LA DÉCORATION DU SAPIN DE NOËL

L'HISTOIRE

*« Le **Père Noël** est débordé avec tous ces préparatifs à l'approche de Noël et se rend compte que contrairement aux années précédentes, il n'aura pas le temps de décorer son grand sapin ! Il lance alors un concours entre les **lutins** afin de savoir lesquels auront la chance de décorer **le sapin magique** du **Père Noël !** ».*

ORGANISATION

Les **lutins** (enfants) doivent récupérer les décorations de Noël cachées par les arbres magiques (plots) de la forêt du **Père Noël**.

Des plots de tailles et de couleurs différentes sont disposés dans un grand espace. Sous certains d'entre eux il y a des décorations de Noël. Les **lutins** sont répartis en équipes de 2 ou 3 et ont chacun un **sapin de noël** à décorer (un parent).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Slalomer,
- Récupérer et ramener une décoration,
- Mémoriser l'emplacement des décorations.

CONSEILS

- Mettre un maximum de décorations et de cônes.
- Attention, une seule décoration ne pourra être transportée à la fois.

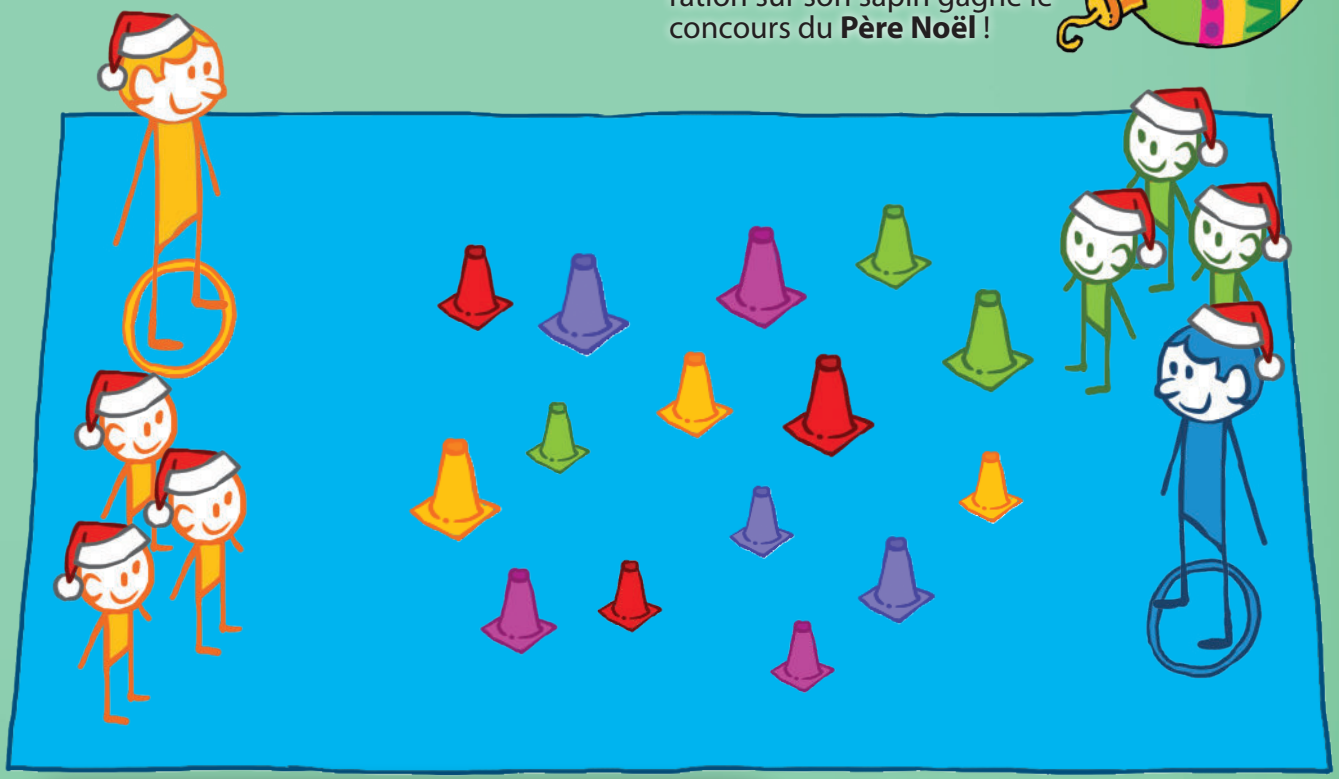
EXPLICATIONS

Chacun à leur tour, les **lutins** (enfants) doivent aller soulever un plot pour y récupérer une décoration (s'il y en a une) ; la rapporter pour la mettre sur le **sapin** (le parent).



Dans un premier temps, laissez les plots visités renversés.

L'équipe qui a le plus de décoration sur son sapin gagne le concours du **Père Noël** !



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Mettre des décorations sous tous les plots Associer une couleur de plot à la présence de décorations	Repositionner les plots une fois qu'ils ont été visités afin de piéger les autres équipes (principe du mémory); Rajouter des obstacles pour accéder au choix des décorations (banc, haie); Modifier le mode de déplacement (à cloche- pied, saut pieds joints...)

LE MATÉRIEL

- Des décorations de Noël,
- Des plots de tailles et couleurs différentes,
- Des cerceaux,
- Des chasubles.

LE TRAINEAU DU PÈRE NOËL

L'HISTOIRE

*« L'heure du grand jour approche. **Noël**, c'est demain ! Tout est presque prêt... sauf que le traineau est toujours vide ! Le **Père Noël** n'a pas eu le temps de le remplir. Tous les petits lutins doivent se dépêcher de charger le traîneau pour que le **Père Noël** puisse partir à temps et livrer tous les cadeaux aux enfants ! ».*

ORGANISATION

Les **petits lutins** (enfants) doivent réussir le parcours face à eux pour atteindre le traîneau du **Père Noël** (but) et ainsi, le remplir avec les cadeaux pour les enfants.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

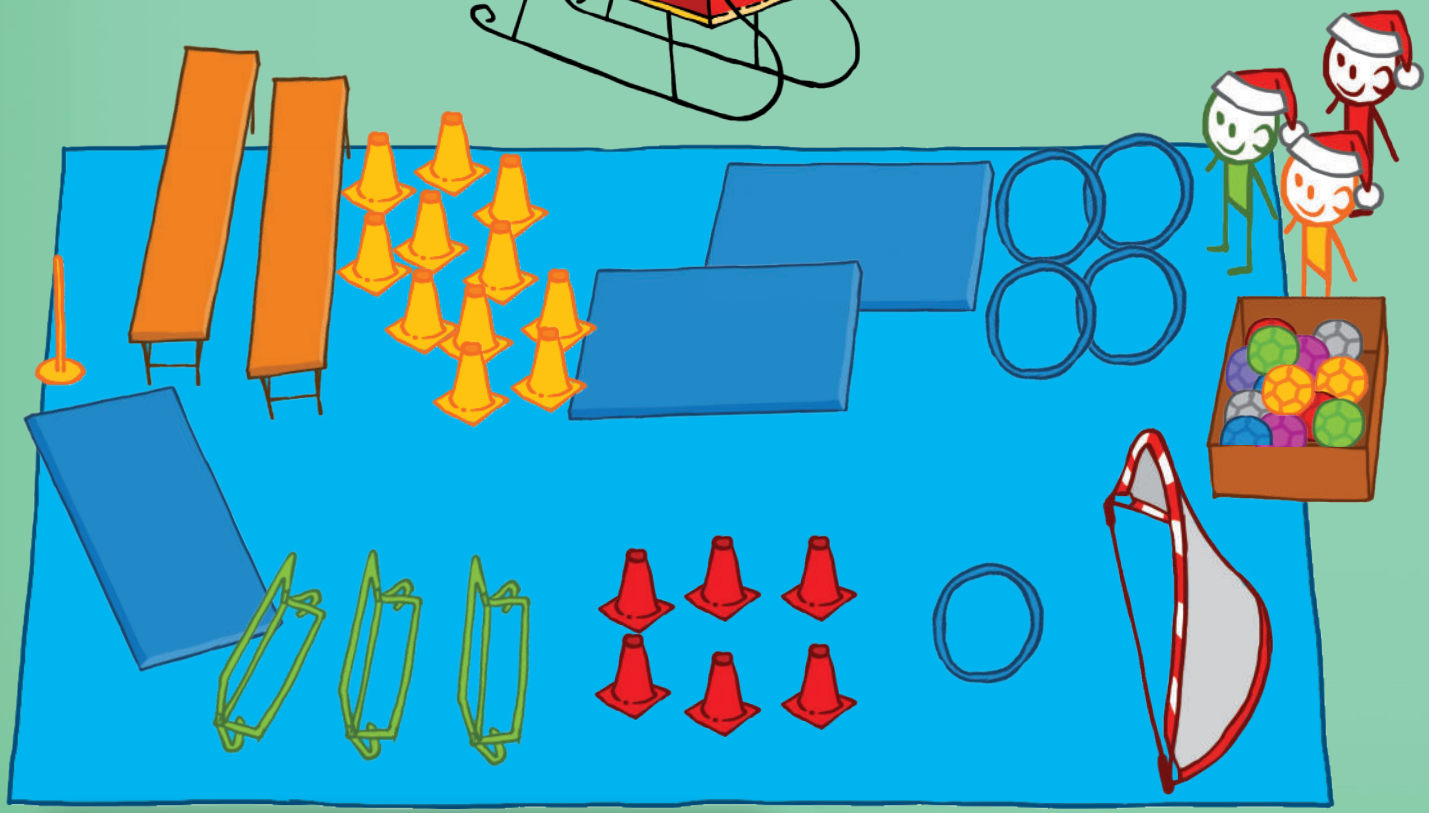
- Courir,
- Sauter,
- Ramper,
- Dribbler,
- Faire une roulade,
- Transporter un objet.

EXPLICATIONS

Au signal, le **lutin** récupère un cadeau dans la caisse au point de départ et doit ensuite sauter de tronc d'arbre en tronc d'arbre, faire une roulade dans la neige, courir entre les sapins magiques, passer sous le renne puis au dessus d'un tas de guirlandes, tourner autour du bonhomme de neige, refaire une roulade et sauter par dessus les rondins de bois.

Une fois tous ces obstacles franchis, les lutins doivent aller le plus vite possible pour poser le cadeau dans le traîneau (=but) du **Père Noël**.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Simplifier le nombre de zones d'obstacles.	Changer le matériel du parcours.
Réduire le nombre et la taille des obstacles.	Inclure la notion de vitesse au parcours.
	Rajouter un gardien dans la cible (un grand lutin)

LE MATÉRIEL

- Des cerceaux, plots, haies, jalons, ballons,
- Une cage pop-up,
- 3 tapis de sol,
- 2 bancs.

LA DISTRIBUTION DES CADEAUX

L'HISTOIRE

*« C'est **la nuit de Noël**, les **petits lutins** vont charger et distribuer les **cadeaux** à tous les enfants du monde dans les différentes maisons afin d'aider le **Père Noël** dans son immense travail. Le temps est compté, ils doivent effectuer cette distribution au plus vite pour que chaque enfant découvre son **cadeau** à son réveil ».*

ORGANISATION

Les **petits lutins** (enfants) sont positionnés avec un ballon en file indienne. Les parents sont en cercle, au centre de l'espace avec un ballon pour tout le groupe.

Des caisses vides sont disposées à l'opposé des enfants.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Dribbler,
- Transporter un objet,
- Faire des passes.

CONSEILS

Différencier le nombre de passes à faire entre l'équipe des enfants et celle des parents.

EXPLICATIONS

Avant le début du jeu, un nombre de tours du ballon des parents est défini (10, 20, 30 ...).

Au signal, les parents commencent à se passer le ballon. Les enfants partent avec leur ballon, font 1 fois le tour des parents et se dirigent vers les caisses pour y déposer leur ballon. Dès qu'un enfant a déposé son ballon, un autre peut partir.



Une fois que le nombre de tours précédemment défini est terminé, les enfants comptent le nombre de ballons dans les caisses et on inverse les rôles entre les parents et les enfants.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Mélanger les petits et les grands lutins.	Demander aux enfants de mettre un certain nombre de ballon dans une caisse précise, ou de mettre le même nombre de ballons par caisse. Mettre le même nombre de passes pour les petits et les grands lutins.

LE MATÉRIEL

- 4 caisses,
- Chasubles, ballons,
- Cerceau.

Le BabyHand, c'est avant tout le plaisir de jouer ensemble, dès le plus jeune âge !

Et n'oubliez pas… Vos initiatives méritent d'être valorisées… Profitez de l'appel à projets BabyHand, ouvert en novembre, pour faire connaître les actions que vous développez au sein de votre club, qu'elles soient ponctuelles ou organisées tout au long de la saison. La Ligue de Bretagne est à vos côtés pour vous accompagner dans cette démarche.

Contact : Pierre JÉZÉQUEL – Référent Babyhand :

pjezequel@handball-bretagne.fr – 06 83 36 28 64

Cliquez ici pour déposer votre projet



SOURCES

Séance 1 – Handy fête l'automne

Source : fiche pédagogique BabyHand : Vanessa Patucca Bourgeais.

Lien vers la séance

Séance 2 – Handy chez les pirates

Source : FFHandball – Livret pédagogique BabyHand, tome 1 (édition 2016).

Lien vers la séance

Séance 3 – Handy dans la jungle

Source : FFHandball – séance pédagogique BabyHand, référence 79 (2016).



Lien vers la séance

Séance 4 – Handy à Nantes

Source : FFHandball – livret BabyHand autour de l'EHF EURO 2018.

Lien vers la séance

Séance 5 – Miro à la neige

Source : FFHandball – Livret pédagogique BabyHand, tome 2

Lien vers la séance

Séance 6 – Handy fête Noël !

Source : FFHandball – Livret pédagogique BabyHand, tome 2

Lien vers la séance

Merci aux auteurs et contributeurs des ressources originales. Les séances présentées dans ce livret peuvent être adaptées aux besoins des enfants, aux familles et aux moyens de chaque club.

Et si vous aussi, vous souhaitez partager vos créations originales, envoyez les par mail à pjezequel@handball-bretagne.fr

