



JOYEUX HAND' LLOWEEN



Le matériel :

Jeu 1 = plots, haies, jalons, cerceaux, palets.

Jeu 2 = 2 cages pop-up ; 1 carton ; Ballons ; 2 cerceaux ; 2 plots.

Jeu 3 = Plots ; Chasubles (2 par enfants).

L'entrée dans la séance

Les enfants sont des petits fantômes et ils se promènent doucement dans la salle en variant les déplacements et en agitant les bras. Au signal, ils doivent se cacher au sol (sous le lit) pour ne pas être vus. Et si maintenant on se cachait derrière l'armoire (en restant tout droit sans bouger) ? On peut aussi se cacher derrière le porte-manteau (en équilibre unipodal) ...

Le Thème du jour :

Halloween : échanger avec les enfants sur cette fête souvent synonyme pour eux de collecte de bonbons... L'occasion pour rappeler l'importance de bien se laver les dents !

On peut aussi évoquer les peurs des enfants en les rassurant bien sûr !

Le Temps des parents : comment gérer les peurs des enfants ?

<https://www.pourlesfamilles.fr/etre-parent/les-conseils-parentalite/peurs-enfantines-comprendre-pour-agir/>

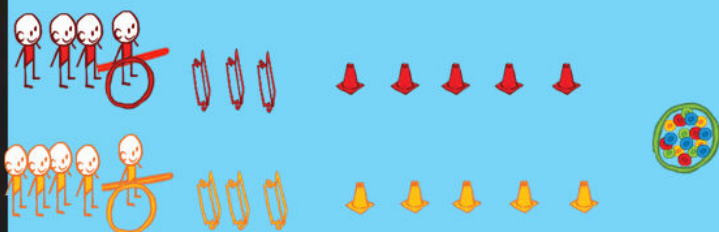


LA COURSE DES SORCIERES



L'HISTOIRE

« Pour préparer leur potion magique les sorcières doivent ramener tous les ingrédients dans leur marmite. Quelle équipe pourra faire la meilleure potion ? »



EXPLICATIONS

Le premier enfant de chaque équipe est placé dans un cerceau et maintient entre ses jambes un jalon matérialisant le balai. Au signal il démarre pour aller récupérer un palet après avoir effectué le parcours en gardant le jalon entre les jambes. Il revient en évoluant également sur le parcours.



LE MATÉRIEL

Plots, haies, jalons, cerceaux, palets.



ORGANISATION

Préparer 2 parcours identiques et répartir les enfants en deux équipes. Au point de départ de chaque parcours le premier tient le balai de la sorcière.



CONSEILS

- Préférer des jalons courts (moins d'1m) pour faciliter les déplacements.
- Ajouter un ou plusieurs parcours selon le nombre d'enfants pour limiter l'attente.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir ; sauter ; enjamber ; s'organiser avec une contrainte motrice.

RENDRE PLUS FACILE

En supprimant les obstacles. Inviter les enfants à une course-relais juste en plaçant le jalon entre les jambes pour matérialiser le balai de la sorcière.

FAIRE ÉVOLUER

- En modifiant les parcours ;
- Si une sorcière est touchée par la sorcière de l'équipe adverse, elle doit alors reposer son ingrédient, et passer le relais.

LE LANCER DE CITROUILLES



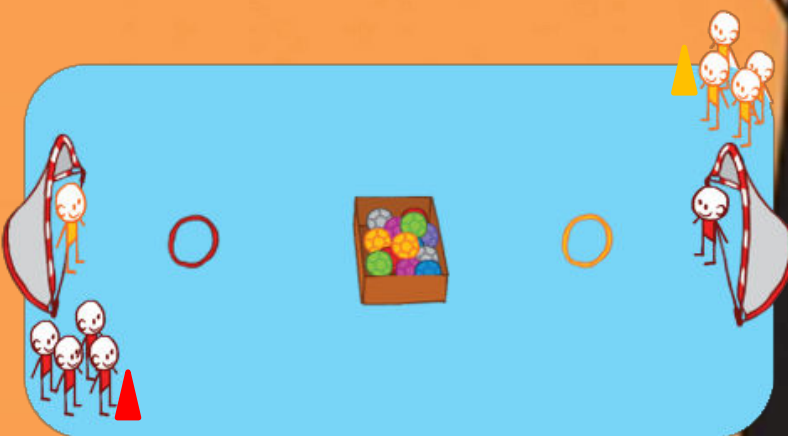
L'HISTOIRE

«Les petits fantômes veulent récupérer plein de citrouilles pour décorer leur château hanté avant la fête d'Halloween. Quelle équipe jettera le plus de citrouilles dans son château ? »



ORGANISATION

Répartir les enfants en deux équipes placées de part et d'autre du terrain à côté de la tour de leur château matérialisé par un plot ; 2 cages pop-up représentant la porte du château. Au centre un carton contenant des ballons. Un enfant de chaque équipe se place devant la cage opposée. Un cerceau pour matérialiser la zone de tirs.



EXPLICATIONS

Chaque équipe doit lancer le maximum de ballons dans sa cage. Si l'enfant jouant le rôle de gardien de but arrête le ballon ou si celui-ci est tiré à côté de la cage, l'animateur le replace dans le carton. Quand le fantôme a tiré il doit aller toucher la tour de son château pour reprendre des forces avant de repartir vers le stock de citrouilles. Lorsqu'il n'y a plus de citrouilles à lancer, les enfants comptent les ballons dans leur cage respective et l'équipe qui en a récolté le plus gagne la partie !



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir, se déplacer vers une cible, lancer dans des espaces libres.



LE MATÉRIEL

- 2 cages pop-up ;
- 1 carton de ballons ;
- 2 cerceaux.
- 2 plots



CONSEILS

Bien préciser aux enfants qu'ils ne peuvent lancer la citrouille que lorsqu'ils sont placés dans le cerceau.



RENDRE PLUS FACILE

- Ne pas placer de gardien de but ;
- Déplacer le cerceau zone de tirs ;

FAIRE ÉVOLUER

- Ajouter des objets (plots, coupelles...) matérialisant des obstacles de la forêt.

LA CHASSE AUX FANTOMES



L'HISTOIRE

« C'est la fête au château et les petits fantômes dansent dans le grand salon. Quand tout à coup un chasseur de fantômes vient perturber la fête ! Combien de petits fantômes arrivera-t-il à capturer ? Qui sera le meilleur chasseur de la soirée ? »



ORGANISATION

Délimiter un espace avec des plots ou des éléments assez hauts pour être bien perçus par les enfants.

Donner un chasuble à chaque enfant qu'il accrochera à son bas et en prévoir un stock de remplacement (au moins 1 supplémentaire par enfant).



EXPLICATIONS

L'animateur lance le chasseur pour une durée limitée. Celui-ci doit s'emparer d'un maximum de chasubles symbolisant les draps des petits fantômes. Tous les enfants peuvent à tour de rôle être chasseur. Et celui qui aura attrapé le plus de fantômes sera désigné « chasseur-expert de fantômes » !



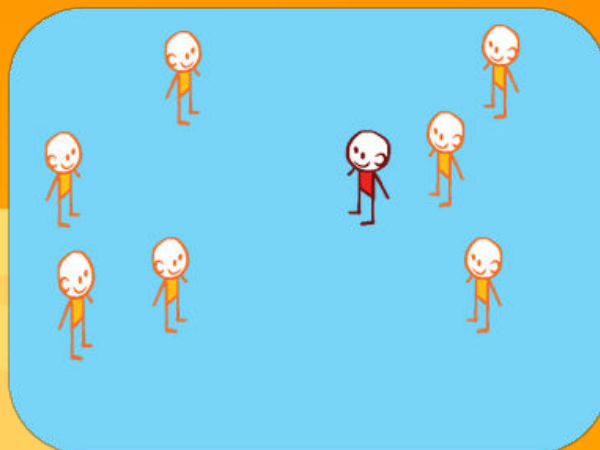
CONSEILS

Quand l'enfant se fait « voler » son chasuble, l'inviter à en récupérer un autre rapidement auprès de l'animateur pour permettre une continuité du jeu pour tout le monde.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

Courir dans des espaces libres, éviter un adversaire, courir vers une cible.



LE MATÉRIEL

Plots ;
Chasubles (2 par enfants).



RENDRE PLUS FACILE

En augmentant le nombre de chasseurs ;

FAIRE ÉVOLUER

Quand les enfants perdent leur chasuble, leur imposer une « épreuve » motrice : 3 sauts à cloche pied, 2 flexions...

SEANCE BABY HAND



Le thème du jour :



Halloween : échanger avec les enfants autour de cette fête, souvent associée à la collecte de bonbons. Ce sera l'occasion d'aborder le brossage des dents, la consommation de sucre et la gestion des déchets, notamment les emballages de bonbons..

“Vous êtes invités à la soirée d'Halloween que la sorcière organise ce soir. Mais catastrophe!! Sa potion magique à disparu! Nous avons 1h pour retrouver les différents ingrédients pour refaire la potion”

Entrée dans la séance :

Petit jeu style “Jacques à dit” → “la sorcière a dit”

- Les apprentis sorciers se déplacent avec un ballon sur le terrain
- L'animateur donne les consignes suivantes : “la sorcière a dit que...”
 - “les apprentis sorciers doivent faire rouler leur citrouille”
 - “les apprentis sorciers doivent lancer au dessus de leur tête leur citrouille”
 - “les apprentis sorciers doivent fuir les fantômes” (courir vite)
 - quand je dis “Halloween”, tout le monde courent dans la zone



Temps des parents :

- 2 groupes, composés d'enfants et de parents.
- Chaque groupe doit trouver 3 aliments qui composeront la potion magique.
- Pour chaque aliment, le groupe doit associer un objet (ex. : chasuble, ballon, plot, haie...) ainsi qu'un super-pouvoir.
- Ensuite, les deux groupes mettent leurs idées en commun afin de créer la recette finale de la potion magique et ses super-pouvoirs



La course des apprentis-sorciers

L'histoire :

"Les apprentis sorciers doivent récupérer les ingrédients de la potion magique. Quelle équipe en récupèrera le plus?"



L'organisation :

- composer 2-3 équipes
- préparer 2-3 parcours différents
- au centre, réunir plusieurs matériels différents

Explications :

- le premier enfant de chaque équipe exécute le parcours qui va l'emmener au centre où il y a du matériel
- il récupère un matériel
- et refait le parcours en sens inverse pour le ramener dans son château
- le deuxième joueur part quand le premier a posé son matériel

La matériel :

- matériel qui a été identifié comme ingrédients de la potion lors de l'activité précédente
- pour les parcours : tunnel, haies, petits plots, grands plots, batons
- chasubles

Variantes :

- - dure : supprimer le parcours ou le rendre plus facile
- + dure : augmenter la difficulté du parcours, rajouter une contrainte dans les mains

Conseils :

- mettre des éléments qui rapportent plus de points que d'autres
 - ex : matériel + volumineux et donc + dure à manipuler dans le parcours





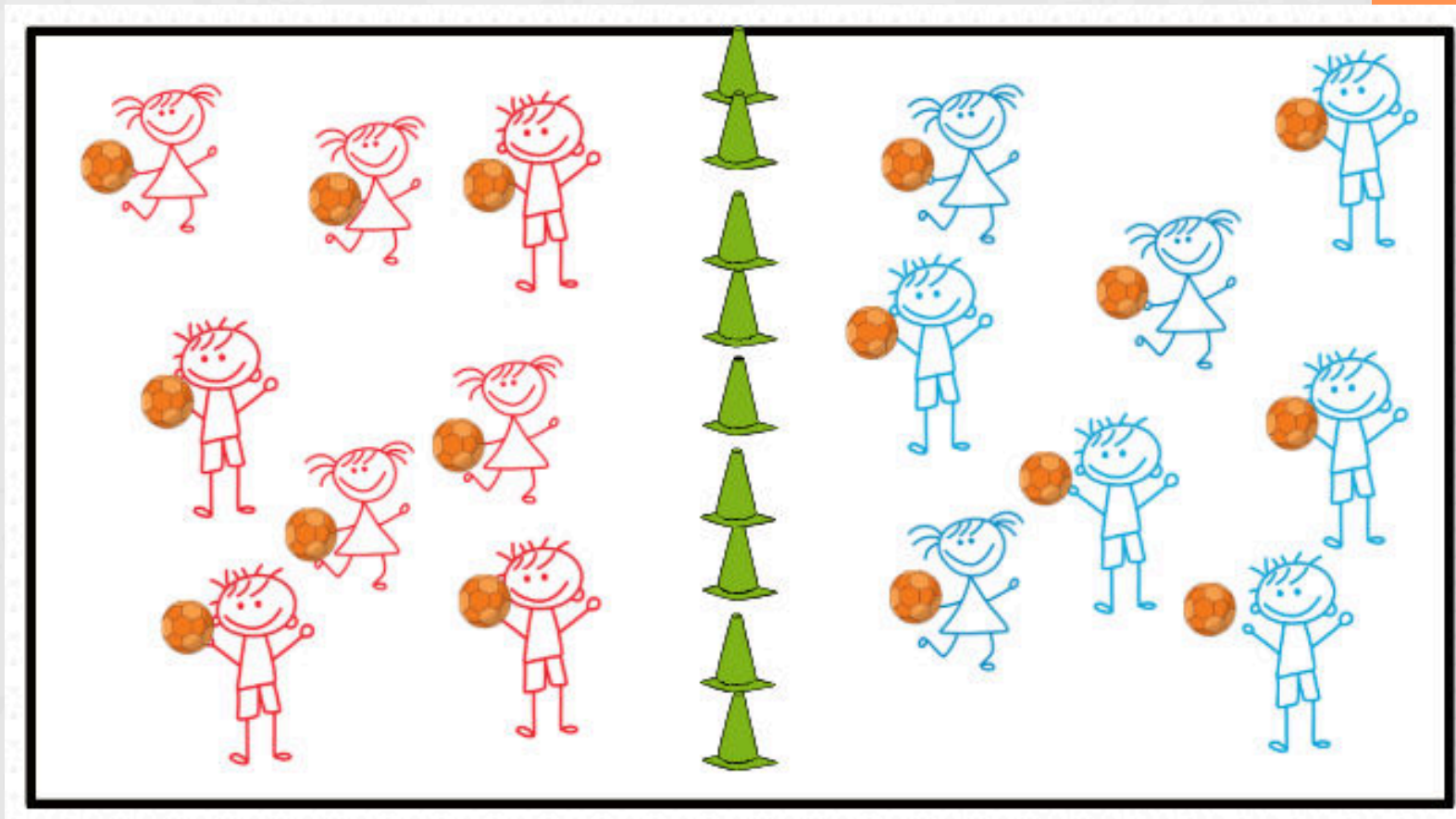
Les citrouilles ensorcelées

L'histoire :

"Les citrouilles sont ensorcelées! Chaque équipe doit renvoyer les sorts maléfiques dans le camps adverse pour protéger son chateau"

L'organisation :

- 1 terrain divisé en 2 camps
- 1 équipe dans chaque camp
- 1 ballon par joueur



Explications :

- Les joueurs ont un temps limités pour lancer les "citrouilles ensorcelées" dans le camps adverse
- l'objectif est de lancer le plus de "citrouilles ensorcelées" dans le camp adverse et donc en avoir le moins possible dans son camp

La matériel :

- plots pour délimiter les camps
- ballons/joueurs
- chasubles

Variantes :

- - dure : réduire l'espace =moins à courir
- + dure : obliger de dribbler, ou faire des passes pour se rapprocher de la ligne de lancer

Conseils :

- Insister sur le fait qu'il faut lancer la balle le plus loin possible pour que les joueurs soient obliger de se déplacer pour les chercher



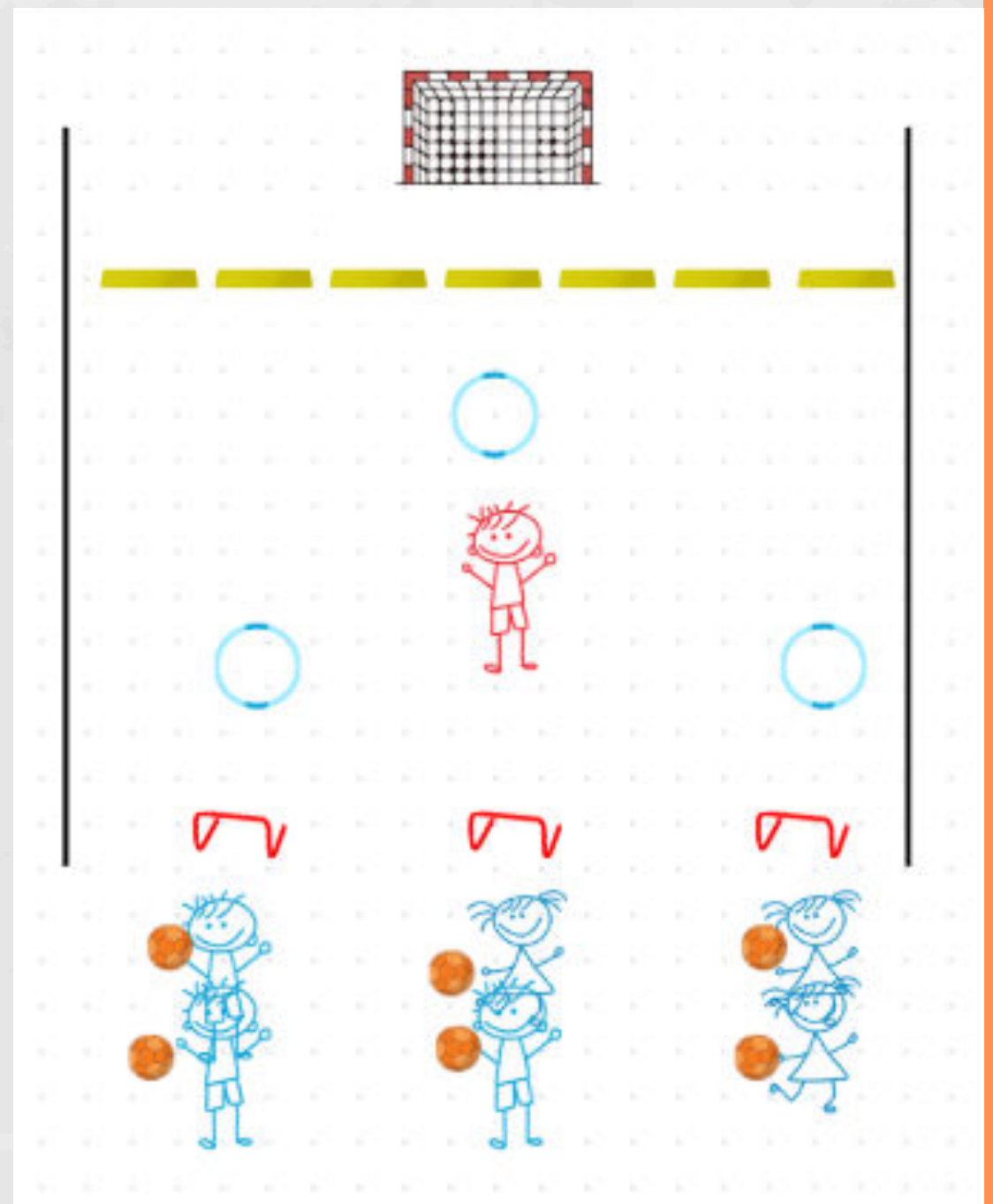
Il faut sauver les citrouilles magiques

L'histoire :

Le(s) fantôme(s) a/ont envahi le château ! Les sorciers doivent traverser le château pour sauver les citrouilles magiques, sans se faire toucher par le fantôme.

L'organisation :

- 1 défenseur (fantome)
- un espace délimité par une zone de départ puis une zone d'arrivée avec un but
- des cerceaux posés aléatoirement dans l'espace



Explications :

- les joueurs partent de la zone de départ à 2-3 avec un ballon chacun
- leur objectif est de traverser l'espace sans se faire toucher par le fantome ; sinon retour à la ligne de départ
- S'ils ont réussi à traverser l'espace ils doivent tirer dans le minibut
- les cerceaux posés dans l'espace servent de "zone de sécurité", ils ne peuvent y rester que 3 secondes max

La matériel :

- lattes
- minibut
- cerceaux
- chasuble
- ballons
-

Variantes :

- - dure : rajouter des cerceaux
- + dure : rajouter des défenseurs



Retour au calme :

“Nous avons récupéré tous les ingrédients de la potion magique. Maintenant, il faut la préparer... mais attention : la potion ne fonctionnera que si vous réussissez à la préparer dans un silence total ! ”

L'organisation :

- Les enfants se mettent en dans le rond central
- Ils peuvent être accompagnés de leur parent

Explications :

- **L'animateur va donner différentes consignes :**
 - “on souffle sur la potion”
 - “on mélange tout doucement”
 - “on ferme les yeux pour laisser la magie se faire”
 - à ce moment la le coach amène un petit saut de bonbon ou les enfants pourront se servir





AAAAAHOUUUU

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE :

Cette nuit, les enfants se baladent dans la forêt (terrain) avec Handy, entre les arbres, buissons, rivières (plots, banc etc.) ... Cependant, plusieurs fois pendant la nuit, les enfants entendent un bruit de loup (lancé sur une enceinte) et les enfants doivent se cacher parmi les décors de la forêt, avant qu'Handy, transformé en loup, ne les trouvent...



LE MATÉRIEL :

Jeu 1 : Echelles, plots, buts, ballons

Jeu 2 : 3 buts, des ballons

Jeu 3 : Tapis, plots, haies, ballons



LE THÈME DU JOUR :

Pour les plus petits, Halloween rime avec des monstres terrifiants qui agissent pendant la nuit... Dédiaboliser cette image permettrait aux enfants de faire un premier pas vers l'appréhension de la peur de l'inconnue

LE TEMPS DES PARENTS:

Les différents types de peur des enfants, comment mieux les comprendre :

<https://www.pourlesfamilles.fr/etre-parent/les-conseils-parentalite/peurs-enfantines-comprendre-pour-agir/>



LES PARENTS

Nous proposerons aux parents de venir déguisés en gentils monstres. Leur mission sera de jouer avec les enfants et de les rassurer tout au long de la séance, pour que cette aventure d'Halloween reste amusante et pleine de bonne humeur !

SITUATION 1



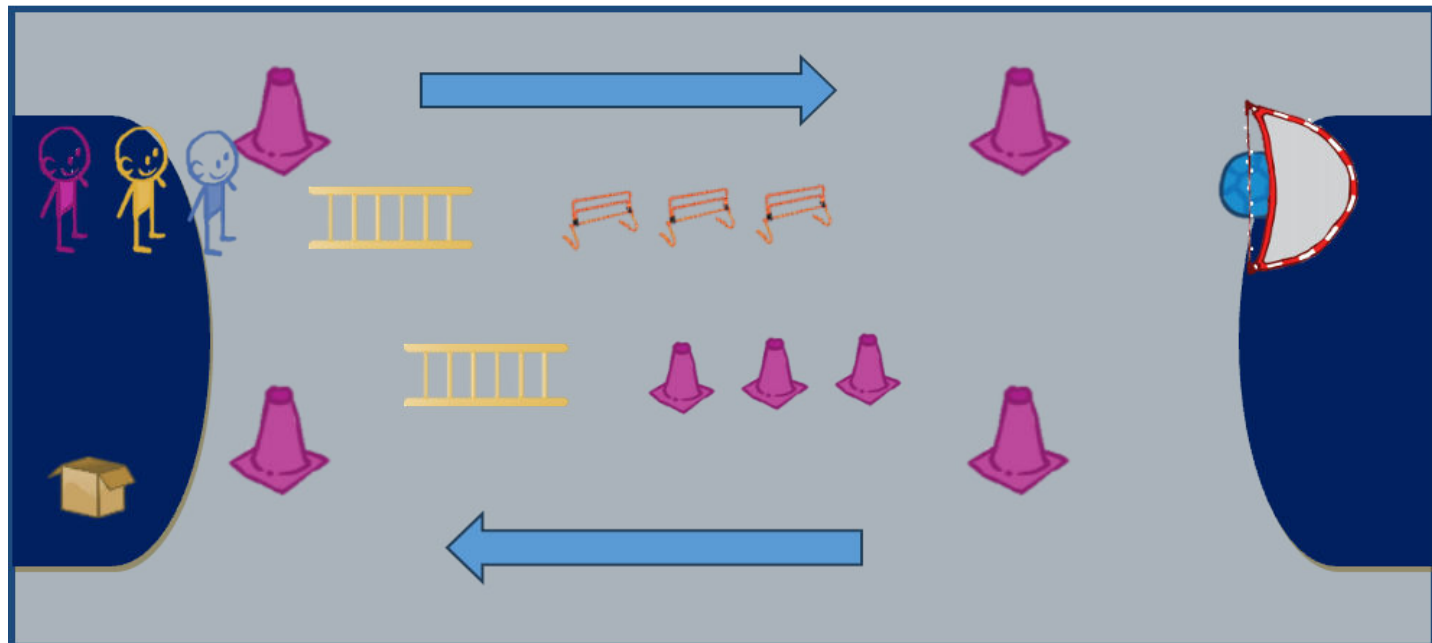
L'histoire: Pour concocter la potion, il faut 2 ingrédients principaux : tout d'abord, il faut cueillir des fraises dans la forêt hantée, remplie d'obstacles...



EXPLICATION : Les enfants parcourent la forêt pour récupérer les fraises dans le repère de la sorcière (le but) afin de les ramener avec eux dans leur cachette.



DANS CE JEU L'ENFANT VA : travailler sa motricité dans un parcours à travers la forêt



LE MATÉRIEL :

Cones, haies, buts, echelles, steps, etc. Tout ce qui peut agrémenter la forêt

Rendre plus facile

Jouer sur le nombre de ballons à ramener

Faire évoluer

En complexifiant le parcours.
Rajouter une sorcière devant leur cachette qui tente de récupérer ses fraises (Tir/GB)

SITUATION 2



L'histoire: Maintenant que les fraises ont été récoltées dans la forêt hantée, il faut compléter la recette avec les ingrédients magiques des sorciers ! Pour pouvoir entrer dans leur laboratoire, les enfants devront lancer un ballon dans la cabane des sorciers. À chaque réussite, ils auront le droit d'aller chercher un nouvel ingrédient magique :



ORGANISATION :

- * 3 équipes derrière 3 plots.
- * Chaque équipe possède un petit but.
- * Deux adultes sont les sorciers gardiens.
- * Les enfants avancent dans une zone définie et tirent dans les buts.



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

Si l'enfant marque :

- il va chercher un ingrédient magique au centre
- coupelle, anneau, balle, foulard, petit objet...
- il le rapporte dans le chaudron de son équipe.



EXPLICATION :

Est-ce qu'on arrivera à fabriquer la potion avant que les sorciers ne se réveillent ?

Il y a différents ingrédients :

- * potion verte = coupelles vertes
- * poussière de citrouille = coupelles orange
- * poudre magique = coupelles bleues
- * pattes d'araignée = petits anneaux



Rendre plus facile

→ Enlever un sorcier (et n'en garder qu'un seul pour les 3 cabanes !)

Faire évoluer

→ Ajouter des déplacements en faisant rebondir la pierre magique.



LE MATÉRIEL :

→ Des plots, des ballons et 3 cages pop-up ou des jalons

SITUATION 3



L'histoire:

La potion est maintenant préparée, il ne reste plus qu'à la donner à Handy ! Mais pour cela, il va falloir traverser différents obstacles pour arriver jusqu'à lui



ORGANISATION :

- * 2 à 3 équipes derrière une ligne de départ.
- * Un enfant part à la fois.
- * Parcours avec :
 - * Rivières hantées → passer au dessus des tapis sans toucher l'eau.
 - * Fantômes → contourner des plots.
 - * Toiles d'araignées → passer sous des haies / cordes.
 - * Citrouilles ensorcelées → slalomer entre plusieurs plots.
 - * Dernier obstacle → prendre un ballon.

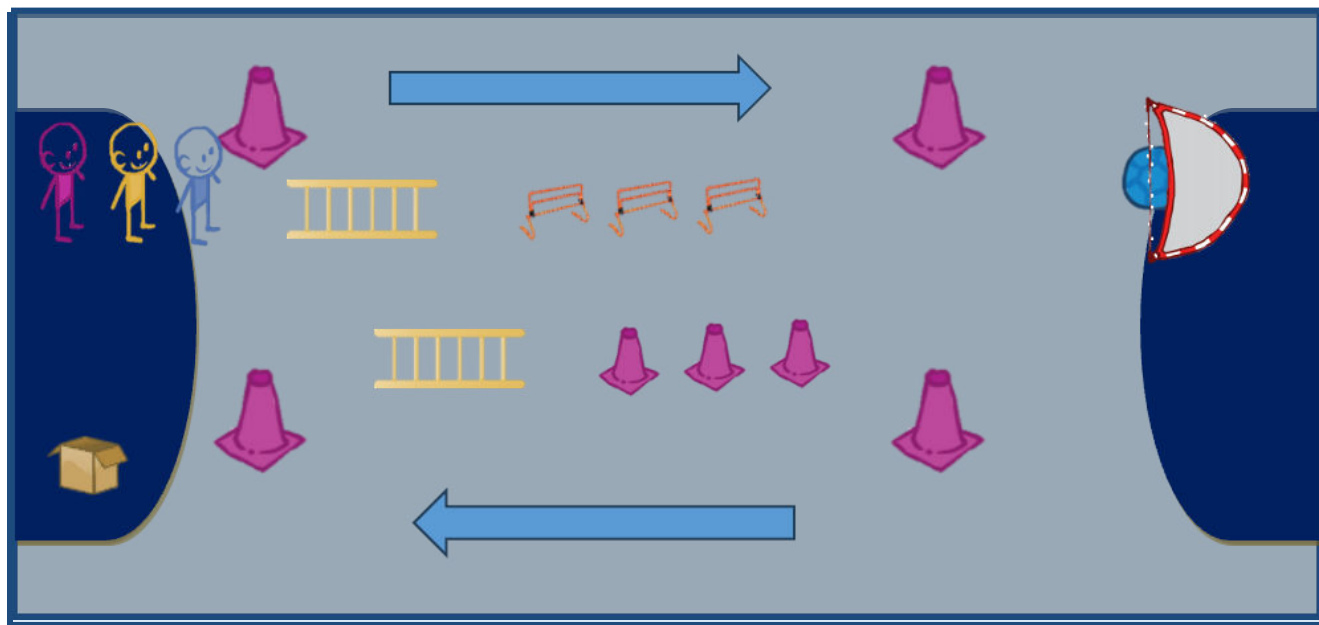


EXPLICATION :

L'enfant arrive devant un but et doit dégommer le plot/citrouille avec son ballon.

S'il réussit :

« Bravo ! Le sort est cassé, tu peux aller voir les sorciers ! »



Rendre plus facile

Faire évoluer



LE MATÉRIEL :