



babyHand

3 à 5 ans

Le Handball
des 3 à 5 ans
et de leurs
parents



Direction
Technique
Nationale

Livret pédagogique
Tome 1
Édition 2016



**BONJOUR
À TOUS !**

**QUELQUES MOTS
SUR CE LIVRET
PÉDAGOGIQUE**



PLOUM et MIRO
Les Joueurs vedettes



babyHand

3 à 5 ans

Le **BabyHand**,
une pratique **éducative**,
un **service aux familles**...

Le Kit pour bien démarrer !



Jeux **enrichis**...
Jeux de **progression**...
Jeux **complexifiés**...
Jeux **affinés**...
Jeux de **relance**...

Ce type de jeux permet de rendre les comportements plus variés, plus riches, plus intentionnels. Cette phase peut également déclencher des **stratégies collectives**.



Jeux de **découverte**...
Jeux d'**exploration libre**...
Jeux de **manipulation**...
Jeux de **recherche**...
Ce type de jeux permet de faire émerger des **comportements spontanés**.



Jeux d'**ajustement**...
Jeux d'**enchaînement**...
Jeux d'**évaluation**...
Jeux de **réinvestissement**...
Ce type de jeux permet d'obtenir des **comportements spécifiques**.

Le **Kit BabyHand FFHB** contient :

- **10 chasubles** polyester ajourées simples en 2 coloris T0
- **5 ballons** 1er Pas orange T00
- **5 ballons** BabyHand Select bleu T00
- **12 cônes** délimitation h. 18 cm en 4 coloris (*bleu, jaune, rouge, vert*)
- **12 palets** souples ronds en 3 coloris (*bleu, rouge, vert*)
- **8 cerceaux** plats d. 50 cm en 4 coloris (*bleu, jaune, rouge, vert*)
- **25 ballons** de baudruche FFHB
- **8 haies** modulables
- **2 cages** pop-up



En vente sur www.central-hand.fr



BABYHAND 3-5 ANS : ÉDUCER EN FAMILLE.

Notre sport reste plus que jamais basé sur l'éducation et les **acteurs éducatifs**. C'est un sorte de **crédo** que nos résultats, nos médailles ne doivent jamais nous faire oublier.

Le **Handball** par ses racines doit parler à la société, à l'enfant, à ceux qui l'accompagnent sur le chemin de la vie.

Depuis **15 ans**, avec notre volonté de rajeunir les offres de pratique, nous avons toujours cherché à grandir par les enfants. Cela a débouché sur **150 000 pratiquants** de moins de 12 ans.

Amener l'enfant de **3-5 ans** au **Handball** ne pouvait se concevoir qu'avec une vision de **partage familial** essentielle à sa construction. Plus nous rajeunissons la pratique du **Handball**, plus nous impliquons la famille. C'était déjà le cas pour la pratique « **Handball 1ers pas** », cela l'est encore plus pour le **BabyHand**.

Nous avons co-construit cette offre **BabyHand** avec les **coordonnateurs du réseau parentalité REAAP**. Créé avec notre ministère, le **Réseau national d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents** porté par la **CAF** est présent dans tous les départements français.

Le partenariat **FFHB-REAAP** pour cette pratique a pour objet d'accompagner les clubs dans ce projet petite enfance en insistant sur **le lien parent-enfant**. **FFHB** et **REAAP** se rapprochent des clubs pour diffuser la pratique, les outils, communiquer, partager, aider, financer.

Dans le **BabyHand**, chaque séance est une **histoire**, un prétexte à mûrir ensemble. Les **8 univers** du **BabyHand** (*cirque, far-west, océan, jungle...*) font appel à notre petite enfance, celle où chaque moment d'animation, d'imagination, de pratique nous construisait, en lien avec les nôtres, où l'on sortait différent de ce que nous étions en entrant.

Testé en école maternelle avec succès, il est vecteur de **socialisation, coopération, collaboration, acceptation, adaptation...** Il est un **sport**, dans une version adaptée, tout à fait recommandable à l'âge des découvertes et des premiers apprentissages.

« **Allez viens grandir avec nous** » !

Philippe Bana

Directeur technique national



LÉO et FÉLINE
Les Animateurs

PRUDENCE et VICTOR
Les Parents d'Handy

« BABYHAND ET PARENTALITÉ OU LA SOCIALISATION DES PETITS ET DES GRANDS PAR LE SPORT ! »

« Au-delà de susciter les occasions de rencontre et d'échange entre les parents, les **REAAP** (Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents) ont pour objectifs de mettre à leur disposition **des services et moyens** leur permettant d'assumer pleinement leur **rôle éducatif** ».

Cette introduction à la **charte des REAAP** préfigure des grands enjeux autour de la parentalité :

- **Diversifier les modes d'intervention** pour accompagner les familles dans l'exercice de leur rôle éducatif parental.
- **Créer autour de l'enfant** un contexte, un environnement propice à sa socialisation et au renforcement d'un lien parent-enfant riche, afin de permettre à l'enfant de se construire dès le plus jeune âge.
- **Créer une dynamique de réseau** associant parents, professionnels et bénévoles.

Pour le **REAAP du Cher**, co-animé par la **CAF** et le **Conseil départementale**, le **BabyHand** est l'occasion pour les jeunes enfants, leurs familles, les professionnels et bénévoles de répondre à ces enjeux.

C'est dans un contexte sportif, ludique et convivial que va pouvoir se développer une relation **parents-enfants, enfants-enfants, parents-parents et parents-professionnels**, harmonieuse, permettant une ouverture au dialogue, à la communication et à l'écoute.

L'implication du **REAAP du Cher** dans cette action, tant dans la réflexion que dans la formation des professionnels concernés et le développement d'une dynamique de réseau au niveau départemental, s'appuie sur une expérience, une expertise quotidienne dans l'accompagnement des familles.

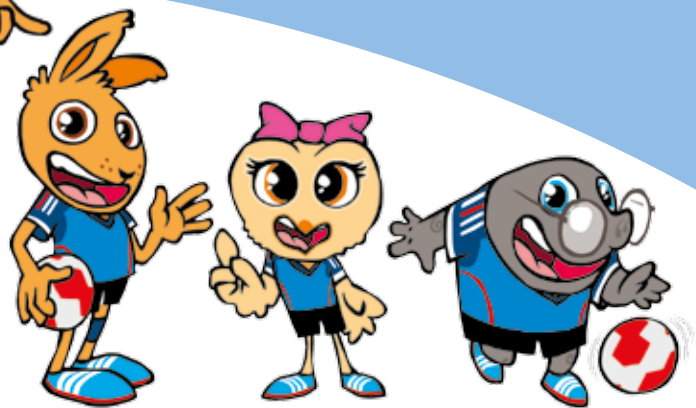
Ce projet particulièrement **innovant et transposable** est l'illustration de l'étendue des possibilités d'agir et d'être aux côtés des familles dans l'exercice de leur rôle parental.

Stéphanie Fargeas

Caisse d'allocations familiales du Cher
Conseillère technique « enfance jeunesse »
Co-animatrice départementale REAAP

Alain Néron

Conseil départemental du Cher
Chargé de mission « enfance, adolescence, famille »
Co-animateur départemental REAAP



HANDY, PLOUM et MIRO
Les Joueurs vedettes

PRÉSENTATION

BabyHand est une activité adaptée du **handball** pour les enfants âgés de **3 à 5 ans**.

Parce que le **handball**, dans sa pratique généraliste, est vecteur de **socialisation, coopération, collaboration, acceptation, adaptation**, il est un sport, dans une version adaptée, tout à fait recommandable à l'âge des découvertes et des premiers apprentissages.

UN UNIVERS DE DÉCOUVERTES

BabyHand ouvre la porte à un univers où l'imaginaire permet à l'enfant d'être acteur de sa formation. Les voyages proposés par le héros de l'univers du **BabyHand** sont également l'occasion d'**impliquer les enfants** dans des apprentissages tels que l'expression orale, le dénombrement ou encore **la découverte du monde**. Si la fiction est la nourriture dont leur esprit a besoin, vivre des histoires dont ils sont acteurs favorise leur ouverture d'esprit et leur curiosité.

UNE PRATIQUE DÉVELOPPANT LE LIEN PARENTS-ENFANTS

La construction **physique, psychologique, physiologique** et **sociale** du jeune enfant, doit pouvoir s'appuyer sur un contexte **parental, familial, environnemental** qui favorise le lien.

La journée du jeune enfant, son **rythme**, ses **activités**, sa **relation** avec l'environnement sont autant d'éléments qui vont contribuer à sa construction. Aussi est-il important de porter une attention particulière aux activités qui vont permettre à l'**enfant** et ses **parents**, sa **famille**, de vivre des instants privilégiés d'**échange**, de **partage**.

Le « **faire ensemble** » est un des éléments qui va permettre une évolution dans la relation à son enfant et qui va contribuer à sa socialisation. Pratiquer **une activité collective avec son enfant** est l'occasion :

1 POUR L'ENFANT

- d'avoir **un autre regard** sur son parent,
- de pouvoir être **avec d'autres enfants**,
- de découvrir **un environnement d'adultes différent** mais complémentaire de son milieu familial,
- d'être confronté à **des règles, des limites**.

2 POUR LES PARENTS

- d'avoir le plaisir de **partager un moment privilégié** avec son enfant au même titre que l'histoire du soir, faire du jardinage, aller à la pêche, etc.,
- de **pouvoir échanger** avec d'autres parents et avec des professionnels.

Le **BabyHand** est une activité collective pour les **3-5 ans** qui va permettre de répondre à des besoins de l'enfant et contribuer au renforcement du lien **enfant-parent**.

La présence du parent ou du membre de la famille doit être adaptée, modulée, progressive, sécurisante pour son propre enfant mais aussi pour les autres enfants. Ce temps d'activité collective doit être l'occasion également d'échanges entre parents sur des thématiques, des préoccupations évoquées lors de la séance d'animation d'un point de vue plus ludique. Ce « **temps des parents** » est indispensable et complémentaire d'une séance d'animation autour du **BabyHand**.

LE LIVRET PÉDAGOGIQUE

Dans ce livret, nous vous présentons **8 séances**, chacune se déroulant dans un univers différent. Chaque séance peut permettre la mise en activité d'**une trentaine d'enfants** qui évoluera en groupes sur **3 ateliers**.

L'ENCADREMENT

L'encadrement est assuré, quels que soient les contextes et environnements de pratique (**Club, école, activité périscolaire, accueil de loisirs, structure petite enfance...**) par une personne détentrice d'une **qualification** liée à la « *Petite enfance* » (enseignant, animateur BabyHand, CAP petite enfance...) à laquelle peuvent être associés selon les contextes, les variables (nombre d'enfants, objectifs sociaux notamment) des parents, des AT-SEM, des BAFA, des animateurs en formation...

L'**animateur BabyHand** est une personne, bénévole ou salariée, membre de l'équipe technique d'une structure, club, comité ou ligue de la Fédération Française de Handball et à laquelle elle est licenciée.

Son action régulière au sein de la structure contribue à assurer et garantir la mise en place, le déploiement et l'animation d'un projet « **BabyHand** » destiné à l'accueil d'un public **3 à 5 ans** dans le cadre d'un **projet éducatif** adapté, transversal aux apprentissages de l'école maternelle et faisant une large place aux parents dans et autour de l'activité.



BIENVENUE DANS L'UNIVERS DU BABYHAND !

UNE PRATIQUE S'INSCRIVANT DANS DIFFÉRENTS ESPACES ÉDUCATIFS

BabyHand contribue au développement moteur de l'enfant et apporte par ses contenus un **renforcement des compétences** visées par différentes structures éducatives : **école, cellule familiale, accueil de loisirs, structure petite enfance.**

Ainsi en cohérence avec ces différents acteurs éducatifs, le **BabyHand** permet à l'enfant de...

1 AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

- Par l'utilisation de matériel adapté, multiple et varié.
- Par la mise en place de règles et contraintes qui développent une stratégie collective.
- Par des jeux de duels (attaquant / défenseur, tireur / gardien...).
- Par l'organisation de l'espace de jeu.

2 S'APPROPRIER LE LANGAGE ET S'EXPRIMER

- Par les échanges en début et fin de séance.
- Par l'histoire qui entoure la séance.
- Par les consignes.
- Par les phases de questionnements individuels et collectifs.

3 DÉVELOPPER DES LIENS SOCIAUX

- Par l'application de règles simples, individuelles et collectives.
- Par des « rituels » dans l'organisation de la séance.
- Par la fonction de l'éducateur et des intervenants.
- Par la liberté d'expression dans les situations proposées.
- Par la participation à la gestion du matériel
- Par l'implication des parents dans et autour de l'activité.

4 DÉCOUVRIR LE MONDE

- En citant les différentes parties du corps sollicitées notamment lors de l'entrée de la séance et du retour au calme.
- En échangeant sur l'univers de la séance.
- En comptant des objets lors des défis (le plus grand nombre gagne !).



1 HANDY AU CIRQUE	10
Le bazar des clowns	11
Les jongleurs	12
Les acrobates s'amuse	13
2 HANDY AU FAR WEST	14
Le meilleur shérif	15
Le défi des Indiens	16
La chasse aux plumes	17
3 HANDY DANS LA JUNGLE	18
La traversée de la rivière	19
Crocodiles et ouistitis	20
Lions et gazelles	21
4 HANDY AU PAYS DES SOURIS	22
Les souris coquines	23
La course aux fromages	24
La chasse aux chats	25
5 HANDY À LA FERME	26
Panique au poulailler	27
Les lapins gourmands	28
Le renard et les poules	29
6 HANDY CHEZ LES PIRATES	30
Oh mon bateau !	31
Les pirates attaquent	32
Le meilleur pirate	33
7 HANDY DANS L'OcéAN	34
Les dauphins affamés	35
Les meilleurs pêcheurs	36
L'assaut des poissons-lunes	37
8 HANDY DANS L'ESPACE	38
L'attaque de la comète	39
La chasse aux étoiles	40
Touche-cosmonautes	41

ORGANISATION D'UNE SÉANCE

La séance se déroule toujours en **6 phases**.

1 L'ACCUEIL

Temps dédié à la **mise en place des ateliers** (prévoir ½ heure), durant lequel les **parents** et les **enfants** peuvent évoluer librement dans la salle (en respectant la mise en place).

Instaurer un rituel pour débiter et terminer la séance permet de créer des repères pour l'enfant, facilitant l'organisation de la séance.

2 L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

La séance débute avec le **rassemblement des enfants** dans un lieu précis de la salle qui sera le même durant toute la saison (par exemple : le rond central du gymnase). Moment de **présentation** et d'**échanges** sur le thème de la séance : c'est un temps d'expression pour les enfants qu'il faut savoir animer.

La séance débute toujours par un « *échauffement* » collectif qui permet surtout de capter l'attention des enfants pour les faire entrer dans la séance avec une histoire liée à l'environnement dans lequel ils vont évoluer pendant une heure.

3 LES ATELIERS

Évolution des enfants sur les trois ateliers successivement. L'idéal est de les faire évoluer en groupe n'excédant pas le nombre de 15 enfants.

4 LE RANGEMENT DU MATÉRIEL

Cette phase fait partie intégrante de la séance et contribue également aux **apprentissages** de l'enfant. Pour éviter une trop grande excitation due à l'envie des enfants de tout ranger en premier, nous vous conseillons d'organiser cette phase en leur donnant **des consignes précises** où chacun aura une tâche à accomplir.

5 LE RETOUR AU CALME

C'est un moment important durant lequel les enfants sont réunis et peuvent **s'exprimer** sur ce qu'ils ont vécu. Pour créer encore plus de lien avec l'environnement et les **parents**, nous vous proposons également d'échanger avec les **enfants** sur un sujet de vie sociale (« *le thème du jour* »). Il est cependant important d'imposer un moment de repos, voire de silence, pour permettre aux enfants un retour au calme (exercices de respiration, de visualisation...).

6 LE DÉPART

Celui-ci doit se faire dans le calme pour bien s'assurer que les enfants soient récupérés par une personne autorisée. Vous pouvez également profiter de cette phase pour **échanger avec les parents** sur le thème de la séance.

LE RÔLE DES PARENTS

Les **parents** sont partie prenante de l'activité **BabyHand** et, à ce titre, peuvent être amenés à tenir **différents rôles**, mener plusieurs activités, accomplir différentes tâches et ce, en fonction de leur **souhait, disponibilité, circonstances** ou **compétences**.

Ainsi selon les cas :

• AVANT LE DÉBUT DE LA SÉANCE

- Ils contribuent à l'**accueil** des autres enfants et de leurs parents.
- Ils participent à l'**entrée dans la séance** en bénéficiant d'un temps dédié de jeux avec leurs enfants.

• PENDANT LA SÉANCE

- Ils contribuent à assurer la **sécurité** des enfants.
- Ils participent à l'**organisation et la gestion** logistique et matérielle de l'activité.
- Ils participent à l'**animation de l'activité** en lien avec le thème.

• APRÈS LA SÉANCE

- Ils participent ou animent des **temps d'échanges** entre parents et/ou parents-enfants à partir du « *thème du jour* » lié à la séance.
- Ils participent ou prennent en charge, selon les circonstances, les tâches d'**organisation** liées à des **rencontres** ou autres **sorties récréatives** prévues pour les enfants.

• EN DEHORS DE LA SÉANCE

- Ils participent à la **construction du cadre** de fonctionnement de l'activité (charte, démarche, règles...).
- Ils participent à la **construction des séances**.
- Ils **participent** ou **animent** des **temps d'échanges et de paroles** entre parents sur des thématiques ou problématiques liées à la parentalité.
- Ils contribuent ou sont en responsabilité de la **planification** et l'**organisation** d'événement festif, culturel ou récréatif.

Lors de chaque séance, le parent est invité à jouer un personnage, tenir un rôle défini en concertation entre l'animateur et lui.

**BIENVENUE
DANS L'UNIVERS
DU BABYHAND !**



LE TEMPS DES

Pour aller plus loin
situations.

- Possibilité de mettre
débat avec les parents
des valeurs citoyennes. Les
sources: www.vie-publique.fr
- Au besoin, contactez le Réseau
département pour faire appel à un
expert afin d'animer l'échange.

LES PARENTS

et vous les rassurons, les
Lef's magiciens! Ouais! Le Centre pour les

MATÉRIEL

- ...ies.
- ...4 couleurs.
- ...4 couleurs.
- ...ceaux ou coupelles de 4 couleurs.

HANDY AU CIRQUE

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Pour entrer dans la séance, proposer aux enfants de s'éveiller sous le grand chapiteau, et de découvrir l'univers du cirque avec le dompteur qui présente les animaux stars du spectacle : les **lions**, les **ours** et les **tigres**.

L'échauffement débute alors avec les consignes du **dompteur** :

« Je suis le **dompteur**, et lorsque je lève la main les animaux commencent leurs exercices en répétant les gestes que je leur montre. Quand je tape dans les mains, les animaux rejoignent leur cône ».

Varié les déplacements, mettre en activité les enfants de manière simple et ludique. Proposer des positions immobiles pour développer la proprioception : en équilibre sur 1 pied ; 2 pieds yeux fermés, je descends toucher le sol, je remonte...



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Haies de séparation, palets de 4 couleurs, 8 cônes de 4 couleurs, divers objets de 4 couleurs.

Jeu 2 : Ballons de baudruche (1 par enfant), cerceaux (1 pour 2 enfants).

Jeu 3 : 8 cônes, 4 cerceaux, 6 haies, 1 ballon / enfant, 2 cage pop up.



LE THÈME DU JOUR : LE RESPECT

Autour de l'expression « **Faire le clown** », expliquer aux enfants la notion de **respect** :

- Je respecte le temps de parole.
- Je respecte l'environnement.
- Je respecte mes copains sans me moquer.

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 des valeurs citoyennes : civisme, civilité, solidarité. Ressources : www.vie-publique.fr
- 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 : **Le(s) magicien(s)** doué(s) de certains pouvoirs.



L'HISTOIRE

« Les clowns ont fait la fête et doivent ranger tout leur matériel avant que le directeur du cirque ne revienne. Mais comme ils ont toujours envie de s'amuser, ils se sont lancés un nouveau défi par équipe : celui de ramener le plus vite possible les objets de la même couleur à leur cône ».



ORGANISATION

Les enfants sont **répartis par 2** à chaque cône. Les objets de couleurs sont éparpillés **de part et d'autre** des haies de séparation.



EXPLICATIONS

Il s'agit d'un **jeu de relais**. Les enfants se déplacent à tour de rôle pour aller récupérer un objet **de la même couleur que le cône** auquel il est associé. De retour au cône, **il pose l'objet et tape dans la main du copain** qui démarre à son tour. Quand il n'y a plus d'objet à ramasser, demander aux enfants de compter leur collecte.



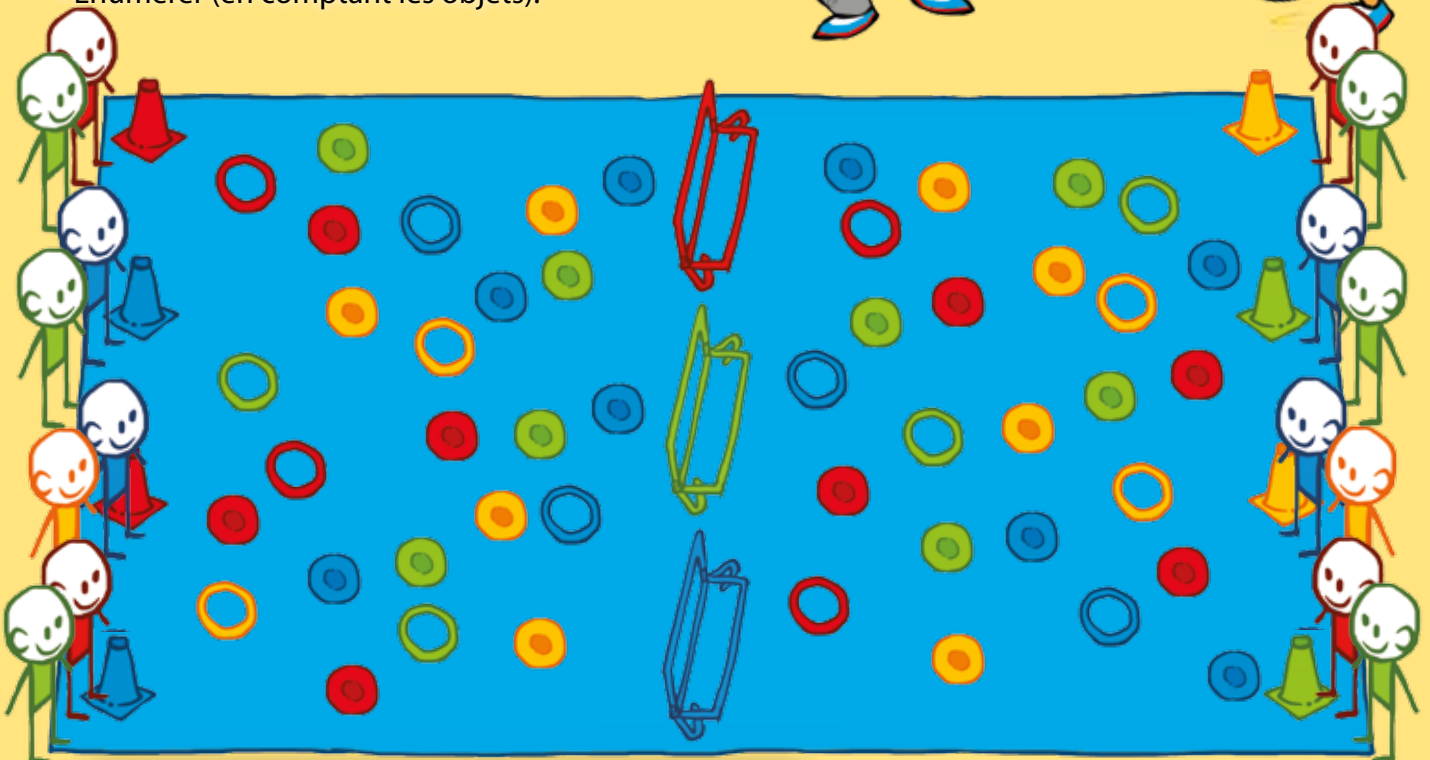
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers des objets précis : reconnaître la couleur.
- Courir, Transporter.
- Franchir un obstacle.
- Énumérer (en comptant les objets).



CONSEILS

- Bien insister sur le transport d'**UN seul objet** à la fois.
- Prévoir des obstacles **simples à franchir** que l'enfant peut facilement enjamber ou même sauter.



RENDRE PLUS FACILE

Supprimer la notion de relais.
Laisser les enfants évoluer librement avec pour seule consigne : ramasser les objets de même couleur que le cône.

FAIRE ÉVOLUER

Imposer des déplacements : à cloche pieds, en marchant en canards, en pas chassés...



LE MATÉRIEL

- Palets de 4 couleurs.
- 8 cônes de 4 couleurs.
- Haies de séparation.

LES JONGLEURS



L'HISTOIRE

« Nous sommes à l'école de jonglage. Je vais vous entraîner pour que vous soyez prêts pour le spectacle que les **jongleurs** donneront sous le grand chapiteau ».



ORGANISATION

Dans un espace délimité, disposer les **cerceaux** en les écartant suffisamment. Les enfants ont un **ballon de baudruche** et se répartissent dans l'espace (sans se préoccuper des cerceaux).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer en maîtrisant un objet.
- Dissocier son regard de ses mouvements.
- Collaborer.
- Lancer précisément.
- Attraper.



CONSEILS

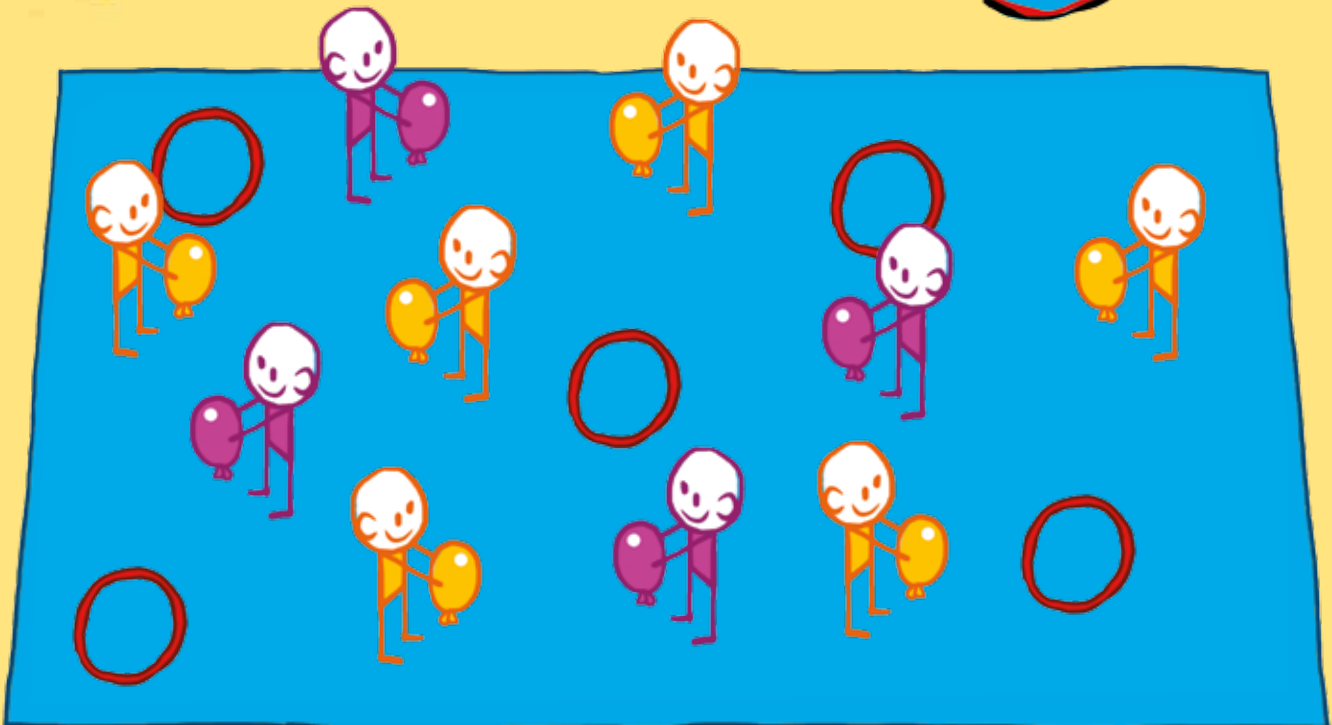
- Prévoir des ballons supplémentaires gonflés.
- Utiliser un espace assez vaste pour éviter les collisions.
- Sur les échanges à 2, lancer des défis : « l'équipe qui tient le plus longtemps sans faire tomber le ballon... ».



EXPLICATIONS

Demander aux enfants :

- 1/ De faire monter le **ballon** vers le plafond en tapant alternativement main gauche et main droite.
- 2/ Puis en tapant des 2 mains (placées sous le ballon).
- 3/ De le rattraper à 2 mains.



RENDRE PLUS FACILE

Laisser les enfants évoluer librement avec un ballon sans qu'il ne touche le sol. Faire progresser la situation en éparpillant des obstacles sur l'espace de jeu.

FAIRE ÉVOLUER

Retirer la moitié des ballons et demander aux non-porteurs de se placer dans un cerceau : chaque enfant avec ballon rejoint un enfant dans un cerceau.
1/ En se déplaçant autour du cerceau, les enfants échangent le ballon en le tapant.
2/ Ensuite ils l'échangent en le lançant et l'attrapant.



LE MATÉRIEL

- Ballons de baudruche (1 par enfant).
- Cerceaux (1 pour 2 enfants).

L'HISTOIRE

« Les **acrobates** jouent au handball en s'entraînant pour leur prochain numéro et pour cela ils ont mis plein d'obstacles sur le parcours qui les mène à la cage pop-up. Ils doivent même faire un demi-tour pour s'exercer aux **pirouettes** ! Des **deux équipes d'acrobates**, quelle est celle qui marquera le plus de but ? ».

ORGANISATION

Mettre en place **deux parcours** de motricité identiques. Chacun mène à un **cerceau** dans lequel l'enfant sera placé, pour pouvoir tirer vers la cage pop-up.

Ajouter une porte, matérialisée par deux **cônes** (en bleu) entre les ateliers, perpendiculairement au parcours. Placer un **gardien** devant chaque cage pop-up. Les autres enfants sont répartis, au début de chaque parcours, avec un ballon chacun.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

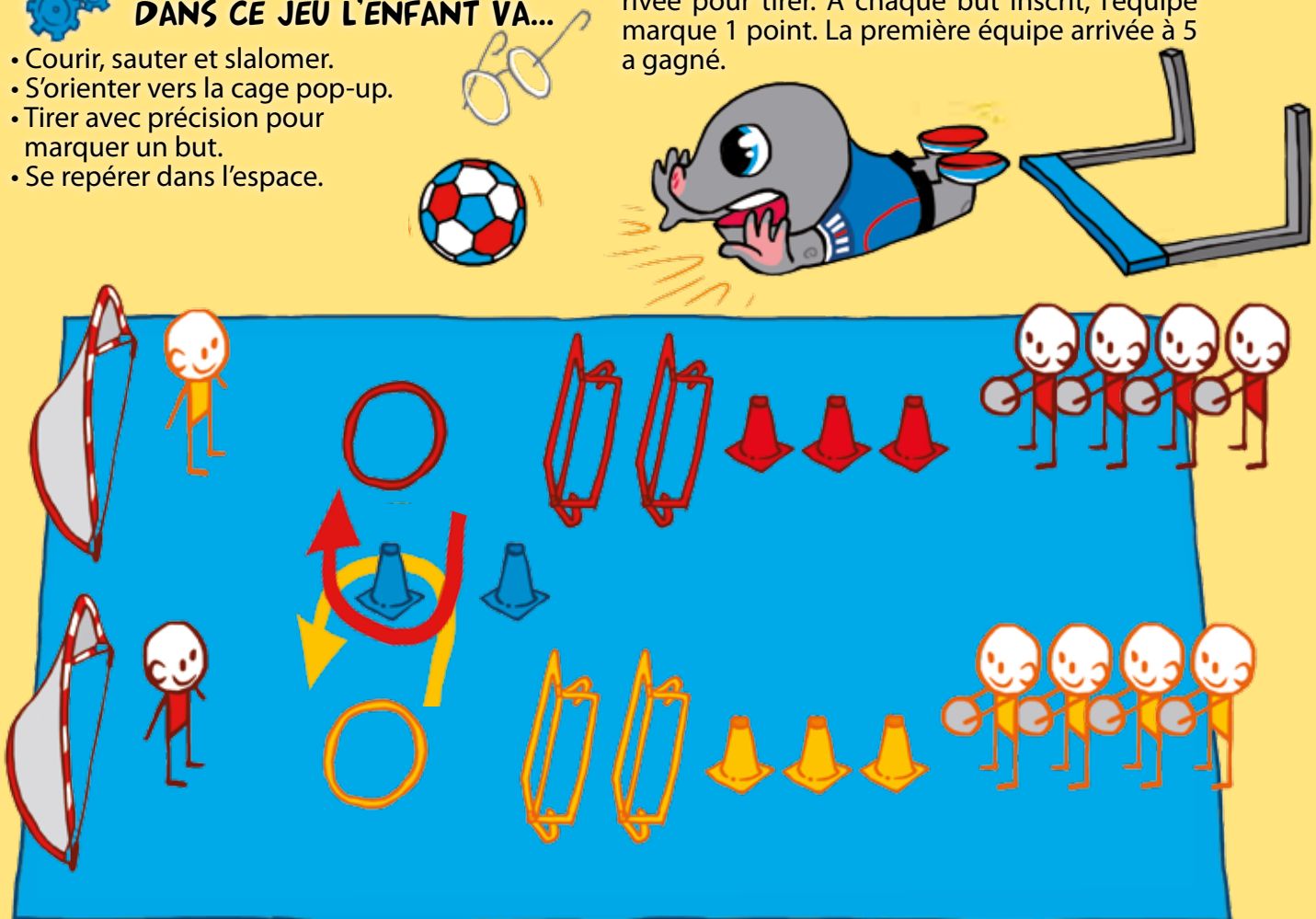
- Courir, sauter et slalomer.
- S'orienter vers la cage pop-up.
- Tirer avec précision pour marquer un but.
- Se repérer dans l'espace.

CONSEILS

- Veiller à la bonne exécution du parcours.
- Valoriser le gardien : 1 ballon touché = 1 point.

EXPLICATIONS

Le jeu se déroule sous forme d'un défi lancé entre les deux équipes. À chaque passage, le signal de départ est donné par l'animateur. Le premier enfant de chaque colonne, placé dans le cerceau de départ avec un ballon, se lance sur le parcours (sauts, slaloms), puis doit passer dans la porte et retourner vers son cerceau d'arrivée pour tirer. À chaque but inscrit, l'équipe marque 1 point. La première équipe arrivée à 5 a gagné.



RENDRE PLUS FACILE

Supprimer les obstacles mais maintenir le passage dans la porte qui permet de développer le repérage dans l'espace.

FAIRE ÉVOLUER

Déposer une quinzaine de ballons dans le carton placé entre les deux équipes au départ. L'animateur lance le jeu. Au signal, les premiers (placés dans le cerceau) récupèrent un ballon pour aller tirer, après avoir effectué le parcours. L'enchaînement se fait quand le tireur vient taper dans la main du copain. On inclut ainsi la notion de vitesse.

LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux.
- 6 haies.
- 1 ballon par enfant.
- 2 cages pop-up.

HANDY AU FAR-WEST

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Répartir les enfants en **3 tribus d'indiens** : les **Apaches**, les **Comanches** et les **Sioux**. Un cône de couleur est attribué à chaque tribu. L'échauffement peut alors commencer :

« *Les indiens marchent sur la pointe des pieds pour ne pas réveiller les animaux sauvages.* » Ils se regroupent par tribu pour marcher en file indienne, toujours silencieusement (pour faire une belle file indienne, demander aux enfants de se tenir par les épaules).

Varié les déplacements. En position d'observateurs, demander aux indiens de regarder au loin avec des rotations contrôlées des hanches, de la tête (la main placée sur le front pour voir plus loin !), puis se positionner à genoux au sol pour écouter les bruits, en posant l'oreille à terre.

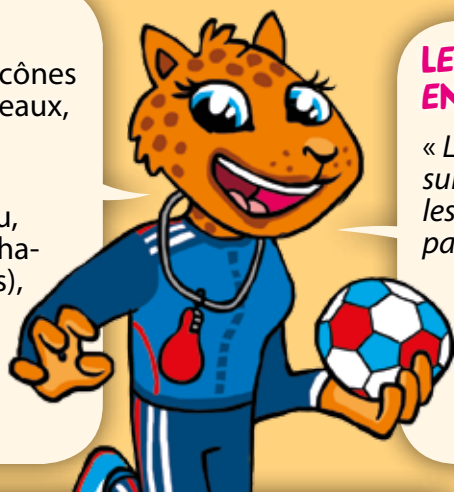


LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 5 cônes jaunes + cônes de couleurs variées, cerceaux, haies, cibles variées, 10 ballons.

Jeu 2 : 5 cônes, 1 cerceau, 1 cage pop-up (cibles : chasubles accrochées, cônes), ballons, 1 chasuble par enfant.

Jeu 3 : 2 chasubles, par enfant.



LE THÈME DU JOUR : BIEN ENTENDRE POUR BIEN APPRENDRE

« *Les indiens sont très malins mais entendent surtout très bien ! Ils font très attention à tous les bruits qui les entourent pour savoir ce qu'il se passe. Et vous, entendez-vous toujours bien ?* »

- L'enfant fait-il répéter souvent ?
- L'enfant réagit-il à votre voix lorsqu'il ne vous voit pas ?
- L'enfant fait-il ou a-t-il fait des otites à répétitions ?

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 audition et surdité : Ressources : <http://www.inpes.sante.fr/CFES-Bases/catalogue/pdf/884.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 :
Le(s) chef(s) indien(s) qui guide(nt) la (les) tribu(s).

L'HISTOIRE

« Pour choisir le nouveau **shérif** de la ville, tous les **cowboys** sont réunis pour participer à un grand concours. En se déplaçant sur tous les parcours, en sautant, en slalomant, **les cowboys doivent toucher le maximum de cibles**. Le meilleur shérif sera désigné parmi les meilleurs tireurs ».

ORGANISATION

Mettre en place **5 parcours de motricité**. Tous démarrent à partir d'un **cône jaune** et se terminent sur un **cerceau jaune** dans lequel l'enfant se place pour tirer sur une cible.

Une caisse à **ballons** à disposition des enfants. Au départ tous les enfants sont placés autour de cette caisse.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Sauter.
- Slalomer.
- Tirer sur des objets variés (symbolisés par les cibles : plots, cages pop up... (cf. schéma)).

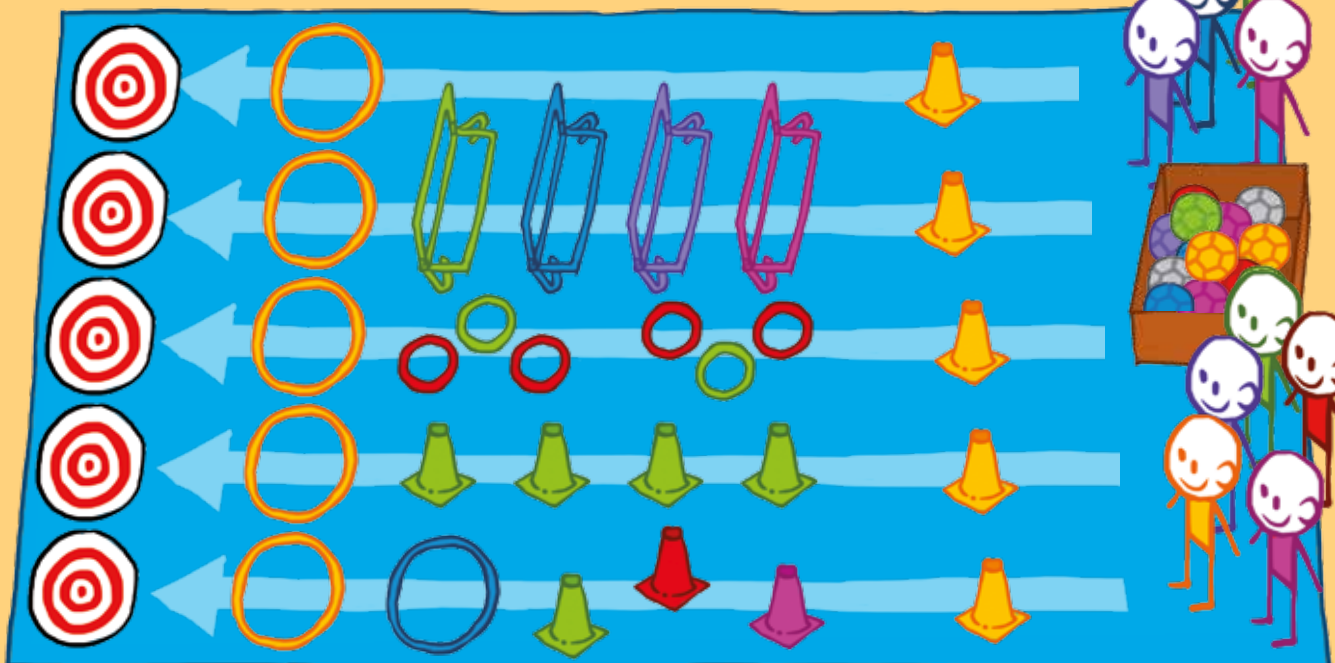
CONSEILS

- Veiller à la bonne réalisation des parcours.
- Les tireurs replacent les cibles touchées.

EXPLICATIONS

Au signal les enfants se dirigent vers un parcours de leur choix et enchaînent les autres parcours à leur guise. Consignes de lancement : départ d'un **cône**, tir du **cerceau** !

Au bout de 5 minutes, rassembler les enfants autour de la caisse à **ballons** et leur demander le nombre de cibles atteintes.



RENDRE PLUS FACILE

Notamment avec les plus petits, il sera plus facile de les faire évoluer en file indienne en enchaînant les parcours.

FAIRE ÉVOLUER

Faire évoluer le jeu en intégrant des consignes de déplacement entre les différents parcours (dribbles, manipulation de balle...), ou en leur demandant de venir échanger leur ballon dans la caisse entre chaque parcours.

LE MATÉRIEL

- 5 cônes jaunes + cônes couleurs.
- Cerceaux et haies.
- Cibles variées.
- 10 ballons.

LE DÉFI DES INDIENS



L'HISTOIRE

« Les **indiens** veulent entrer au saloon pour casser les bouteilles des **cowboys**. Mais le **shérif** surveille l'entrée et veut les déplumer pour les rendre moins fiers ! ».



ORGANISATION

Une cage pop-up de hand dans laquelle sont disposées des **cibles** (2 **chasubles** en hauteur et 2 **cônes sur les côtés + 1 au centre**) et où est placé un enfant **gardien** (le barman). Un enfant jouant le rôle de **shérif** est placé entre deux **cônes** (les portes du saloon), tous les autres enfants sont alignés face à la porte du saloon, la **plume** attachée au pantalon, un ballon en main.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible.
- Éviter un adversaire en le prenant de vitesse.
- Feinter, induire, déborder pour éviter l'adversaire.
- Tirer vers des cibles.



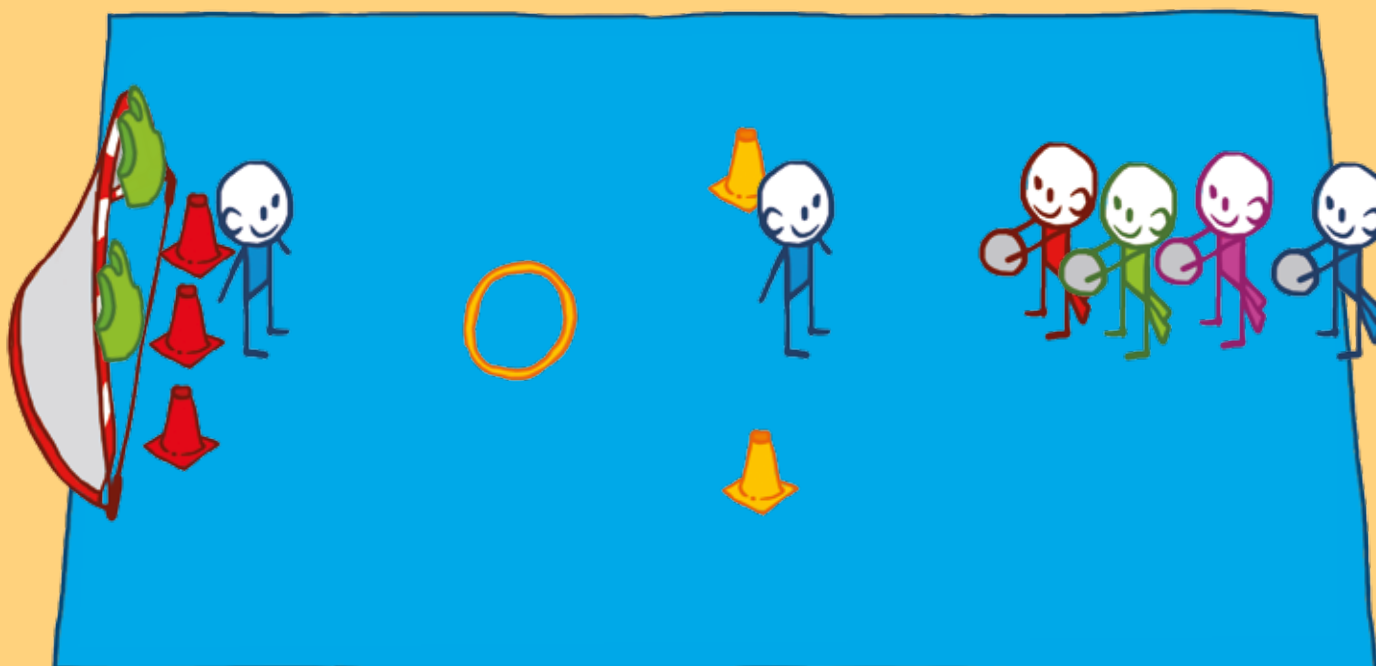
CONSEILS

- Faire accrocher la plume à la ceinture, devant ou sur le côté.



EXPLICATIONS

Au signal, l'**indien** se déplace pour aller franchir la porte du saloon et atteindre le **cerceau** pour tirer sur les **cibles**. Le **shérif** tente alors de lui enlever la **plume**. S'il réussit, il marque un point mais l'**indien** continue sa course pour aller tirer. **Cible touchée** = 1 point (+1 point si l'**indien** a encore sa **plume**).



RENDRE PLUS FACILE

En jouant sur l'écartement des cônes qui matérialisent la porte du saloon (+ écartés si le « shérif » est trop en réussite + resserrés si le « shérif » est en difficulté).

FAIRE ÉVOLUER

Au signal, le shérif placé au centre des deux cônes va en toucher un, tandis que l'indien se lance pour traverser.



LE MATÉRIEL

- 5 cônes.
- 1 cerceau, ballons
- 1 cage (cibles dans la cage pop-up : chasubles accrochées + cônes).
- 1 chasuble par enfant (plume).



L'HISTOIRE

« Les **indiens** ont mis leurs plus belles **plumes** pour aller se promener en ville. Mais le **shérif** n'aime pas les voir faire « **les beaux** », alors il va leur voler leurs **plumes** ».



ORGANISATION

Dans un espace délimité, désigner un enfant pour jouer le rôle du **shérif** (lui mettre une chasuble). Tous les autres enfants accrochent 2 chasubles à leur vêtement (sur les côtés).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Éviter un adversaire « *chasseur* ».
- Chercher à attraper.



CONSEILS

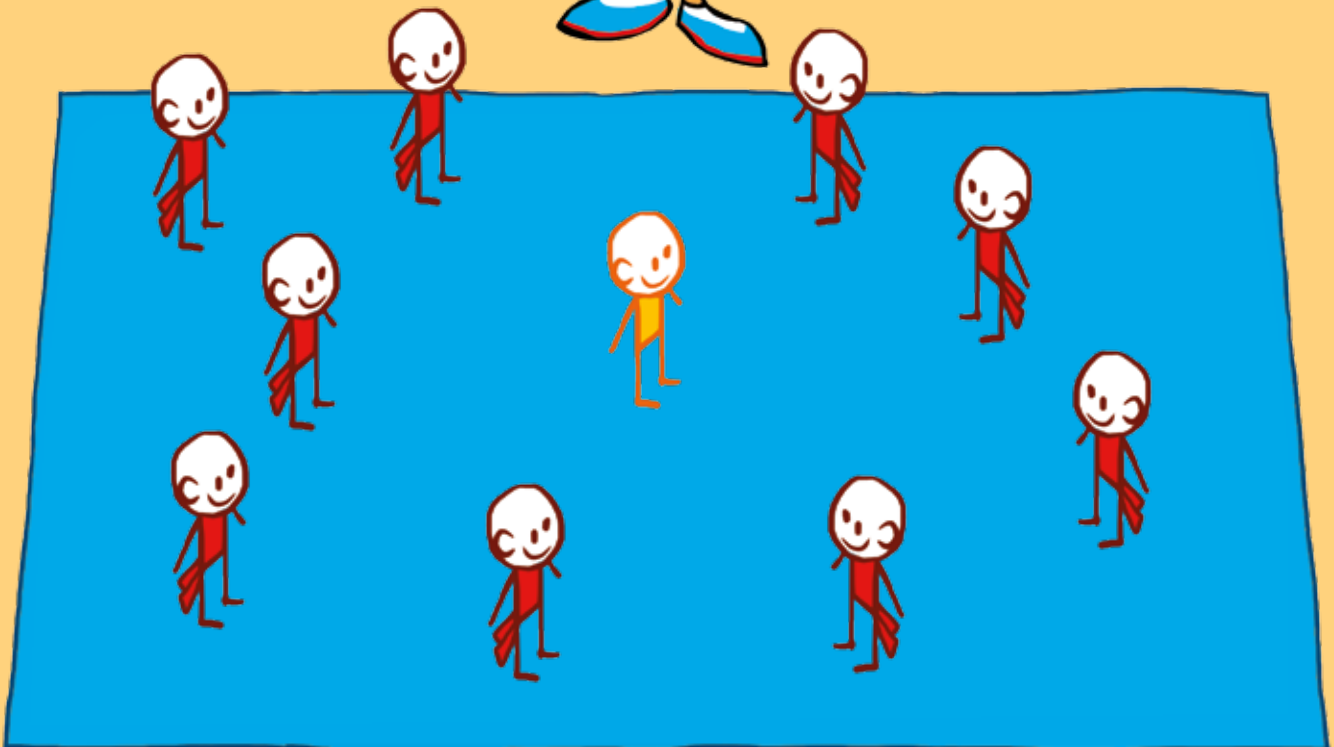
- Bien délimiter l'espace de jeu.
- Vérifier l'accessibilité des « *plumes* » des indiens.



EXPLICATIONS

Au signal, le **shérif** part à la chasse aux **plumes** en tentant de décrocher le maximum de chasubles dans un temps limité.

Qui sera le **shérif** le plus habile ?



RENDRE PLUS FACILE

Disposer des cerceaux qui symbolisent une tente où les indiens peuvent se reposer 3 secondes.

FAIRE ÉVOLUER

Varié le nombre de plumes des indiens.

Ajouter des shérifs.



LE MATÉRIEL

- 2 chasubles par enfant.

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.

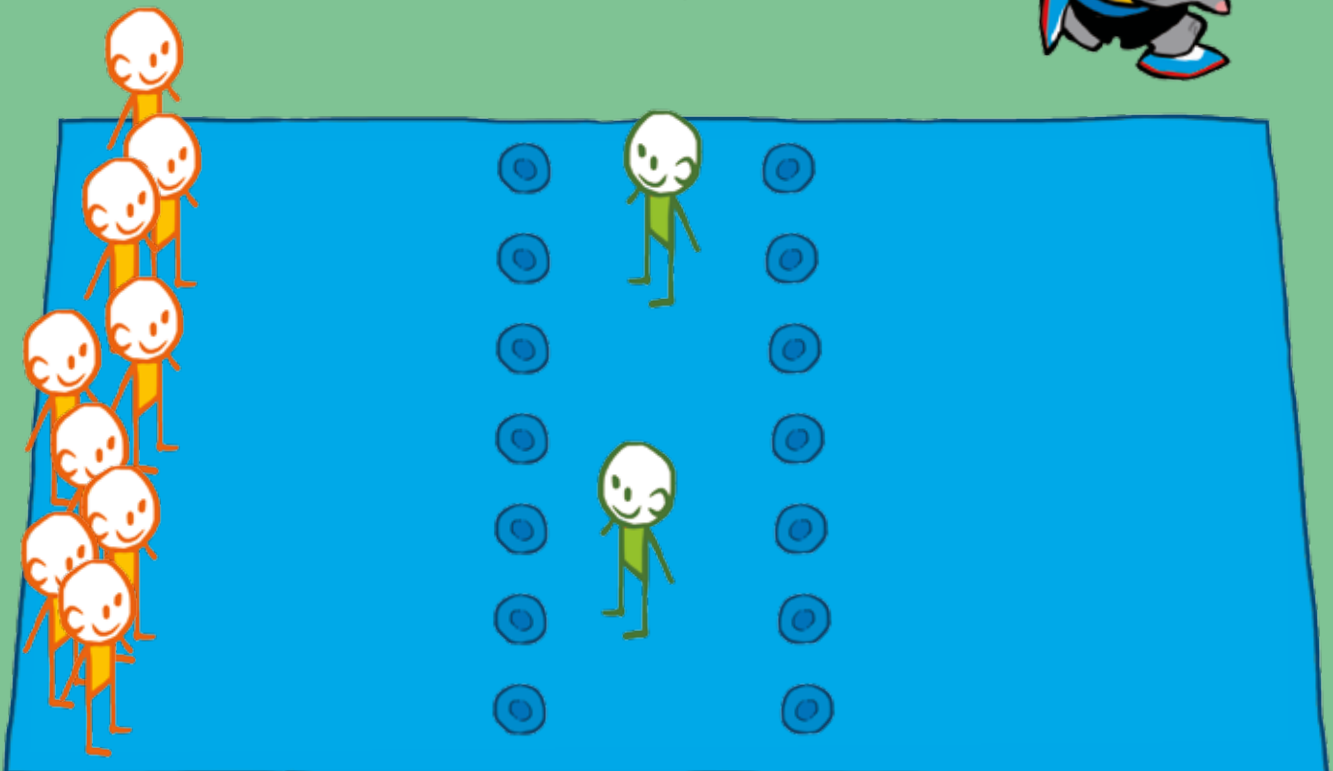
CONSEILS

- 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

En variant le nombre de crocodiles. En réduisant ou en agrandissant le lit de la rivière.

FAIRE ÉVOLUER

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...).

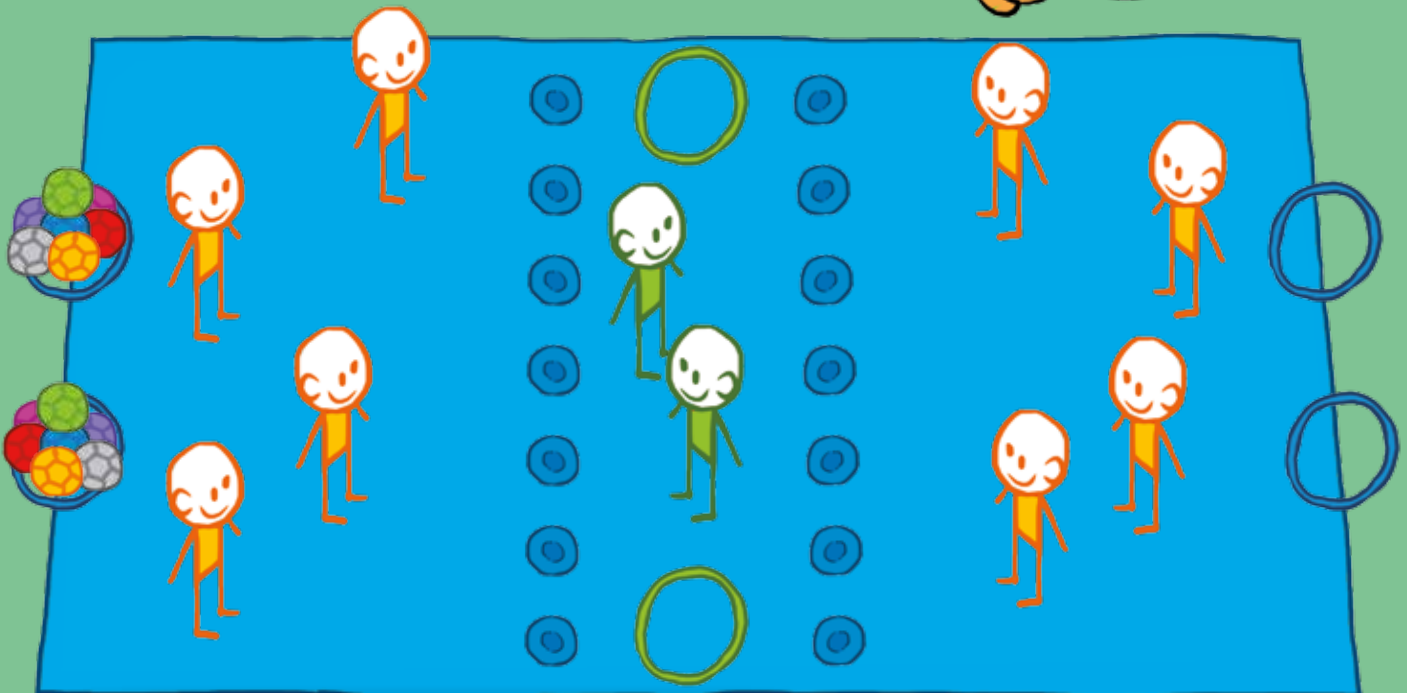
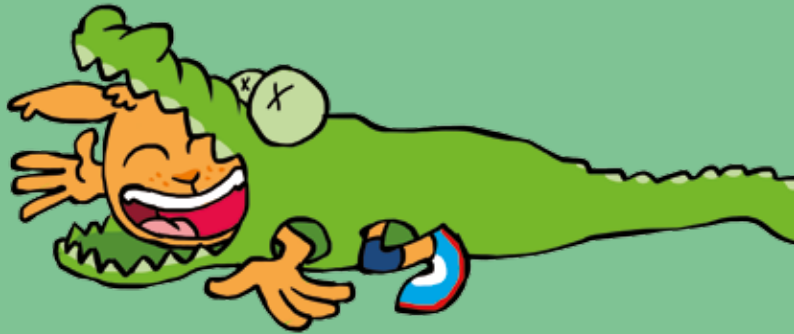


EXPLICATIONS

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

Plus de crocodiles pour leur faciliter la tâche, moins de crocodiles pour augmenter la réussite des ouistitis.

FAIRE ÉVOLUER

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.

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...

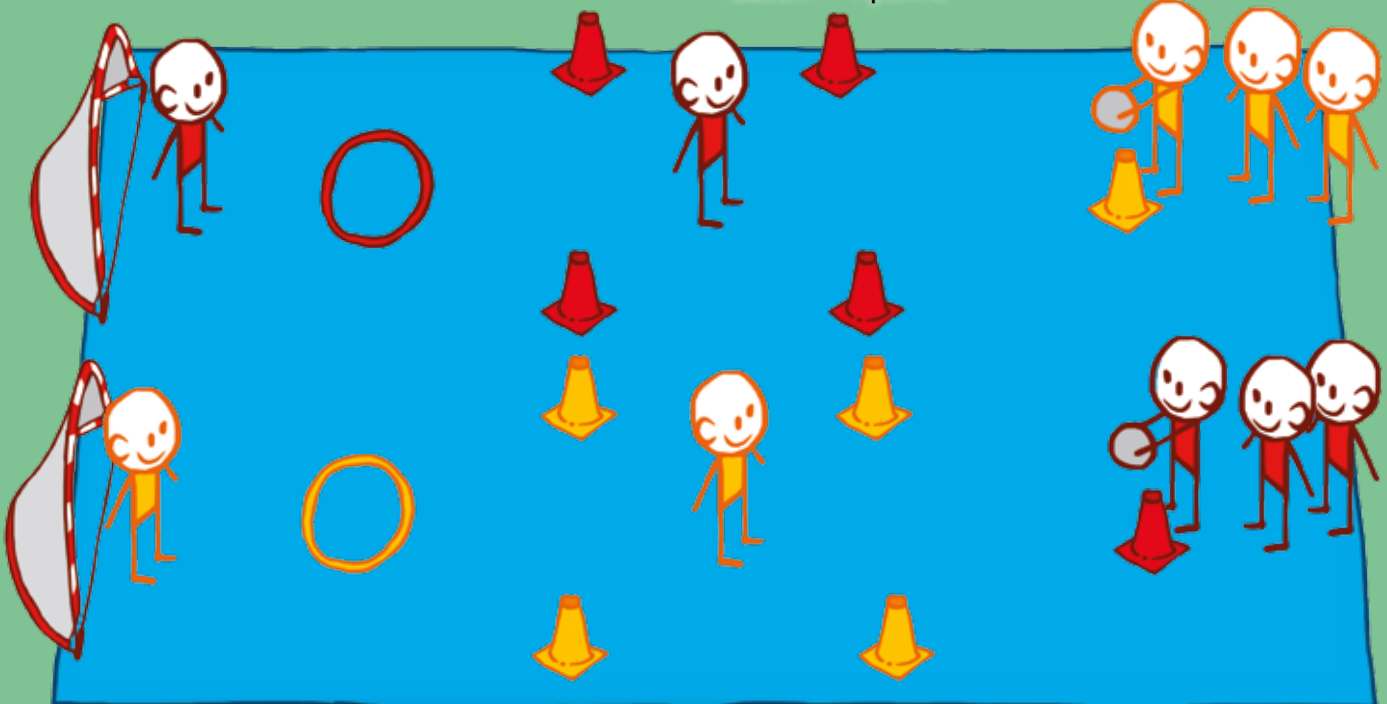
- Courir, lancer vers une cible et éviter un adversaire.

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

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.

FAIRE ÉVOLUER

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 AU PAYS DES SOURIS



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Disposer des **cerceaux** dans un grand espace libre. Présenter la séance du jour au « Pays des Souris » et commencez l'échauffement en trottinant avec toutes les **petites souris** dans la cuisine.

Désigner un enfant pour jouer le **chat**.

« Les **petites souris** se promènent dans la **cuisine** sans faire de bruit, mais un grand bang (claquement des mains) va réveiller le **chat**. Enervé, le **chat** va essayer d'attraper les **souris** qui peuvent se réfugier dans les **trous de fromage** (cerceaux) pendant 3 secondes ».



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 1 carton rempli de ballons (10), 2 chasubles.

Jeu 2 : palets, cônes, cerceaux, haies, ballons... (matériel suffisant pour réaliser 4 parcours de motricité).

Jeu 3 : 4 cônes pour signaler les points de départ, 4 cerceaux pour signaler la zone de tirs, cibles (cônes, cartons, cages avec chasubles accrochées...), 4 ballons.



LE THÈME DU JOUR : LES PRODUITS LAITIERS

En fin de séance interpellier les enfants : « Est-ce que comme les **petites souris** vous aimez vous aussi manger du **fromage** ? Et est-ce que vous aimez le lait comme les **chats** ? ».

- Combien absorbent-ils de produits laitiers par jour ?
- Quelles sortes de produits laitiers consomment-ils ?
- Pourquoi les produits laitiers sont-ils bons pour la santé ?

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 des produits laitiers. Ressources : <http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/1180.pdf> et <http://www.mangerbouger.fr/bien-manger/que-veut-dire-bien-manger-127/les-9-reperes/les-produits-laitiers-3-par-jour.html>.
- 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 : des « **Mère Michel** » et/ou des « **Père Lustucru** » qui mettent de l'ordre entre **chats** et **souris**...



L'HISTOIRE

« Les **souris coquines** ont rempli de cailloux la caisse des **minous**. Pour pouvoir s'y coucher, les **chats** vont devoir vider leur caisse en lançant loin les cailloux. Mais les **souris** sont coquines et s'amuse à les ramener pour empêcher les **chats** de s'allonger dans leur caisse ».



ORGANISATION

Disposer une quinzaine de ballons dans un grand carton. 2 enfants « **chats** » sont placés près de la caisse. Les **souris** sont placées à 4 mètres (ou sur une ligne suffisamment éloignée).



EXPLICATIONS

Au signal, les **chats** commencent à vider leur caisse en lançant les ballons loin.

Les **souris** récupèrent les ballons et viennent les déposer dans la caisse le plus vite possible.

Si les **chats** arrivent à vider la caisse et mettre au moins un pied à l'intérieur, ils ont gagné.

Le jeu s'arrête dès que leur lassitude s'installe et on compte alors combien de ballons restent dans la caisse, en les félicitant quand même de leur activité mais en constatant que les **souris** ont gagné !



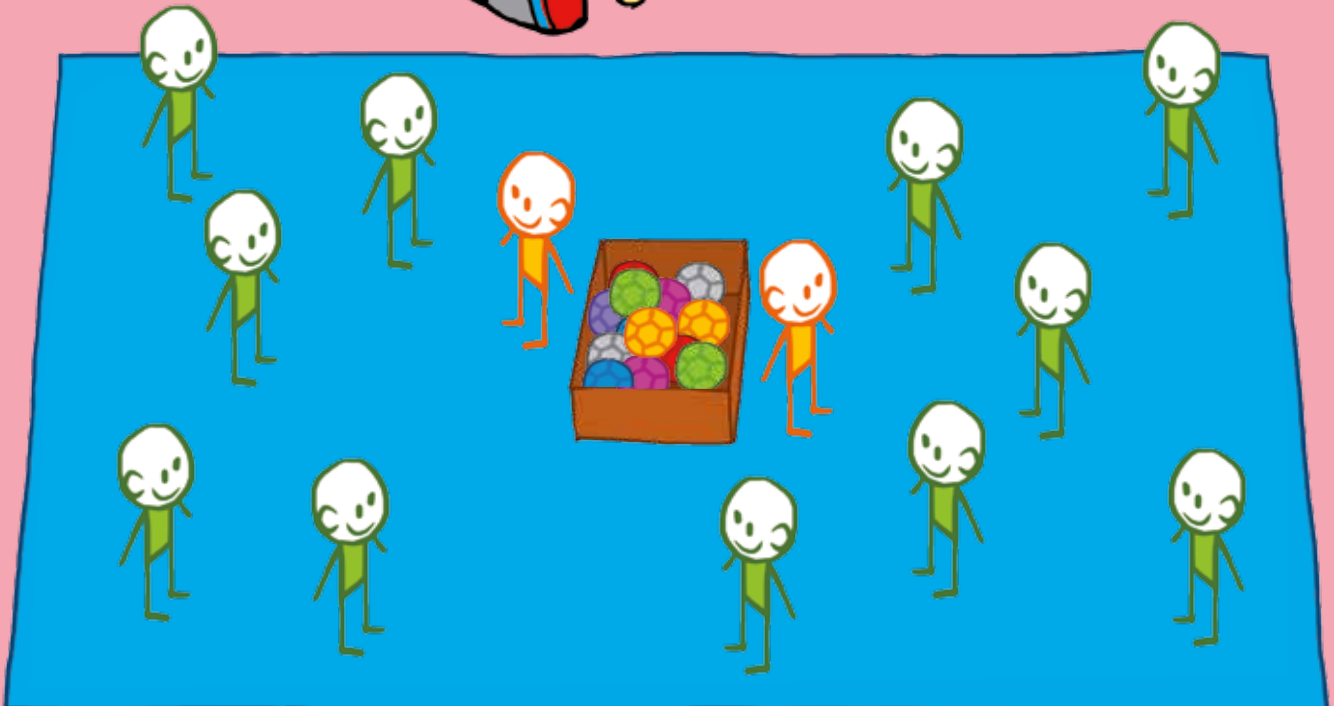
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer des ballons.
- Se déplacer vers un objet en mouvement (ballon).
- Récupérer et ramener un ballon vers une cible.
- Occuper l'espace.



CONSEILS

- Utiliser un maximum de ballons (de préférence léger, voire en mousse).



RENDRE PLUS FACILE

En variant le nombre de chats : plus pour faciliter leur action, moins pour faciliter les actions des souris.

FAIRE ÉVOLUER

Les souris ont des queues symbolisées par des chasubles accrochées à la ceinture. Si le chat arrache la queue de la souris, celle-ci ne peut plus ramener de ballons dans la caisse mais peut les envoyer aux autres souris.



LE MATÉRIEL

- 1 carton rempli de ballons.
- 2 chasubles.

LA COURSE AUX FROMAGES



L'HISTOIRE

« Les **souris** ont découvert la réserve de **fromage** dans le placard au milieu de la cuisine. Mais pour les empêcher d'y accéder, le **chat** a placé plein d'obstacles. Les **souris malines** vont, à la nuit tombée, sans faire de bruit, traverser la cuisine pour aller chercher les **fromages** et les déposer dans leurs réserves ».



ORGANISATION

Dans un espace carré, réaliser **4 parcours de motricité** partant des cerceaux placés aux **4 coins** jusqu'au centre. Au centre est placé un 5e cerceau dans lequel est disposée une vingtaine de ballons (fromages).

Les enfants sont répartis aux **4 coins**, près d'un cerceau qui représente leur cachette.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enchaîner des déplacements variés pour franchir et éviter des obstacles : courir, enjamber, sauter, slalomer.
- Se déplacer vers une cible.
- Transporter un objet vers une cible.



CONSEILS

- Attention ! Les petites souris ne transportent qu'un objet à la fois.



EXPLICATIONS

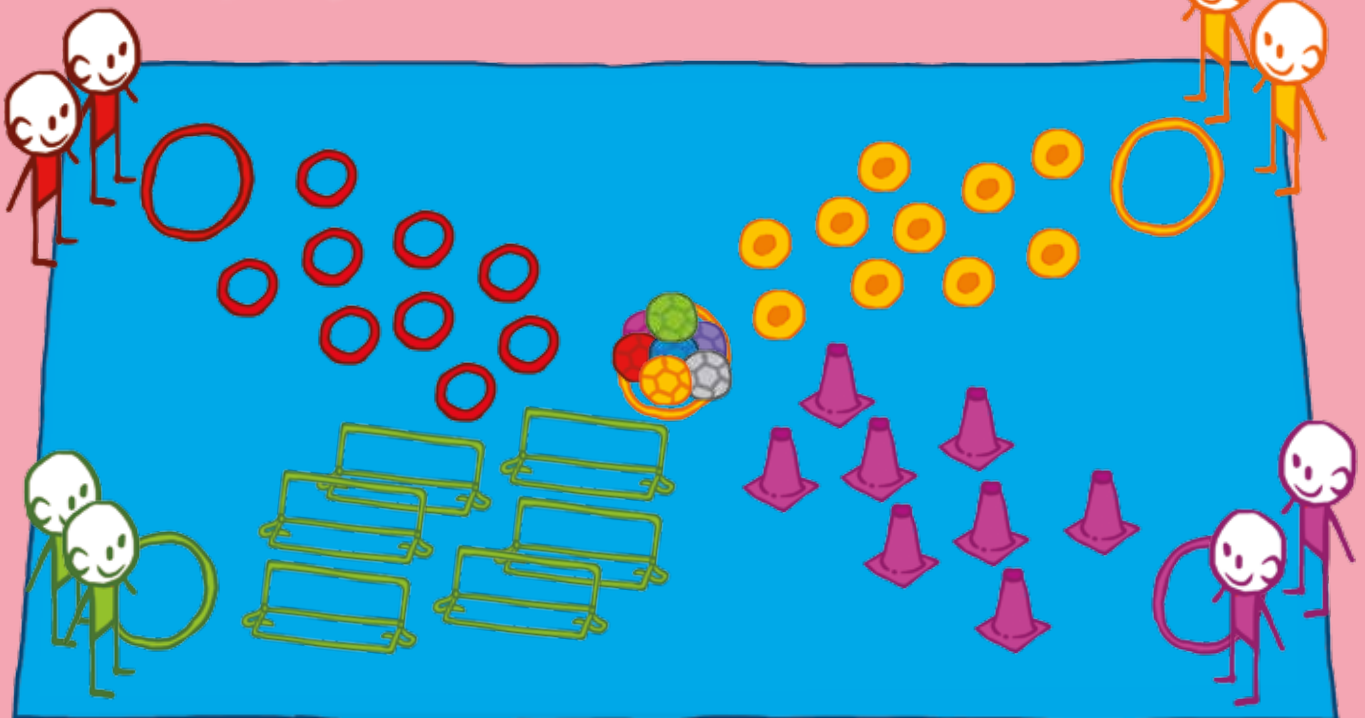
Au signal, les **petites souris** partent en chasse pour aller récupérer sans bruit le **fromage** au centre de la pièce.

Pour y aller, les enfants doivent effectuer sérieusement leur parcours les menant de leur cachette au placard, à l'aller comme au retour.

Quand il n'y a plus de **fromages** dans le placard, chaque groupe d'enfants compte sa collecte.

Les **souris** changent alors de **cachette** (rotation dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le jeu s'arrête quand les enfants ont réalisé les **4 parcours**.



RENDRE PLUS FACILE

Les enfants démarrent du centre et doivent remplir indifféremment les 4 cachettes.

FAIRE ÉVOLUER

Un enfant qui joue le rôle de chat : « le chat s'est réveillé et court récupérer un fromage à la fois dans les cachettes ».



LE MATÉRIEL

- Palets.
- Cônes, cerceaux, haies, ballons... (matériel suffisant pour réaliser 4 parcours de motricité).



L'HISTOIRE

« Les **chats**, assis dans le **jardin**, surveillent les **petites souris**, prêts à bondir. Mais les **souris** veulent être tranquilles et les **coquines** vont alors leur tirer dessus avec des **cailloux** pour les chasser ».



ORGANISATION

Les enfants sont répartis aux cônes de départ, le premier avec un ballon en mains. Disposer des cibles de hauteurs variées en face des cerceaux placés à environ **4 mètres des cônes**.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Manipuler le ballon.
- Se déplacer vers une cible.
- Tirer sur des cibles à distances et hauteurs variées.
- Faire rebondir le ballon, voire dribbler.



CONSEILS

- Varier les hauteurs et les distances des cibles.



EXPLICATIONS

Au signal, les enfants **porteurs de balle** démarrent en manipulant le ballon.

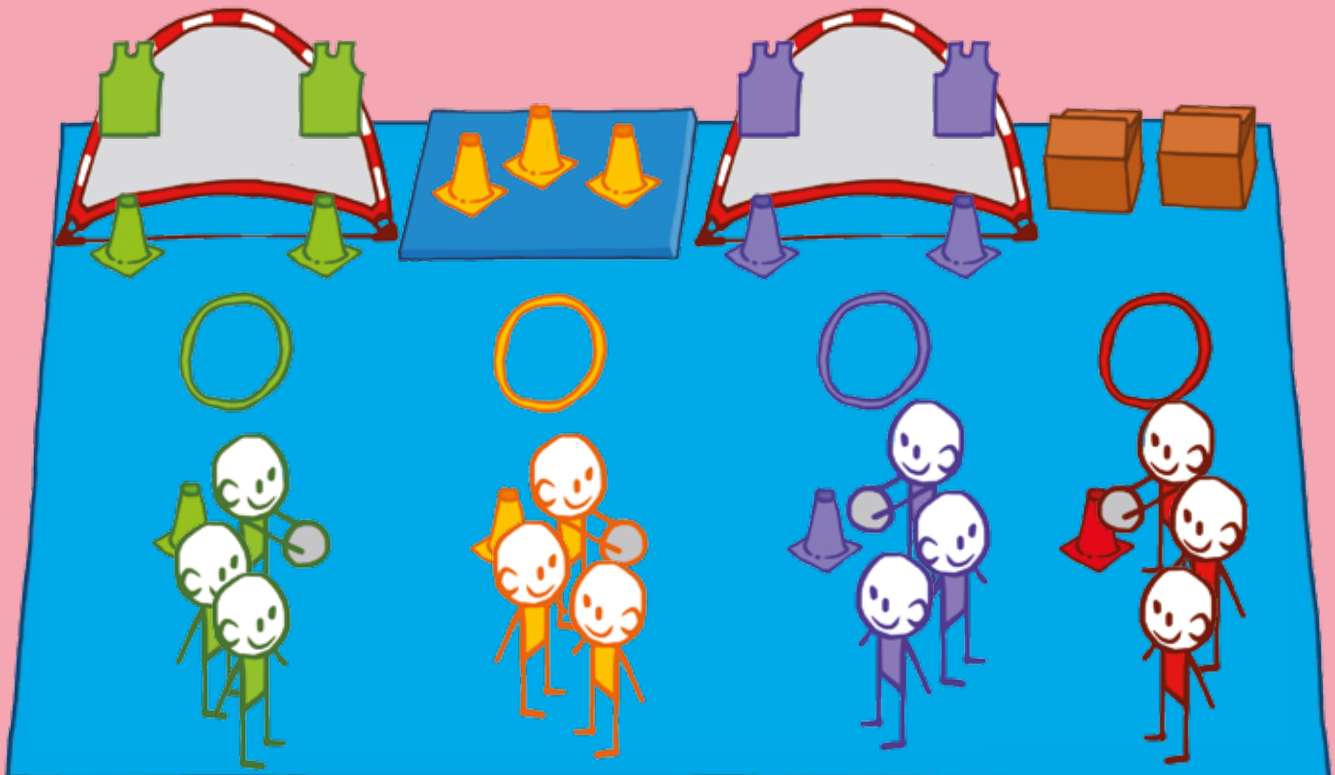
Ils tirent lorsqu'ils sont placés dans le cerceau et visent les cibles placées en face d'eux.

Varié les manipulations à chaque série (quand tous les enfants sont passés) : autour du corps, en lançant la balle en l'air et en la rattrapant tout en avançant, en faisant rebondir la balle au sol...



Les enfants marquent 1 point à chaque cible touchée.

Après 3 tirs, les enfants changent de cône.



RENDRE PLUS FACILE

Les souris disposent d'une réserve de cailloux placée derrière les cônes. Elles peuvent partir du cône de leur choix pour aller tirer en se plaçant dans un cerceau.

FAIRE ÉVOLUER

Un chat très énervé va empêcher les souris d'accéder aux cerceaux. Si une souris est touchée balle en main, elle lui donne son ballon.



LE MATÉRIEL

- 4 cônes pour signaler les points de départ.
- 4 cerceaux pour signaler la zone de tirs.
- Cibles : cônes, cartons, cages pop-up avec chasubles accrochées...
- 4 ballons.

HANDY À LA FERME

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Après avoir échangé avec les enfants sur les animaux que l'on pouvait rencontrer à la ferme, leur proposer d'y faire une balade en imitant quelques-uns de ces animaux :

- Je sautille comme le **LAPIN**, les bras en l'air pour imiter ses grandes oreilles pointues.
- Comme la **POULE**, je m'immobilise sur une « patte » pour dormir, en trouvant mon équilibre j'essaie de fermer les yeux. La poule se réveille et secoue ses ailes : inviter les enfants à bouger leurs bras.
- Je marche en **CANARD**, les mains sur les hanches, et je secoue les fesses, avant d'étendre mes ailes et de les secouer pour m'envoler.
- Les enfants imitent également la **GRENOUILLE** en marchant à quatre pattes et en sautillant.



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 8 cônes, 4 cerceaux (2 couleurs), 10 ballons, objets pour matérialiser une séparation.

Jeu 2 : 1 caisse remplie de 10 ballons, 8 haies, 8 cônes, 2 cerceaux, 2 cages pop-up.

Jeu 3 : 1 chasuble, matériel pour délimiter un espace réduit.



LE THÈME DU JOUR : LES FRUITS ET LÉGUMES

En fin de séance, échanger avec les enfants sur les fruits et légumes qu'on peut trouver à la ferme : « Est-ce que comme les lapins, vous aimez les carottes ? Quels sont vos légumes préférés ? Et les fruits ? »

- Combien de fruits et légumes mangez-vous par jour ?
- Sous quelles formes les enfants consomment-ils les fruits et légumes ?
- Quelle « stratégie » utiliser pour faire manger des fruits et légumes ?

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'alimentation. Ressources : <http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/1115.pdf> et <http://www.mangerbouger.fr/bien-manger/que-veut-dire-bien-manger-127/les-9-reperes/fruits-et-legumes-au-moins-5-par-jour.html> et http://www.mangerbouger.fr/IMG/pdf/inpes_manger_bouger_pdf_produits_saison.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 : **Les Fermiers** qui veillent au bon fonctionnement de la ferme...

L'HISTOIRE

« C'est la panique dans **les 2 poulaillers** ! Les **poules** veulent déménager et pour cela elles vont lancer leurs œufs au **coq** qui les attend de l'autre côté. Mais les **poules** sont coquines et veulent récupérer tous les œufs de leurs voisines ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en **2 équipes** de part et d'autre d'une barrière matérialisée avec des cônes, un enfant de chaque équipe est placé à l'opposé derrière une séparation matérialisée par des objets à disposition (bancs, matelas...). Chaque équipe dispose d'une réserve de ballons équivalente dans un cerceau placé sur le côté.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer vers une cible en évitant un adversaire.
- Intercepter et rattraper des ballons.
- Se déplacer pour gêner la trajectoire du ballon.
- Dénombrer.



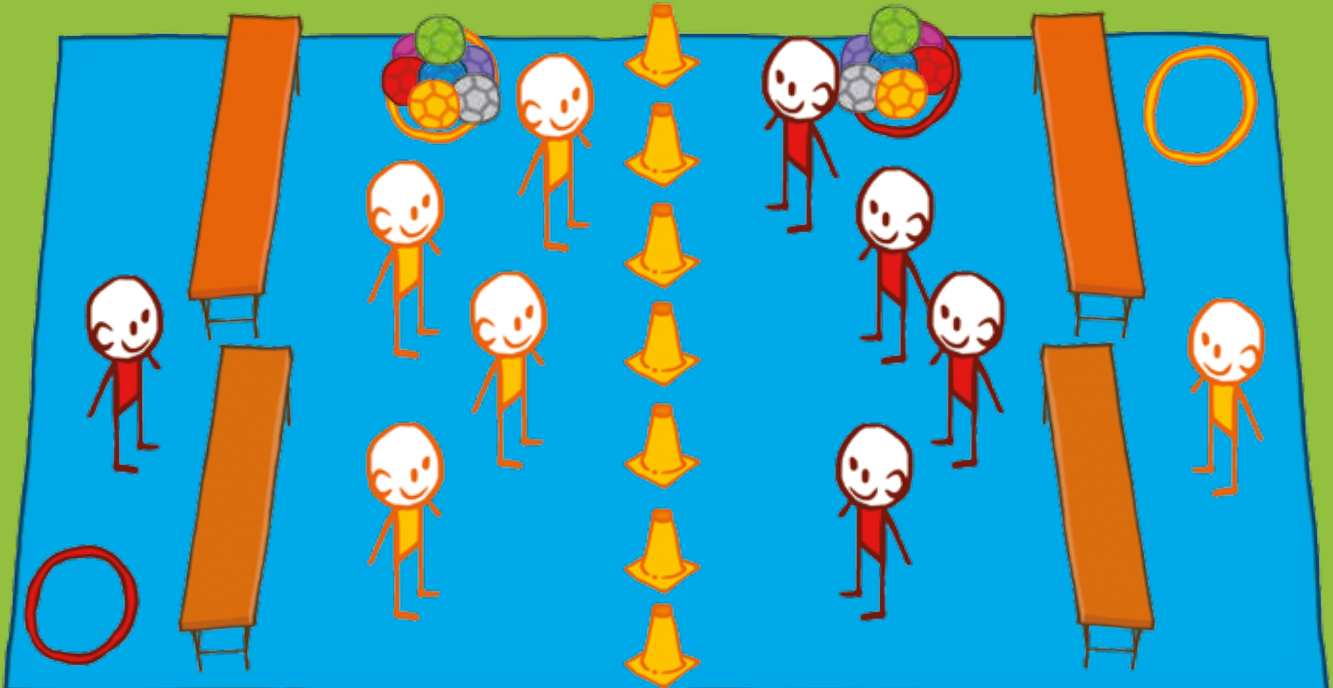
CONSEILS

- Surveiller les zones d'évolution de chaque équipe : les coqs restent dans leurs poulaillers (ainsi que les poules !).

EXPLICATIONS

Au signal, chaque équipe tente d'envoyer les ballons à son « coq ». Si celui-ci les attrape, il les dépose dans son cerceau. Chaque équipe tente d'intercepter les ballons de l'autre équipe pour les envoyer à son coq.

Le jeu s'arrête lorsque tous les ballons ont été récupérés par les coqs. Ceux-ci comptent alors leur collecte et l'équipe du coq qui en a le plus a gagné.



RENDRE PLUS FACILE

En augmentant le nombre de coqs pour réceptionner les œufs. Vous pouvez également faciliter les lancers des poules en rapprochant les zones des coqs.

FAIRE ÉVOLUER

Dans chaque poulailler un poussin coquin protégé par les poules s'amuse à aller chez le coq voler les œufs (1 à la fois). Mais si le coq le touche, le poussin doit laisser l'œuf et repartir dans son poulailler se faire caresser par une poule pour pouvoir repartir en chasse.

LE MATÉRIEL

- 8 cônes.
- 4 cerceaux (2 couleurs).
- 10 ballons.
- Objets pour matérialiser une séparation.

LES LAPINS GOURMANDS



L'HISTOIRE

« Les **lapins** ont repéré la réserve de carottes que le **fermier** a oublié au milieu du jardin. Les deux équipes de **lapins** doivent traverser la cour où le **jardinier** a laissé traîner beaucoup d'objets pour remplir leur terrier ».



ORGANISATION

- La caisse remplie de **ballons** (carottes) placée entre deux cages pop-up (terriers).
- 2 **cerceaux** placés face aux cages pop-up pour matérialiser la zone de tirs.
- Entre les **cerceaux** et la **caisse**, placer des cônes pour un **slalom** et 4 haies en parallèle.
- Les enfants sont divisés en deux équipes, chacune placée près de son **cerceau** de tirs et un enfant de chaque équipe est placé devant le **terrier** adverse.



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

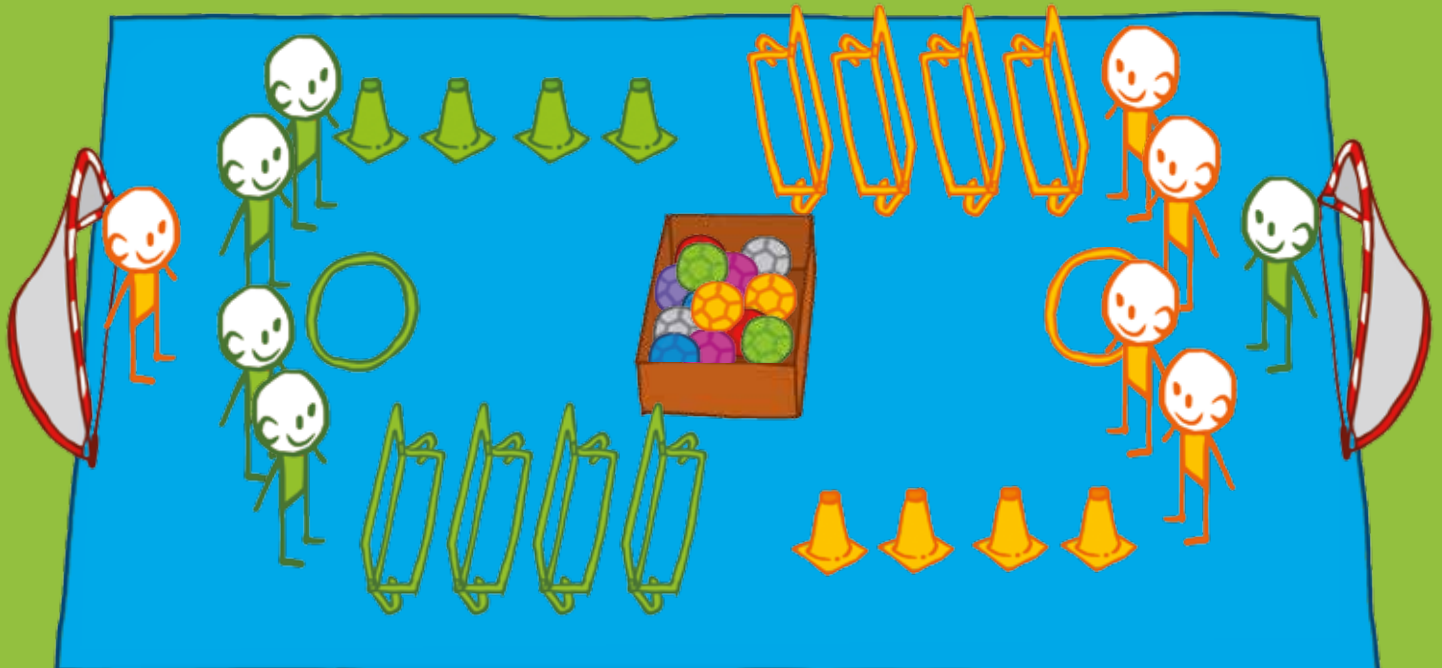
- Bien identifier les parcours de chaque équipe par **une couleur** pour faciliter l'orientation.



EXPLICATIONS

Pour aller récupérer un **ballon** (carotte) les **enfants** (lapins) doivent faire le **slalom**, puis rejoindre le **cerceau** après avoir sauté les haies, pour tirer dans le **terrier**. Si le ballon n'entre pas dans la cage, il est remis dans la caisse par l'animateur.

- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus de ballons dans la caisse. Chaque équipe de **lapins** compte alors le nombre de **carottes** récupérées et celle qui en a le plus a gagné.
- Inverser l'ordre d'exécution des parcours.



RENDRE PLUS FACILE

En simplifiant les parcours
En ne disposant pas de gardien dans la cage pour faciliter le lancer vers la cible.

FAIRE ÉVOLUER

Supprimer les parcours.
Pour transporter les carottes les lapins sont obligés soit de dribbler, soit de faire des passes car ils ne peuvent pas faire plus de 3 pas avec une carotte dans la main.



LE MATÉRIEL

- 1 caisse remplie de 10 ballons.
- 8 haies.
- 8 cônes.
- 2 cerceaux.
- 2 cages pop-up.



L'HISTOIRE

« Le **renard** est entré dans le poulailler pour attraper toutes les **poules**. Quand une **poule** est touchée, elle s'immobilise en dormant sur un pied. Pour arrêter le **renard**, les **poules** doivent lui arracher la queue ».



ORGANISATION

Les enfants sont regroupés dans **un espace délimité** (pas trop vaste). Un enfant joue le rôle de **renard** et s'accroche donc une chasuble à la ceinture pour symboliser sa queue.



EXPLICATIONS

Au signal le **renard** part en chasse, il marque un point par **poule** touchée. Sa chasse s'arrête quand il perd sa queue. L'animateur compte le nombre de **poules** immobilisées.



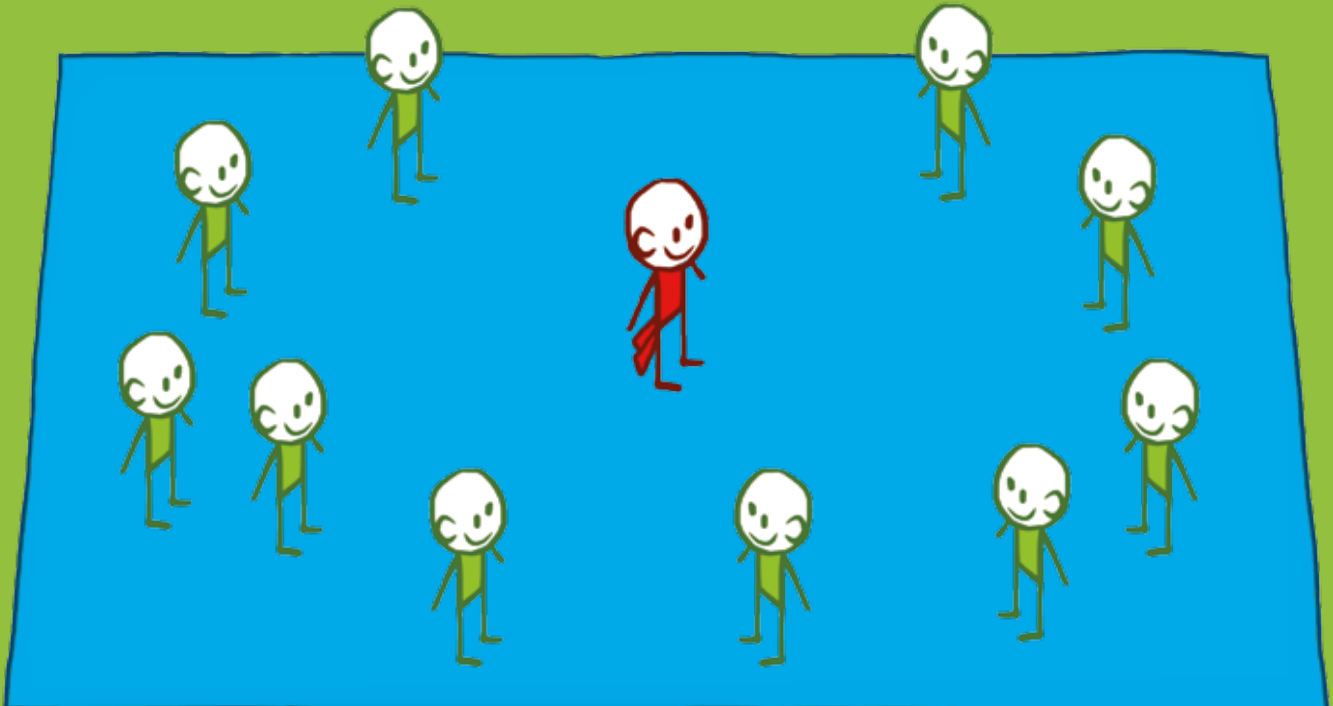
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Éviter un adversaire.
- Chercher à attraper un adversaire.
- Organiser ses déplacements en surveillant autour.



CONSEILS

- Limiter l'espace d'évolution car très intensif.



RENDRE PLUS FACILE

Pour les poules : en ajoutant 1 ou 2 cerceaux pour se reposer 3 secondes. Pour les renards : en ajoutant un ou plusieurs renards.

FAIRE ÉVOLUER

Le renard ne peut plus perdre sa queue et les poules doivent protéger un œuf (symbolisé par un ballon). Si le renard touche la poule qui a l'œuf il marque un point.



LE MATÉRIEL

- 1 chasuble.
- Matériel pour délimiter un espace réduit.

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...

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

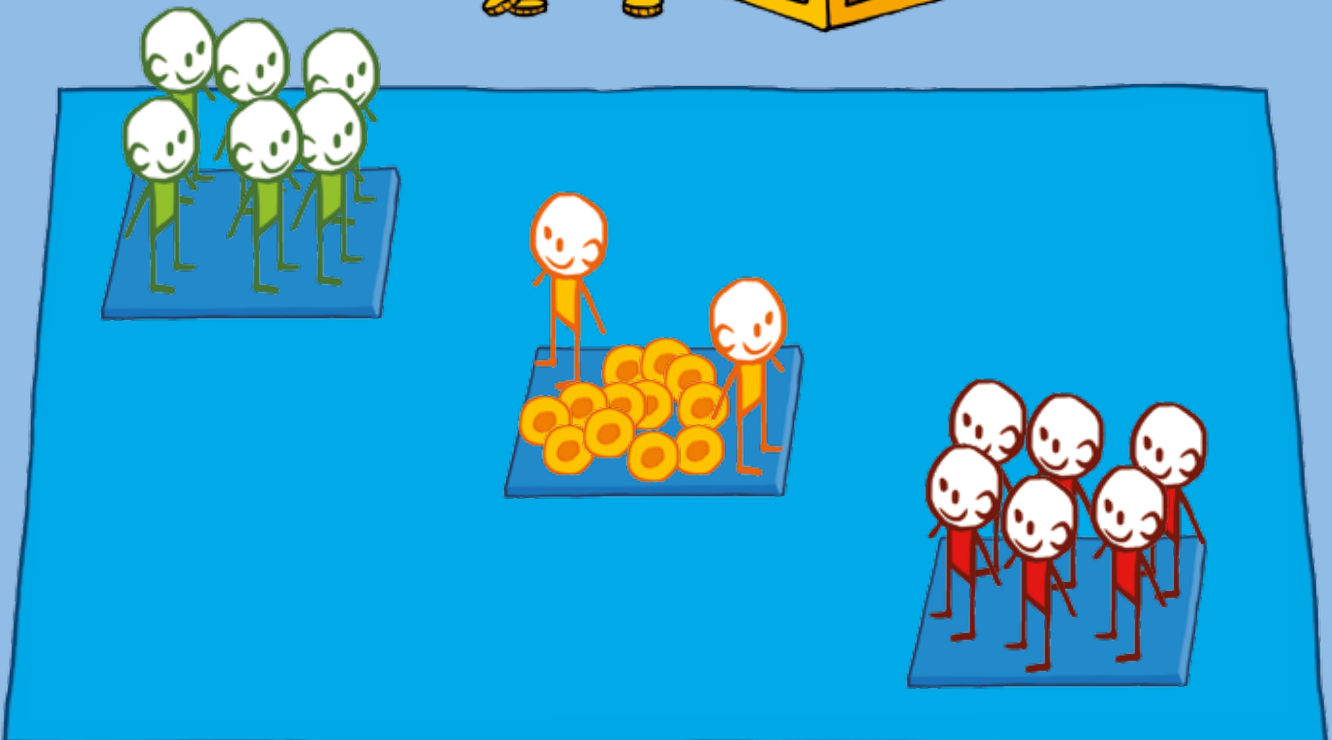
- Attention ! 1 seul objet transporté.



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

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.

FAIRE ÉVOLUER

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 haïes 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.



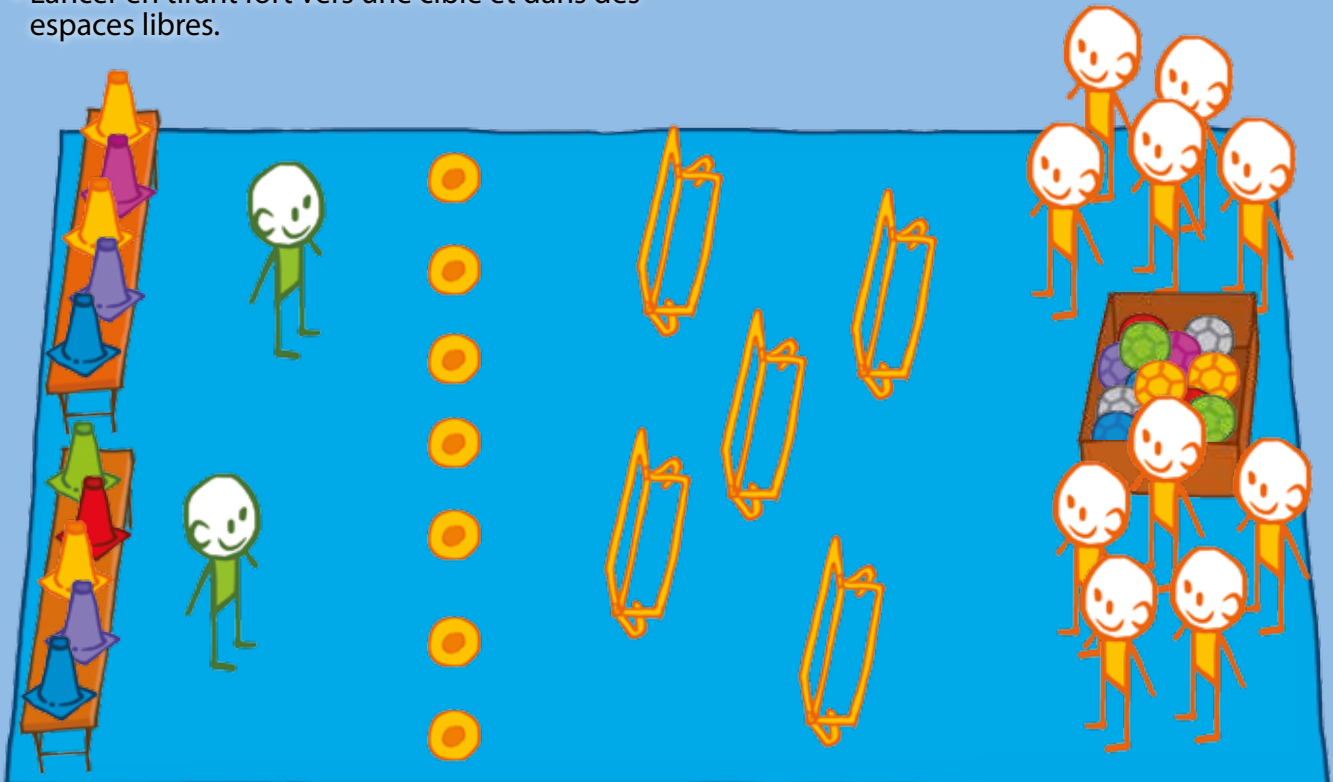
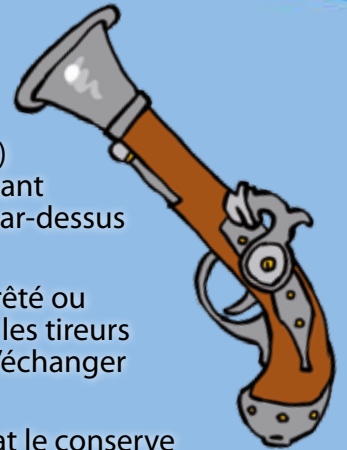
EXPLICATIONS

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

En variant le nombre de soldats : plus pour faciliter leur mission ; moins pour faciliter l'attaque des pirates.

FAIRE ÉVOLUER

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).
- Haïes.

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

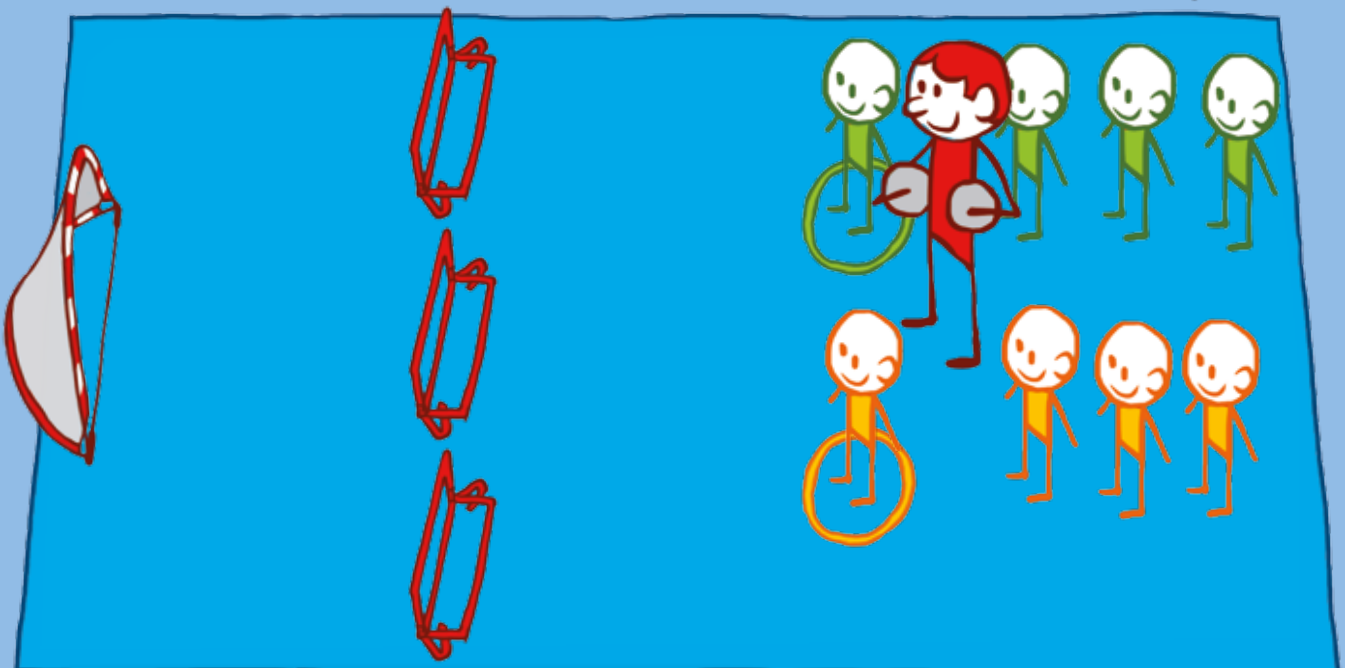
- Ne pas lancer trop fort le ballon ;
- Valoriser autant le premier tireur que le deuxième.

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

En équilibrant le rapport de force entre les enfants.

FAIRE ÉVOLUER

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 L'OcéAN

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Débuter la séance par un échange avec les enfants sur la mer et ses habitants : les **poissons**, les **requins**, **baleines**, **dauphins**... Mais aussi les personnes qu'on peut y rencontrer, nous sommes donc des **pêcheurs** sous-marins. Alors nous mimons notre préparation : en enfilant une combinaison, mettant un masque, des palmes et en s'équipant d'un fusil-harpon pour aller attraper les **poissons**. Et là nous commençons à nous déplacer en nageant (nous trottons en faisant des mouvements de bras comme pour le crawl).

Au signal, nous nous immobilisons pour viser en rassemblant les deux mains comme pour un geste de brasse devant les yeux, bras allongés pour atteindre un **poisson** caché. La position statique est variée : pieds joints genoux fléchis, sur un pied puis sur l'autre, allongé, accroupi... Et au « pan », nous écartons les mains et repartons en nageant.

Les trois groupes : Les **dauphins** - Les **requins** - Les **poissons-lune**.



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Une carton (ou caisse) avec des ballons (2 par enfant), 4 cerceaux, 2 chasubles.

Jeu 2 : 2 cages pop-up, 7 cerceaux, 2 chasubles, Ballons, 1 caisse (ou carton).

Jeu 3 : Haies, palets, cerceaux, cônes, cibles (cartons, cônes, cages pop-up...), 1 ballon par enfant, poissons en carton.



LE THÈME DU JOUR : NAGER COMME UN POISSON DANS L'EAU !

« Savez-vous nager comme des poissons dans l'eau ? ».

La natation, ses bienfaits, la baignade, ses dangers, ses précautions...

- Savez-vous tous nager ?
- Pourquoi savoir nager ?
- Comment et où apprendre à nager ?

LE TEMPS DES PARENTS

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

- Possibilité de mettre en place un temps d'échanges/débat avec les parents et/ou les enfants sur le thème de l'eau, la baignade et la sécurité, les peurs de l'eau... Ressources : <http://www.inpes.sante.fr/CFESBases/catalogue/pdf/1533.pdf> et <http://www.mangerbouger.fr/lemag/vie-pratique/Que-faire-quand-votre-enfant-a-peur-de-l-eau.html>.

- 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 : **des Pieuvres**.

L'HISTOIRE

« Les **dauphins** ont très faim, mais les **requins** surveillent la boîte de **sardines**. Les **dauphins** vont aller voler les **sardines** sans se faire mordre par les **requins**. S'ils sont touchés une **sardine** à la main ils doivent la reposer dans la réserve des **requins** ».

ORGANISATION

Deux enfants avec des chasubles jouent le rôle de **requins** placés autour de la caisse à ballons. Les autres enfants sont les **dauphins** et sont répartis aux 4 coins près des **cerceaux** symbolisant leurs réserves.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir vers une cible.
- Eviter un adversaire.
- Feinter.
- Elaborer une stratégie.

CONSEILS

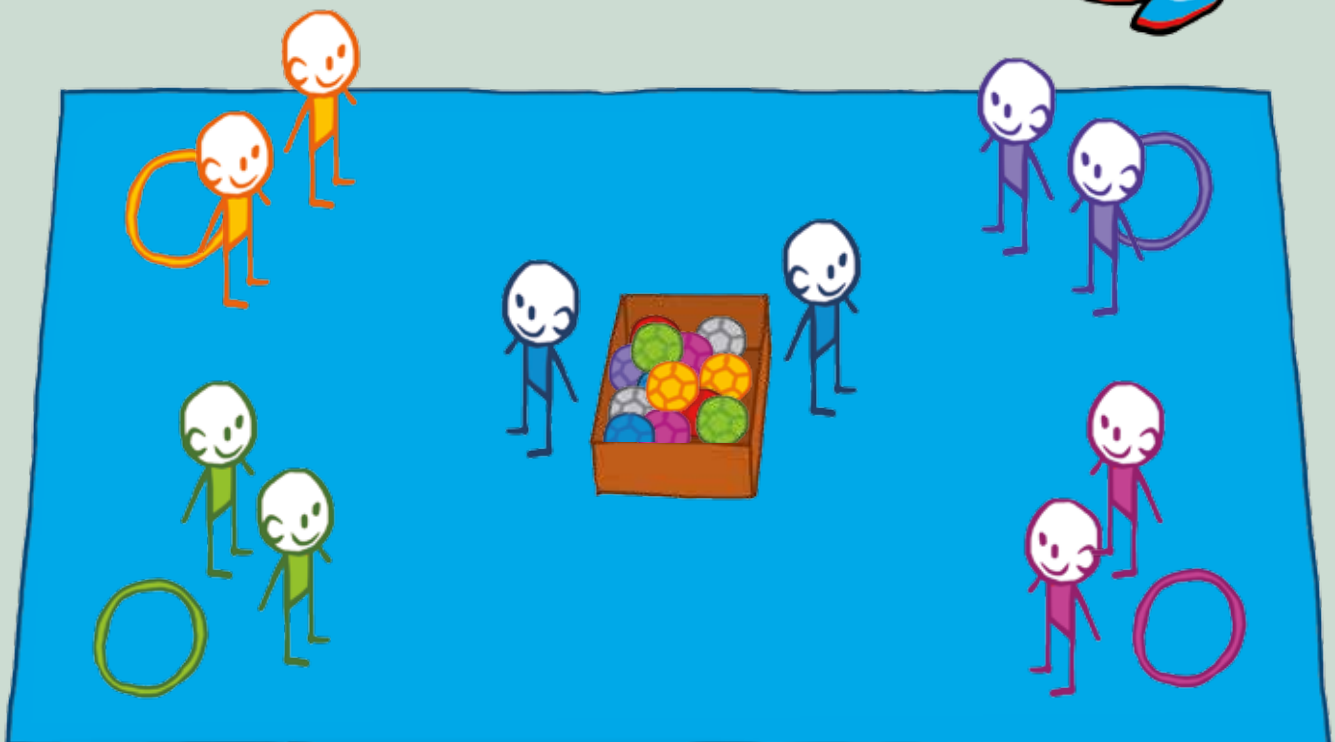
- Privilégier un carton large et plat pour la boîte à **sardines** pour obliger les **requins** à plus de mobilité.

EXPLICATIONS

Au signal les enfants **dauphins** partent à l'assaut de la caisse à ballons. S'ils sont touchés balle en mains par un **requin**, ils doivent reposer le ballon dans la réserve.

Le jeu s'arrête soit quand il n'y a plus de ballon dans la caisse des **requins** (les **dauphins** ont gagné) soit au bout de 2 minutes : les enfants comptent alors les ballons restant dans la caisse et ceux volés par les **dauphins**.

Qui a gagné ?



RENDRE PLUS FACILE

En supprimant la notion d'équipe entre les dauphins, ceux-ci peuvent donc ramener les ballons volés indifféremment dans tous les cerceaux.

FAIRE ÉVOLUER

Lorsqu'il reste peu de ballons dans la réserve des requins, regrouper les dauphins pour les amener à verbaliser sur une stratégie à mettre en place pour piéger l'attention des requins et réussir à leur voler les derniers ballons. Vous verrez que les enfants ont beaucoup d'imagination, et qu'ils sont capables de s'organiser collectivement.

LE MATÉRIEL

- 4 cerceaux.
- Caisse avec ballons (2 par enfants).
- 2 chasubles.

L'ASSAUT DES POISSONS-LUNE



L'HISTOIRE

« Les **Poissons-lune** veulent lancer des **sardines** à leurs amis **dauphins** prisonniers des **requins**. Pour cela, ils doivent traverser leur territoire sans se faire toucher. Si un requin touche un poisson, il récupère la **sardine**, et la dépose dans sa réserve. Vous pouvez vous cacher dans les algues (**cerceaux**) pour ne pas être touchés ».



ORGANISATION

2 enfants placés dans les cages pop-up jouent le rôle de **dauphins**, 2 enfants jouent les **requins** et les autres (**Poisson-lune**) sont placés près de deux **cerceaux** remplis de ballons.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible en évitant un adversaire.
- Tirer vers une cible.
- S'organiser pour toucher un adversaire.
- Rattraper des ballons.



CONSEILS

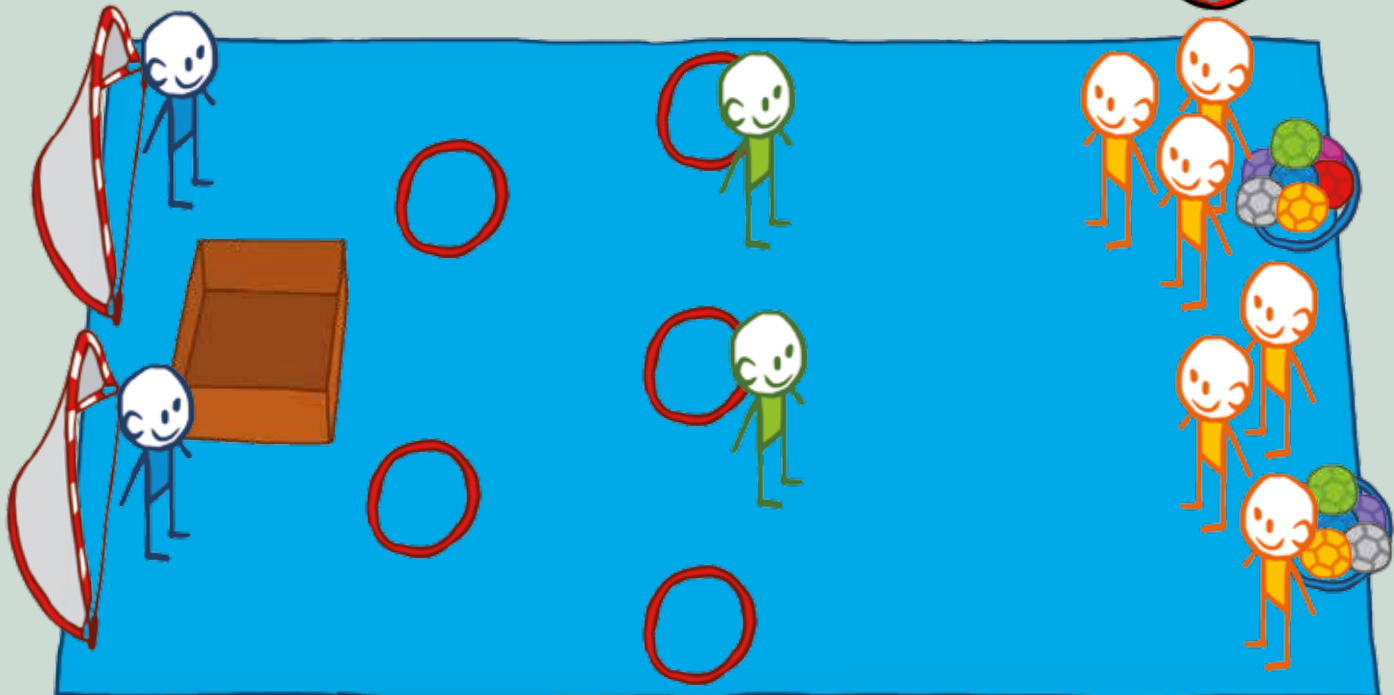
- Bien veiller à ce que les enfants soient placés dans un cerceau pour tirer.



EXPLICATIONS

Les **poissons-lune** doivent envoyer les **sardines** aux **dauphins** sans se faire toucher. Si le requin les touche ballon en main, celui-ci est alors donné au **requin** qui le dépose dans sa caisse.

- Lorsque le **poisson-lune** est dans un cerceau, il ne peut pas être attaqué par le **requin**.
- Les **poissons-lune** peuvent indifféremment tirer dans l'une ou l'autre cage.



RENDRE PLUS FACILE

En ne jouant qu'avec une cage. Privilégier ce mode de fonctionnement avec les plus petits et si le nombre d'enfants sur l'atelier est inférieur à 8.

FAIRE ÉVOLUER

Si le requin touche un poisson balle en main, celui-ci s'immobilise et doit lancer le ballon à un coéquipier. Si le requin récupère le ballon lors de la passe il le garde.



LE MATÉRIEL

- 2 cages pop-up.
- 7 cerceaux.
- 2 chasubles (requins).
- Ballons.
- 1 caisse (ou carton).

L'HISTOIRE

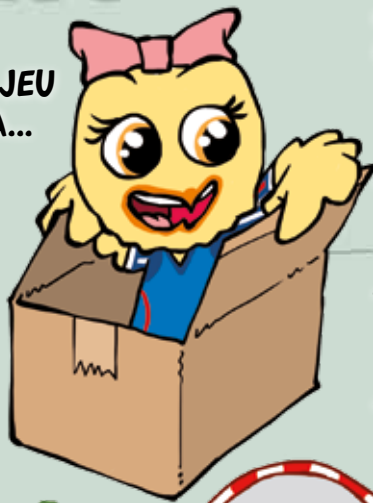
« 2 équipes de **pêcheurs** se lancent un défi. Celle qui ramènera le plus de **poissons** dans son filet gagnera la partie. Munis d'un **harpon** (ballon) les pêcheurs vont devoir tirer sur les cibles pour récupérer un **poisson** ».

ORGANISATION

Réaliser 4 parcours de motricité, s'achevant tous sur un **cerceau** de même couleur matérialisant la zone de tir. A côté des cibles, disposer des palets (poissons en carton). Les enfants sont répartis en 2 équipes placées à côté d'un **cerceau** symbolisant leur filet.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible.
- Sauter, slalomer, enjamber, enchaîner des sauts.
- Tirer sur des cibles de tailles et de hauteurs variées.



EXPLICATIONS

Les enfants de déplacent sur les différents ateliers pour aller tirer sur les cibles. Après avoir réalisé le parcours et touché la cible en tirant, l'enfant peut récupérer un **poisson** (palet) et le déposer dans le filet de son équipe.

Quand il n'y a plus de **poisson**, chaque équipe compte sa collecte. Les gagnants sont ceux qui auront récupéré le plus de **poissons**.

CONSEILS

- Commencer le jeu par une démonstration de chaque parcours par un enfant (en lui indiquant les consignes).
- Laisser les enfants évoluer librement en leur demandant juste de changer de parcours à chaque passage.
- La séance précédente, vous pouvez demander aux enfants de vous amener des poissons en cartons de leur fabrication pour remplacer les palets.



RENDRE PLUS FACILE

Vous pouvez varier le niveau de difficulté en utilisant des parcours plus ou moins simples. De même pour les tirs, vous pouvez réduire la distance ou utiliser des cibles plus grandes.

FAIRE ÉVOLUER

Vous pouvez faire évoluer la situation en intégrant la notion de temps : « vous avez 3 minutes pour ramener le + de poissons ». Renouveler le défi 3 fois en variant les parcours.

LE MATÉRIEL

- 6 haies, 5 palets, 5 cerceaux, 7 cônes.
- Cibles : cartons, cônes, cages pop-up...
- 4 ballons.
- Poissons en carton (ou palets).

HANDY DANS L'ESPACE



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Les enfants prennent place dans la grande fusée pour un voyage dans l'espace. Autour d'eux se trouve la **Voie Lactée** où nous avons placé plein d'objets représentant les **météorites** et les **étoiles**. « Pour sortir nous promener dans l'espace, nous enfilons notre combinaison, nos bottes spatiales et mettons notre casque. C'est parti pour un voyage dans les étoiles ».

Nous sortons alors de la **fusée** en nous déplaçant très lentement avec des gestes bien découpés et très amples à la manière des **astronautes** se déplaçant en apesanteur. Puis nous allons de plus en plus vite en évitant les objets placés autour de nous. Au signal, demander aux enfants de s'immobiliser et annoncer la couleur d'une étoile qu'ils doivent récupérer (parmi les objets placés autour d'eux dans l'espace). Annoncer les vainqueurs puis, quand les objets sont replacés, continuer la balade et renouveler le défi.

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 2 cages pop-up, 1 ballon par enfant, 1 objet à propulser, haies.

Jeu 2 : Palets et plots de couleurs, 4 cerceaux, haies (mur de la voie lactée).

Jeu 3 : 1 ballon par enfant, 1 chasuble.



LE THÈME DU JOUR : BIEN DORMIR POUR BIEN GRANDIR

« Est-ce que vous aussi comme les astronautes vous aimez la nuit pour apercevoir les étoiles ? ».

Le sommeil chez les jeunes enfants est souvent une préoccupation pour les parents. Les bonnes habitudes de sommeil sont essentielles pour favoriser un bon développement cognitif, comportemental, émotionnel et physique chez l'enfant. Échanges avec les enfants :

- A quelle heure vous couchez vous le soir ?
- Combien d'heures de sommeil avez-vous chaque nuit ?
- En quoi c'est important de bien dormir et suffisamment ?

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/débats avec les parents et/ou les enfants sur le thème du sommeil. Ressources : <http://www.inpes.sante.fr/CFES-Bases/catalogue/pdf/1215.pdf>.
- 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 ingénieurs** qui conseillent et orientent le vaisseau spatial et les **Astronautes** depuis la terre...

L'HISTOIRE

« **Une énorme comète** menace de s'écraser sur votre **planète**. Vous partez à l'attaque avec votre **étoile magique** pour envoyer l'**astéroïde**, boule de feu, s'écraser sur une autre **planète** ».

ORGANISATION

Les deux cages pop-up sont placées face à face éloignées d'environ 10 mètres. Les enfants sont placés dans une des cages pop-up représentant leur planète. La comète est placée devant eux, à environ 2 mètres. Des haies délimitent le lac de feu dans lequel est placée la comète.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Tirer sur une cible.
- Tirer fort.
- S'organiser pour récupérer vite son ballon.

CONSEILS

- Les assistants renvoient les ballons vers les enfants.
- Si la cible est trop difficile à atteindre, enlever la cage, et la remplacer par deux plots suffisamment espacés pour faciliter l'atterrissage de la comète.

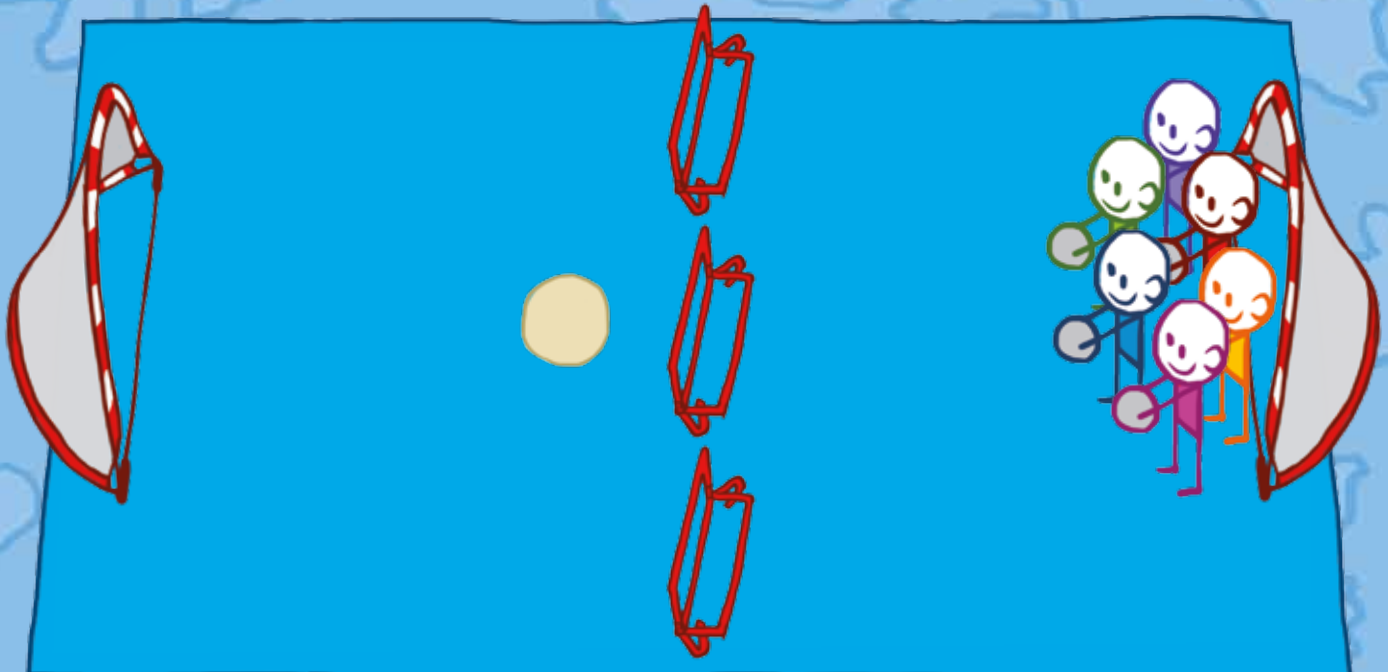
EXPLICATIONS

Au signal, les enfants doivent tirer sur la comète sans pénétrer dans le lac de feu. En tirant dessus, ils doivent réussir à la faire atterrir dans la cage adverse.

Attention ! Ils ne doivent jamais toucher la comète avec les mains (celle-ci étant une « *boule de feu* »).

La partie est gagnée lorsque la comète arrive dans le but adverse (planète ennemie).

Si la planète dévie de sa trajectoire, elle revient lancée par l'animateur.



RENDRE PLUS FACILE

Il n'y a plus de « lac de feu », au signal les enfants attaquent la comète en tirant dessus, sans jamais la toucher avec une partie du corps. Leur rappeler qu'il s'agit d'une boule de feu !

FAIRE ÉVOLUER

Confrontation : faire deux équipes, chacune défend sa planète en tirant sur la comète pour l'envoyer chez l'adversaire.
Au départ les deux équipes sont chacune placées sur leur planète (dans la cage).

LE MATÉRIEL

- 2 cages pop-up.
- 1 ballon par enfant.
- 1 objet à propulser.
- Haies

LA CHASSE AUX ÉTOILES



L'HISTOIRE

« En mission dans l'espace, les **Astronautes** doivent récupérer le plus d'étoiles dans leur vaisseau spatial ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis autour de 4 cerceaux symbolisant les vaisseaux spatiaux.

A une distance d'environ 6 mètres sont placées des haies.

Derrière ces obstacles plein de palets et de plots symbolisant les étoiles sont éparpillées.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers un espace précis.
- Courir, effectuer des déplacements variés en respectant une consigne.
- Récupérer et ramener un objet
- Dénombrer.



CONSEILS

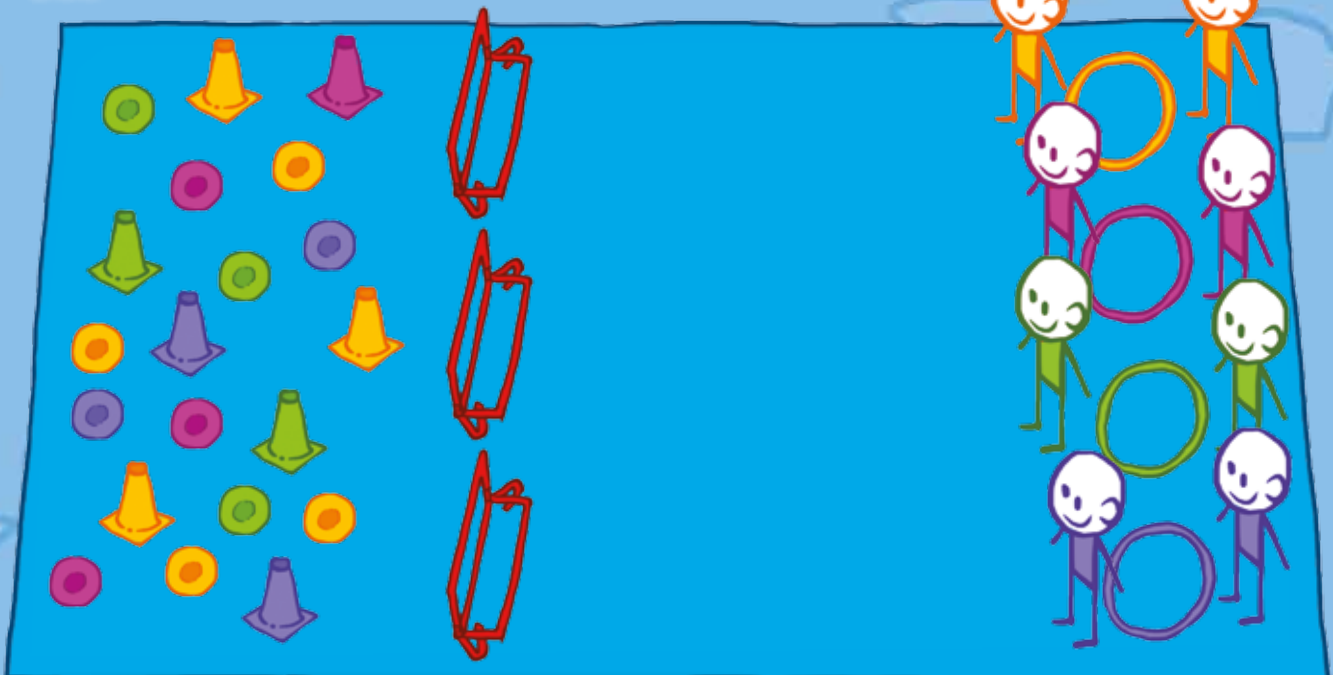
- Les enfants ne doivent ramener qu'un seul objet par passage !
- Ils ne sont pas obligés de se déplacer tout droit.



EXPLICATIONS

Il s'agit d'un relais. Tour à tour un enfant de chaque **vaisseau** part en courant pour aller récupérer **une** étoile, en enjambant le mur de la **voie lactée**.

Lorsqu'il a déposé l'étoile dans son **vaisseau**, son copain peut partir à son tour. Quand il n'y a plus d'**étoiles** à récupérer, les **astronautes** comptent celles de leur **vaisseau**.



RENDRE PLUS FACILE

Pour les plus petits, la notion de relais est difficile à intégrer au début. Donc laisser les enfants évoluer librement.

FAIRE ÉVOLUER

Varié les consignes de déplacements : en courant, en marche arrière, en pas chassés, genoux poitrines, talons fesses ...
Ajouter des obstacles (haies, cerceaux) qui symbolisent les météorites à éviter.



LE MATÉRIEL

- Palets et plots de couleurs.
- 4 cerceaux.
- Haies pour matérialiser le mur de la voie lactée.



L'HISTOIRE

« En balade dans l'espace, les **astronautes** ont tous récupéré une **étoile**. Mais l'une d'entre elles vient de **Neptune**, la planète glacée. L'**astronaute** qui l'a attrapée, s'amuse alors à glacer ses copains en les touchant ».



ORGANISATION

Le jeu se déroule dans un espace délimité, pas trop vaste. Les enfants ont tous un ballon en mains, l'**astronaute** « glaceur » est repéré par une chausuble.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir en cherchant à éviter un adversaire.
- Courir en cherchant à toucher un adversaire.
- Exécuter des consignes précises en manipulant le ballon.



CONSEILS

- Aider l'astronaute « glaceur » à compter ses touches.

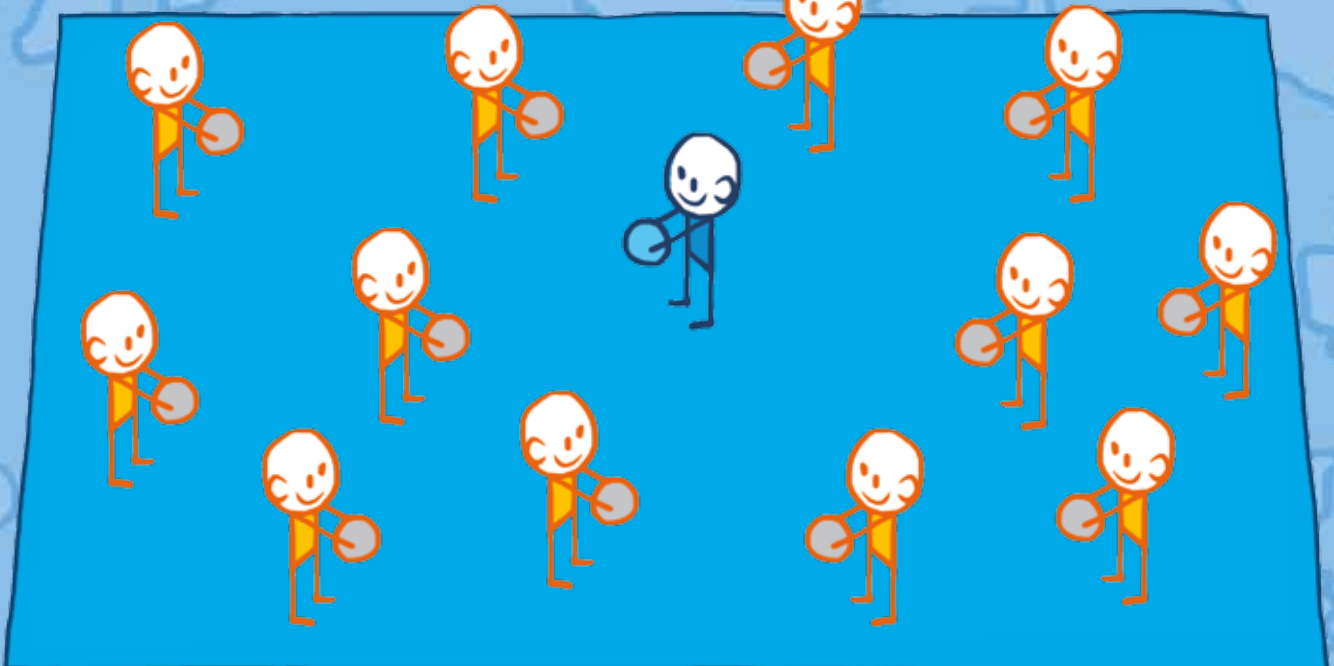


EXPLICATIONS

L'enfant « glaceur » doit toucher les autres enfants avec son ballon, en le gardant bien dans la main (pas de lancer).

Quand un astronaute est glacé, pour être libéré, il doit dribbler 3 fois (faire rebondir son ballon devant lui et le récupérer).

Le « glaceur » compte le nombre d'astronautes touchés.



RENDRE PLUS FACILE

- Ajouter 4 cerceaux pour permettre aux astronautes de se reposer.
- Si trop difficile pour l'astronaute « glaceur », en ajouter un deuxième.

FAIRE ÉVOLUER

- Faire évoluer la consigne pour se libérer :
- l'enfant glacé doit se passer le ballon autour du corps 3 fois.
 - l'enfant glacé doit échanger son ballon avec un copain.



LE MATÉRIEL

- 1 ballon par enfant.
- 1 chausuble.



Ont participé à la conception de ce livret pédagogique :

Hugues AUGIER, chargé de développement fédéral.

Nathalie DELORD, chargée de développement fédérale.

Stéphanie FARGEAS, Conseillère technique « enfance jeunesse » à la Caisse d'allocations familiales du Cher et Co-ordonnateur départemental du Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents.

Thierry GAILLARD, Conseiller Technique National.

Alain NERON, Chargé de mission « enfance, adolescence, famille » au Conseil Départemental du Cher et Co-ordonnateur départemental du Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents.

Stéphane NICOL, Conseiller Technique Sportif région Centre-Val de Loire.

Vanessa PATUCCA, éducatrice sportive en région Côte d'Azur.

Jérémie PERRIN, chargé de développement région Centre-Val de Loire.

Amal RENNE, infographiste FFHB.

Remerciements à la Caisse d'allocations familiales du Cher et sa directrice **Elisabeth BASTID**, au Comité du Cher de handball et son président **Pascal Gauthier**, au club d'Angill'Hand, ses dirigeants et animateurs, au club du Bourges Handball 18, ses dirigeants et animateurs, au club de l'Eglantine Vierzonnaise Handball, ses dirigeants et animateurs, au club de l'Olympique Mehunois Handball, ses dirigeants et animateurs, au club de l'Union Sportive Florentaise Handball, ses dirigeants et animateurs, au club du Val d'Aubois Handball, ses dirigeants et animateurs, à **Emmanuelle HOICHEUX**, professeure des écoles, à **Olivia LORENZO**, professeure des écoles, **Denis TOURNEUX** de Centralhand, **Emmanuelle KLEIN**, CTF des Hauts de Seine. Les enfants de classe maternelle de l'école Guy Moquet de Malakoff, leur professeure **Laurence Quenot**, leur directrice **Séverine Ouanes**.

LES RESSOURCES PÉDAGOGIQUES :

Programme d'enseignement de l'école maternelle

NOR : MENE1504759A - arrêté du 18-2-2015 - J.O. du 12-3-2015

MENESR - DGESCO MAF 1

www.parents-reaap18.fr

www.inpes.sante.fr

www.mangerbouger.fr

www.asnav.org

www.vie-publique.fr



BabyHand est une activité adaptée du handball pour les enfants âgés de 3 à 5 ans.

Cette pratique s'inscrit en cohérence et synergie avec les différents espaces éducatifs de l'enfant : la **cellule familiale**, l'école, les **structures dédiées** à la petite enfance.

Donnant une place à part entière **aux parents** dans l'organisation et l'animation de l'activité, **BabyHand** va permettre de répondre aux besoins de développement et de structuration de l'enfant tout en renforçant le lien avec ses parents.

Chaque séance est **un nouvel univers**, une **histoire** où l'**imaginaire**, la **créativité** et les **ressources** de l'enfant sont **stimulés et développés** mais aussi prétexte d'**échange**, de **dialogue** entre parents – enfants et animateurs autour d'une thématique sociétale.

Ce livret, conçu avec les expertises croisées d'acteurs du handball, de la petite enfance et de la parentalité, propose **8 séances** « **toutes prêtes** » vous permettant de mettre en place aisément l'activité **BabyHand**.

LES RESSOURCES :

Programme d'enseignement de l'école maternelle
NOR : MENE1504759A - arrêté du 18-2-2015 - J.O. du 12-3-2015
MENESR - DGESCO MAF 1



Fédération Française de Handball
16, avenue Raspail • CS 30312 • 94257 Gentilly cedex
Tél : 01 46 15 03 55 • Fax : 01 46 15 03 60
Web : www.ff-handball.org • Email : ffhb@handball-france.eu

Association loi 1901 • Siret : 784 544 769 00028 • APE 9319 Z

