babyHand

3 à 5 ans

Le Handball des 3 à 5 ans et de leurs parents



Direction Technique Nationale

Livret pédagogique
Tome 2
Édition 2019

FFHANDBALL

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 officielles** de dimensions L 140 cm x H 100 cm



En vente sur **www.central-hand.fr**

CENTRAL' HAND

ÉDITO FFHB

BABYHAND 3-5 ANS : ÉDUQUER EN FAMILLE.

Déjà bientôt **4 années** que la ***FFHandball*** lançait BabyHand. Cette activité des **3 – 5 ans**, adaptée du ***Handball*** et partagée entre les enfants et leurs parents, s'inscrit pleinement dans le souhait de la fédération de « *Performer socialement* » autant que sportivement. Ainsi le ***BabyHand*** en contribuant au développement de l'enfant dans ces premiers apprentissages, en renforçant le **lien parents – enfants** et par conséquent le rôle et les compétences de chacun au sein de la famille, en est un des outils.

Depuis sa création, pour encadrer les **10 000** ***BabyHandballeurs*** actuels, des offres de formations animateurs ***BabyHand*** se sont développées dans de nombreux territoires.

Des partenariats se sont noués avec les ***Réseaux d'Ecoute d'Appui et d'Accompagnement des Parents*** (REAAP) portés par les ***Caf*** permettant d'ouvrir notre discipline vers d'autres acteurs, d'autres réseaux, d'autres projets autour du vivre ensemble et de la citoyenneté.

Ce second livret est le fruit du travail de différents stagiaires et de leurs formateurs issus des territoires ***Centre***, ***PACA*** et ***Pays de la Loire***. Il est ainsi à la disposition de la communauté ***BabyHand*** actuelle et à venir.

Il doit permettre d'aider chacune et chacun des éducateurs et animateurs fédéraux, mais aussi les parents, les professeurs d'école à mettre en place l'activité dans le **club**, à l'**école** ou dans toutes structures de la **petite enfance** et ainsi donner du plaisir en apprenant dans de nouvelles aventures d'***Handy*** et de ses amis.





Thierry GAILLARD

Conseiller Technique National
Chargé de développement
et de services aux clubs



LÉO et **FÉLINE**
Les Animateurs

PRUDENCE et **VICTOR**
Les Parents d'Handy

HANDY, **PLOUM** et **MIRO**
Les Joueurs vedettes

LE LIVRET PÉDAGOGIQUE

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 ATSEM, 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.



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 !).



BIENVENUE DANS L'UNIVERS DU BABYHAND !

1 PLOUM AU ZOO 8
- Les singes acrobates 9
- Le spectacle des otaries 10
- Le repas des lions 11

2 HANDY CHEZ LES POMPIERS 12
- La chaine des pompiers 13
- Éteindre le feu 14
- Les pompiers contre les flammes 15

3 HANDY CHEZ LE PÈRE NOËL 16
- La décoration du sapin de Noël 17
- Le traineau du père Noël 18
- La distribution des cadeaux 19

4 MIRO AU MOYEN-ÂGE 20
- Le jeu du dragon 21
- La traversée de la forêt enchantée 22
- Le duel des chevaliers 23

5 MIRO À LA NEIGE 24
- La construction du bonhomme de neige 25
- La bataille de boules de neige 26
- La leçon de ski 27

6 HANDY FÊTE LA MUSIQUE 28
- Le solfège 29
- A la recherche des instruments 30
- La symphonie d'Handy 31

7 HANDY SAUVE LA PLANÈTE 32
- Handy nettoie la plage 33
- Handy voyage écolo 34
- Handy produit de l'énergie 35

8 HANDY AUX JEUX OLYMPIQUES 36
- La course aux médailles 37
- Le relais de la flamme 38
- A l'assaut des anneaux 39

CE QU'ON ATTEND DE LA SÉANCE...

L'ORGANISATION DE LA 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 débuter 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.

L'ANIMATEUR BABYHAND

1 VIS À VIS DES ENFANTS

Il leur donne envie de **pratiquer** l'activité, d'**apprendre**, de **progresser** et de **s'épanouir** au sein d'une collectivité. Ainsi :

- Il est, en permanence, bienveillant, fait confiance et **garantit la sécurité** du groupe,
- il **adapte les situations** d'apprentissage selon le degré de développement de chacun des enfants,
- il utilise en permanence, **le jeu** (libre ou structuré) pour apprendre et donner du plaisir,
- il utilise des situations amenant les enfants à **réfléchir** et à **résoudre** des problèmes,
- il met en place des **conditions** permettant aux enfants de s'exercer, répéter, réussir,
- il met en place des **temps** (entrée dans la séance, retour au calme) permettant à l'enfant de se remémorer, évoquer ce qu'il a fait, mobiliser à nouveau ses acquis antérieurs,
- il met en place des **temps** et des **situations** permettant à l'enfant de partager le(s) jeu(x) avec son ou ses parents,
- il met en place des **règles** de vie amenant à développer le vivre ensemble.

2 VIS À VIS DES PARENTS

Il leur donne l'envie et les possibilités de **s'impliquer** dans l'activité auprès de leur(s) enfant(s).

- Il est, en permanence, soucieux et **ouvert à la participation** des parents dans une démarche de confiance, d'empathie et de valorisation,
- il définit (ou co-définit avec les parents), lors de la **préparation** de la séance, le **rôle** et les **tâches** affectées aux parents durant la séance,
- il aménage des **temps** et des **situations** permettant du jeu libre et/ou structuré entre le(s) parent(s) et leur(s) enfant(s),
- il aménage des **temps** (entrée dans la séance, retour au calme, fin de séance) permettant le **dialogue** et l'échange *parents/animateur – parents/parents - parents/enfants*.

LES 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**.

1 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.

2 PENDANT LA SÉANCE

- Ils **assistent** l'animateur et **jouent** un rôle dans un cadre défini et partagé,
- ils **aident** l'animateur dans la prise en charge de l'activité,
- ils peuvent être **force de proposition**,
- ils peuvent être « ***démonstrateurs*** » et « ***correcteurs*** » dans l'activité,
- ils sont, en permanence, **bienveillants** avec les enfants, les autres parents, l'animateur,
- ils **accompagnent**, **encouragent**, **rassurent** si besoin leur enfant, les enfants,
- ils **jouent** et **profitent** d'un temps de partage avec leur enfant,
- ils **partagent** l'activité avec les autres parents (rompre l'isolement),
- ils peuvent être **médiateurs**, **facilitateurs** dans les échanges,
- ils **respectent** les règles de vie du groupe,
- ils **contribuent** à la sécurité du groupe.

3 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 des questionnements liés à la parentalité,
- ils contribuent ou sont en responsabilité de la **planification** et **l'organisation** d'événement festif, culturel ou récréatif.

LES ENFANTS

- Ils **jouent**, selon les temps de la séance, seuls, avec les autres, avec leurs parents, avec d'autres parents,
- ils **éprouvent** constamment du plaisir dans l'activité,
- ils **s'épanouissent**, **réussissent**, **progressent**, **apprennent**,
- ils **se créent** un univers imaginaire, **explorent**, **découvrent**,
- ils **développent** leur motricité, leur autonomie, le respect des règles, le respect de l'autre,
- ils **osent**, **partagent**, **échangent**, **imitent**,
- ils sont **encouragés**, mis en **confiance**, en sécurité,
- ils **participent** à la vie associative du club.



PLOUM AU ZOO



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Pour entrer dans la séance, proposer aux enfants de se **balader au zoo en famille**, d'imiter à tour de rôle un animal qu'ils voient dans l'enclos. L'échauffement débute alors. Le soigneur du zoo demande ensuite aux enfants de se déplacer de la même manière que les animaux cités :

- se déplacer en agitant les bras comme les oiseaux,
- avancer courbé en laissant pendre ses bras comme le singe,
- marcher à quatre pattes lentement comme la tortue,
- marcher lourdement pour imiter les ours,
- s'étirer pour être aussi grand que la girafe…



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Plots, haies, piquets, échelle de rythme ou bandelettes plastiques, tube, bancs, cages pop up.

Jeu 2 : Ballons, briques ou palets, cerceaux.

Jeu 3 : Ballons, plots, caisses de rangement, chasubles.



LE THÈME DU JOUR : LES ANIMAUX DU MONDE

Pour évoquer l'**alimentation** et les différents **habitats**, expliquer aux enfants les différentes caractéristiques :

- les mammifères,
- les oiseaux,
- les reptiles,
- les poissons,
- les insectes.

LE TEMPS DES PARENTS

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

- Expliquer l'intérêt de faire des **sorties découvertes** en famille ;
- Possibilité de mettre en place un temps d'**échange/ débat** autour de la relation d'un animal de compagnie et d'un enfant dans une maison (précaution) ;
- Liste des **zoos.**



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : **Les soigneurs des animaux du zoo** ou le public.

LES SINGES ACROBATES

L'HISTOIRE

« *Les singes se sont échappés de leur cage ! Ils s'amusent à sauter et à grimper partout dans le zoo !* ».

ORGANISATION

Mettre en place un **parcours géant** sur tout le terrain pour imaginer se promener dans un grand **parc zoologique**. Positionner des soigneurs (parents) dans les zones d'obstacles.

EXPLICATIONS

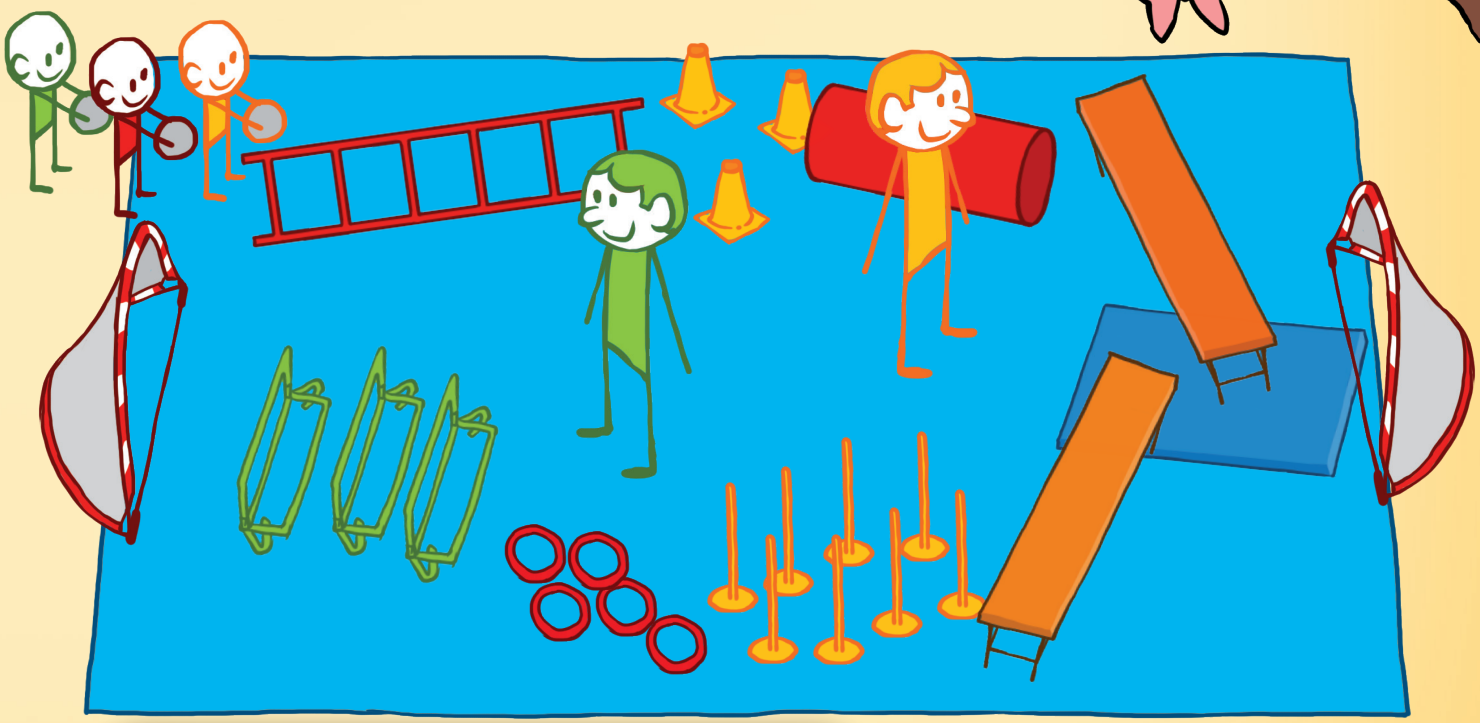
Les enfants ont chacun un ballon dans la main. Ils passent l'échelle de rythme en posant un pied dans chaque carré, ils dribblent entre les plots, passent dans le cylindre, montent sur le banc et finissent en tirant dans les buts en sautant sur le matelas.
Ils récupèrent le ballon, montent sur le banc, passent entre les piquets, sautent dans les cerceaux, enjambent les haies et tirent une nouvelle fois au but.

Imaginer pour chaque zone d'obstacles l'**enclos d'un animal** (exemples : banc + tapis = *bassin des otaries* / Cylindre = *serre aux reptiles*).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Sauter,
- Grimper,
- Ramper,
- Slalomer,
- Tirer.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Simplifier le nombre de zones d'obstacles, Réduire le nombre et la taille des obstacles	Rajouter un gardien dans chaque cible (le gardien du zoo)

LE MATÉRIEL

- Des plots, des haies, des piquets,
- Une échelle de rythme,
- Un tube,
- 2 bancs,
- 2 cages pop-up.

LE SPECTACLE DES OTARIES

L'HISTOIRE

*« Les **otaries** sont dans leur **bassin** et s'apprêtent à jouer leur spectacle dans quelques minutes ! Le public les attend, impatient d'assister au plus beau spectacle du zoo ! ».*

ORGANISATION

Les **otaries** (enfants) sont toutes dans le bassin (espace rond délimité par des palets/lattes) avec un ballon. Le public se met en place (parents) ainsi que le dresseur (animateur).

Des pupitres (palets / briques) sont situés entre le dresseur et le bassin afin que les otaries viennent faire leur spectacle.

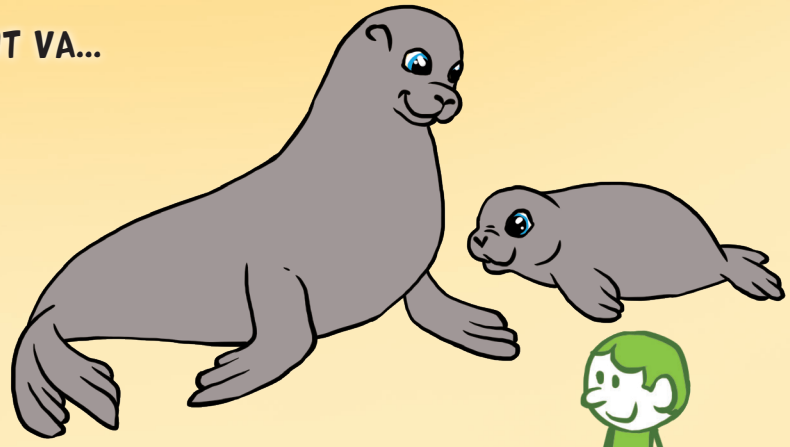
EXPLICATIONS

Au signal, les otaries sortent du bassin et vont se placer sur un pupitre. Le dresseur, placé devant eux va effectuer des mouvements (être sur un pied, tourner sur lui même) et demander aux otaries de faire de même.

Dans un second temps, les spectateurs peuvent aussi être mis à contribution dans le spectacle en devenant les dresseurs par exemple.

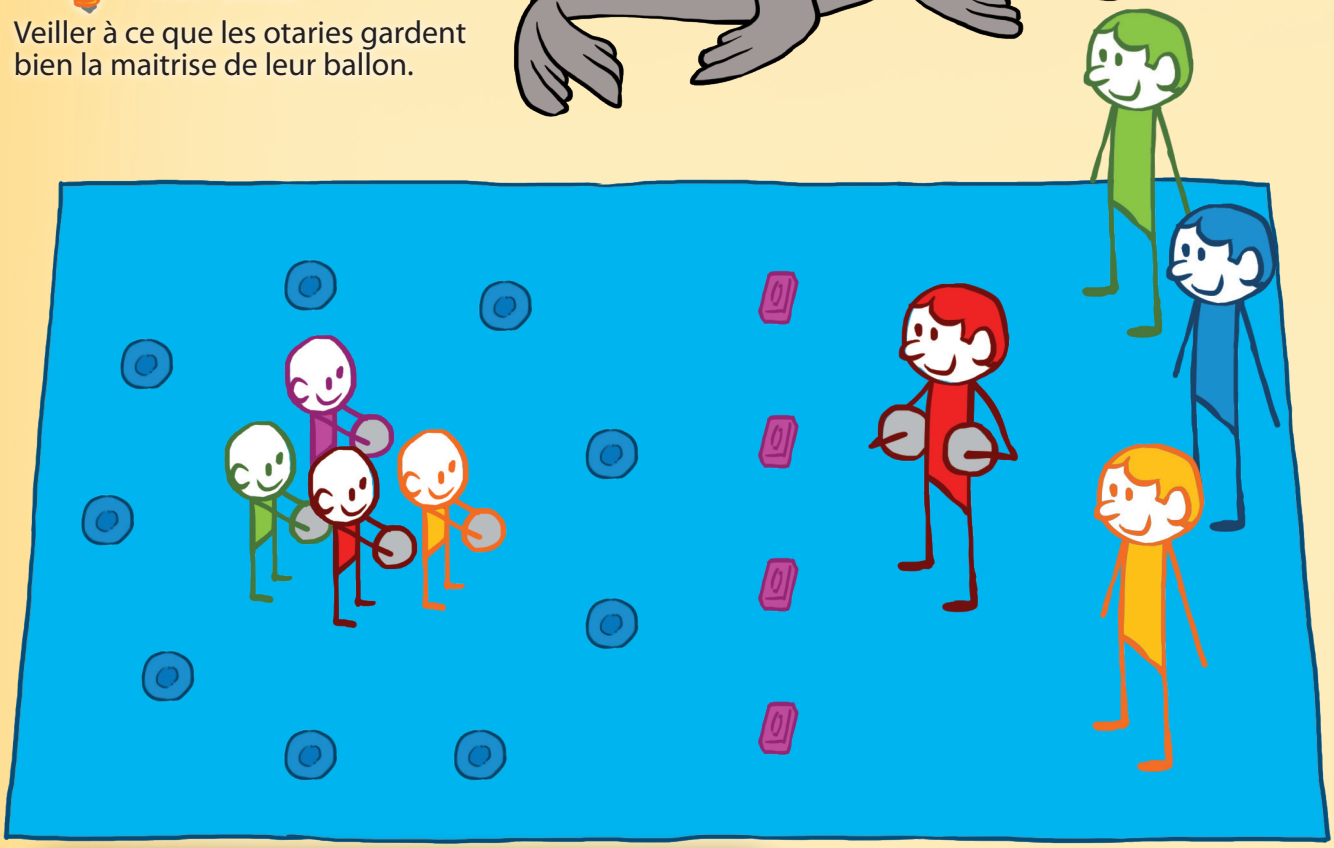
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Contrôler son ballon,
- Lancer,
- Attraper,
- Imiter,
- Se mettre en équilibre.



CONSEILS

Veiller à ce que les otaries gardent bien la maitrise de leur ballon.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Remplacer les briques par des cerceaux. Simplifier les commandes.	Augmenter le niveau de complexité des commandes.

LE MATÉRIEL

- Ballons,
- Briques et/ou palets,
- Cerceaux.

LE REPAS DES LIONS

L'HISTOIRE

*« Les **soigneurs animaliers** vont donner à manger aux **lions** en jetant les morceaux de viande dans la cage. Les deux familles de lions s'opposent et doivent aller chercher le plus vite possible la viande et la ramener dans leur maison ».*

ORGANISATION

Les lions (enfants) sont répartis en deux groupes identifiés par des chasubles et matérialisés par des palets.

Les morceaux de viandes (ballons) sont dans une 3ème zone, face aux lions. Les deux soigneurs (parents) se trouvent dans cette zone.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Attraper,
- Éviter l'adversaire,
- Ramener le ballon vers une zone précise.

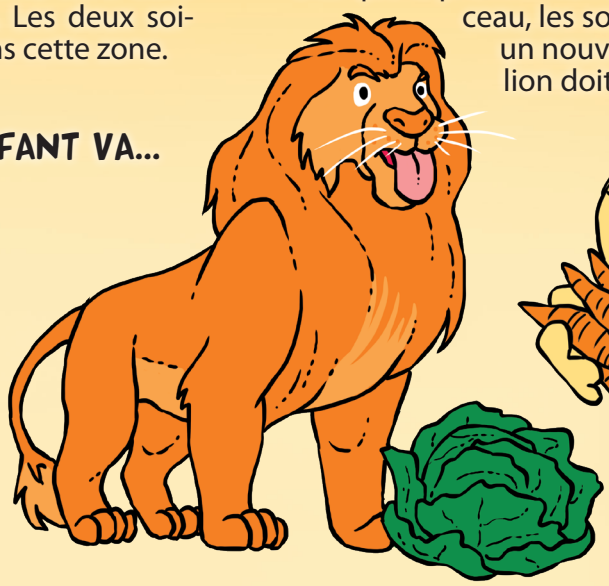
CONSEILS

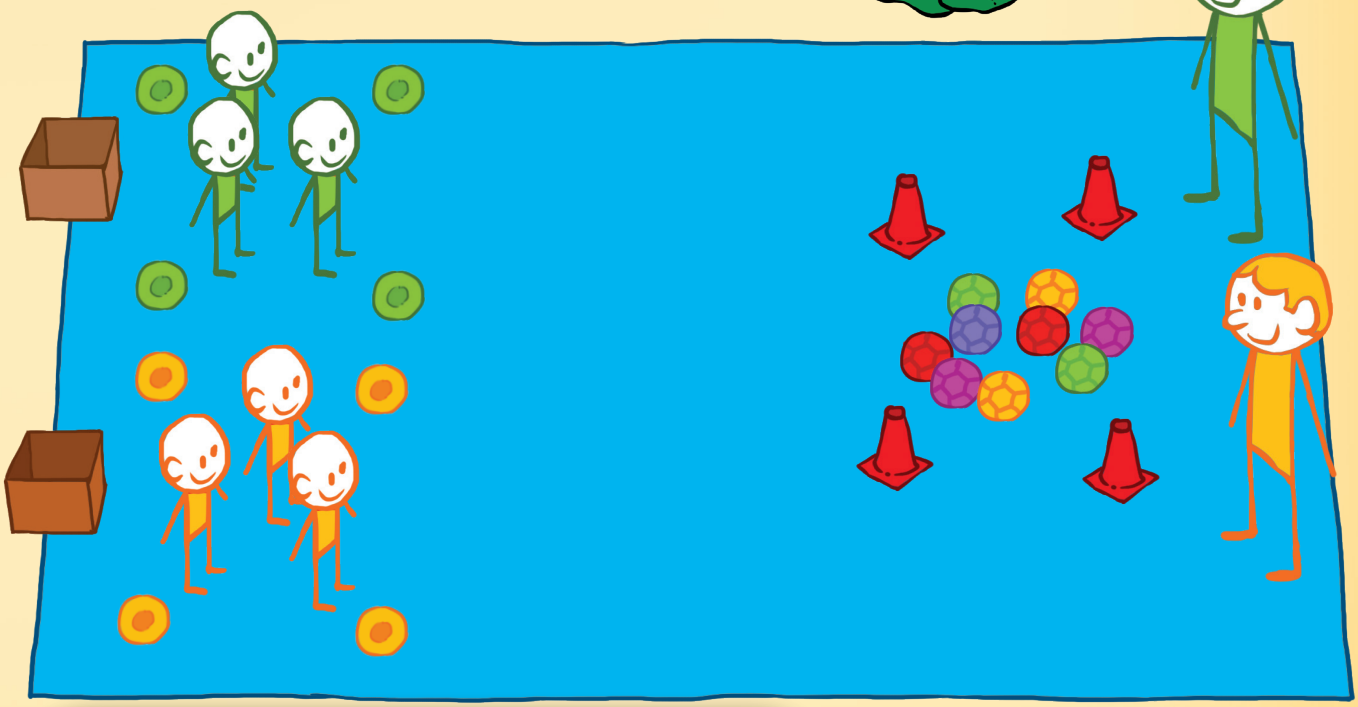
- Bien faire respecter le timing de départ des lions.

EXPLICATIONS

Au signal, les deux soigneurs lancent chacun un morceau de viande. Un lion de chaque camp se précipite pour le ramener dans sa maison.

Dès que le premier lion a ramené son morceau, les soigneurs en lancent un nouveau et un nouveau lion doit aller le récupérer !





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Faire rouler le ballon	Le 1er qui ramène son ballon dans l'enclos le garde, le 2ème est éliminé.
Lancer en direction de son enclos	Les soigneurs ne lancent qu'un ballon à la fois et les deux clans s'affrontent pour le remporter.

LE MATÉRIEL

- Plots,
- Ballons,
- Caisses de rangement,
- Chasubles.

HANDY CHEZ LES POMPIERS



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Vous êtes des jeunes pompiers et vous avez besoin de vous entrainer pour éteindre les feux et porter secours aux personnes en danger.

Dans la caserne (dans la zone) vous allez courir, sauter sur place, rouler au sol, vous déplacer accroupis...

Au signal (la sirène) vous vous alignez le plus vite possible sur la ligne des 6 mètres pour enfiler votre tenue de pompier.

Prêts ?



LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Cerceaux, ballons, plusieurs caisses.

Jeu 2 : Cerceaux, ballons, haies, plots, palets, cages pop-up.

Jeu 3 : Cages pop-up, ballons, bandelettes, chasubles, cerceaux.



LE THÈME DU JOUR : LES ACCIDENTS DOMESTIQUES ET LES GESTES QUI SAUVENT

En fin de séance, échanger avec les enfants sur :

- Les endroits dangereux dans la maison
- S'attache-t-il en voiture ?
- Les produits dangereux
- Numéros d'urgences

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 la sécurité : ressources www.risque-domestique.com et www.codes18.org.
- En contactant le Service départemental d'incendie et de secours (SDIS) de son département, possibilité d'organiser une information aux parents sur les gestes qui sauvent.
- « *Les règles d'or. 40 gestes d'urgence en cas d'accident domestique, spécial enfants* » avec les sapeurs pompiers de France, Larousse, 91 pages.



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : les **chefs des pompiers**.

LA CHAÎNE DES POMPIERS

L'HISTOIRE

*« Vous êtes des **pompiers** qui vont apporter des seaux d'eau pour remplir le camion qui doit être prêt pour aller **éteindre les incendies** ».*

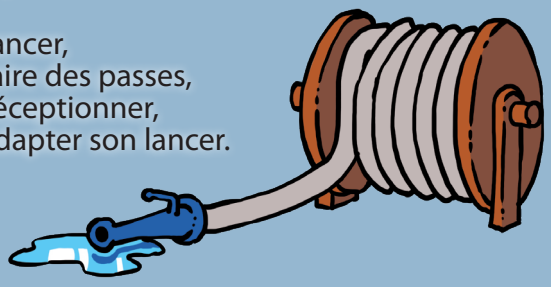
ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux équipes, placés dans des cerceaux représentant les barreaux de la grande échelle. Au bout de chaque équipe est placée une caisse matérialisant la citerne du camion.

Une autre grande caisse est placée à l'opposé entre les 2 équipes et dans laquelle sont déposés dix ballons représentant les seaux d'eau.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer,
- Faire des passes,
- Réceptionner,
- Adapter son lancer.



CONSEILS

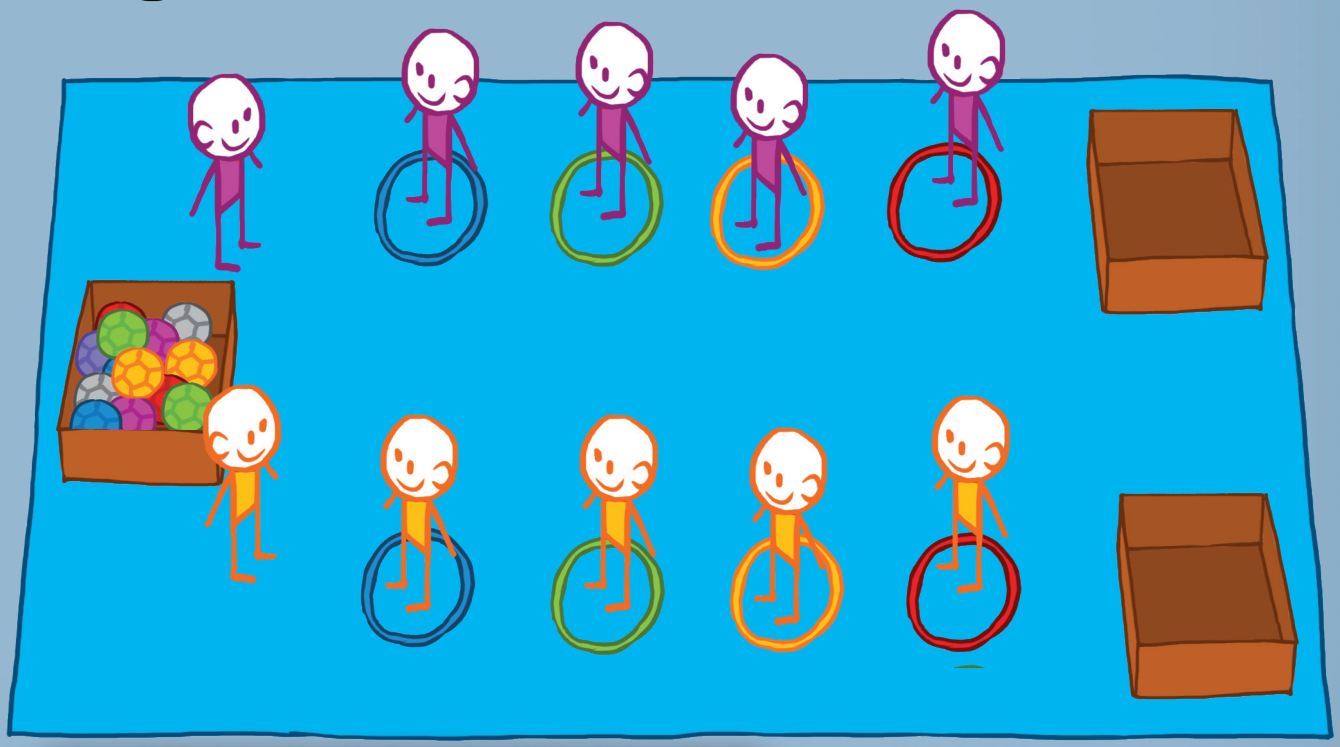
- Vérifier que les enfants attendent que le passeur soit disponible pour lancer à nouveau.
- Vous pouvez remplacer les cerceaux par une échelle de rythme ou bandelettes au sol pour matérialiser la « *grande échelle* » des pompiers.

EXPLICATIONS

Au signal l'enfant proche de la réserve prend un ballon et le lance à son partenaire.

Le porteur de balle doit bien vérifier que son camarade soit prêt à recevoir le ballon. Le relais se fait de passe en passe jusqu'au dernier enfant qui doit lancer le ballon dans la caisse.

Quand il n'y a plus de ballons dans la grande caisse, les enfants comptent les ballons dans leur caisse et l'équipe qui a le plus grand nombre, gagne la manche. Déplacer les enfants à chaque manche.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Rapprocher au maximum les enfants. Quand ils sont très proches, varier les mouvements pour transmettre le ballon (par-dessus la tête, entre les jambes, de côté...)	Eloigner les cerceaux pour espacer les enfants. Si le ballon tombe, il est ramené dans la caisse de départ pour être à nouveau remplie d'eau.

LE MATÉRIEL

- Cerceaux (ou 2 échelles de rythme),
- Une caisse avec une dizaine de ballons ou bandelettes au sol,
- Deux caisses.

ÉTEINDRE LE FEU

L'HISTOIRE

*« Les **pompiers** partent de la caserne et vont éteindre le feu qui menace les maisons. Pour atteindre les flammes, les **pompiers** doivent éviter tous les obstacles de la ville ».*

ORGANISATION

Une réserve de ballons placée derrière chaque point de départ (cerceaux), des grands plots pour matérialiser les arbres, les cages pour matérialiser les maisons.

Les enfants vont partir chacun leur tour avec un ballon en main.

EXPLICATIONS

Au signal les pompiers démarrent avec un ballon et vont lancer leurs seaux d'eau sur les flammes lorsque le ballon est lancé, changement de colonne.

Le jeu s'arrête lorsque toutes les flammes sont éteintes (plots renversés).

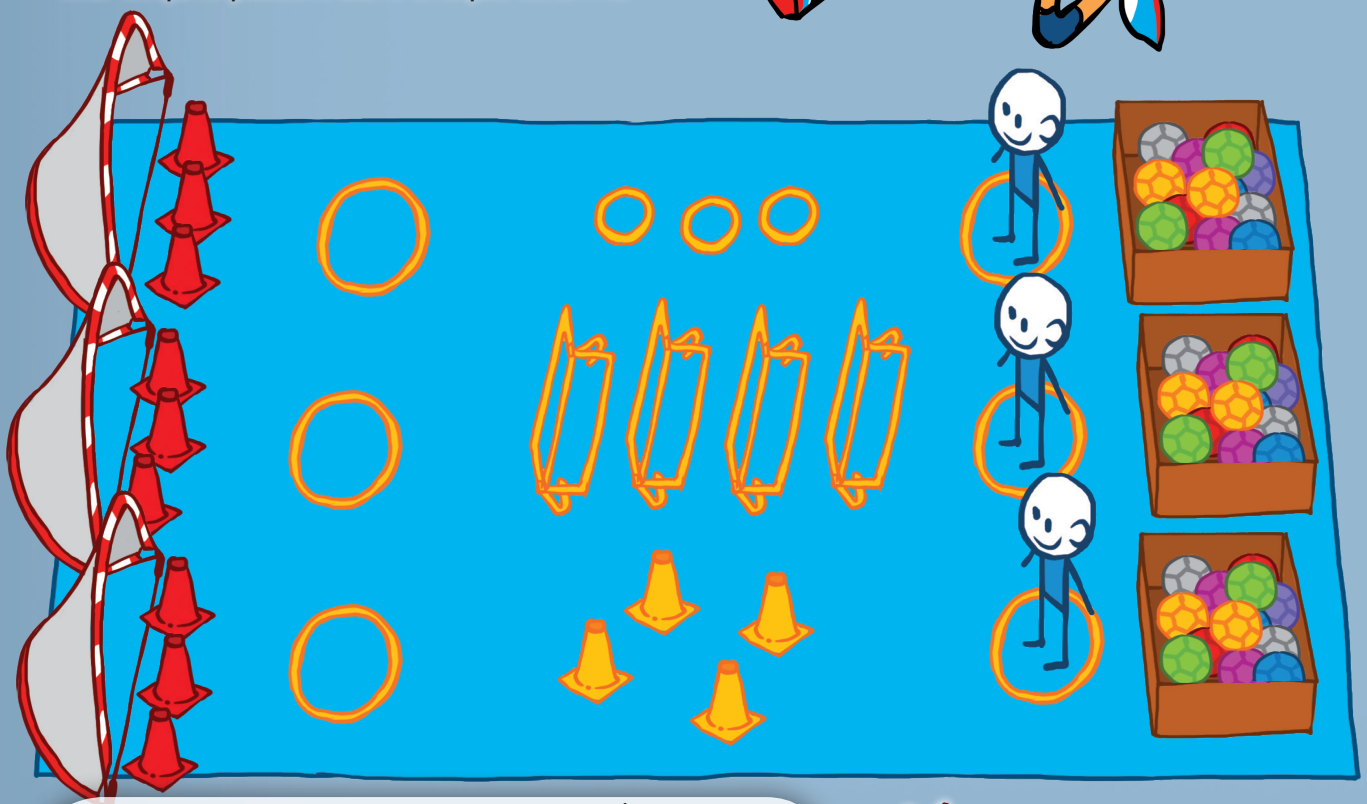
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible,
- Éviter des obstacles,
- Sauter,
- Lancer en visant une cible.

CONSEILS

- Vérifier que les enfants demarrent chacun leur tour et qu'ils passent dans chaque colonne.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Raccourcir les distances de tirs.	Varier la distance de tir. Mettre différents obstacles sur le même parcours.

LE MATÉRIEL

- Cerceaux,
- Ballons,
- Haies, plots, palets.

LES POMPIERS CONTRE LES FLAMMES

L'HISTOIRE

*« Les **pompiers** prennent de l'eau pour lancer dans la maison, mais les flammes vont empêcher l'eau d'atteindre la maison ».*

ORGANISATION

Des cages pop-up posées dans un espace délimité sur des matelas (zone interdite pour les flammes). Des cerceaux disposés au quatre coins avec des ballons ou bandelettes au sol.

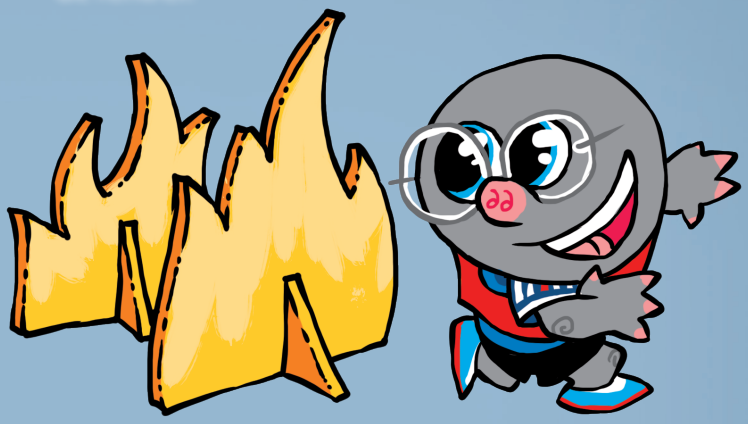
Deux enfants sont placés dans une zone autour des cages pop-up.

EXPLICATIONS

Au signal, les tireurs (pompiers) vont lancer les ballons malgré les défenseurs (flammes).

1 point si le tireur met le ballon dans le but.

1 point pour le défenseur s'il empêche le ballon de rentrer.

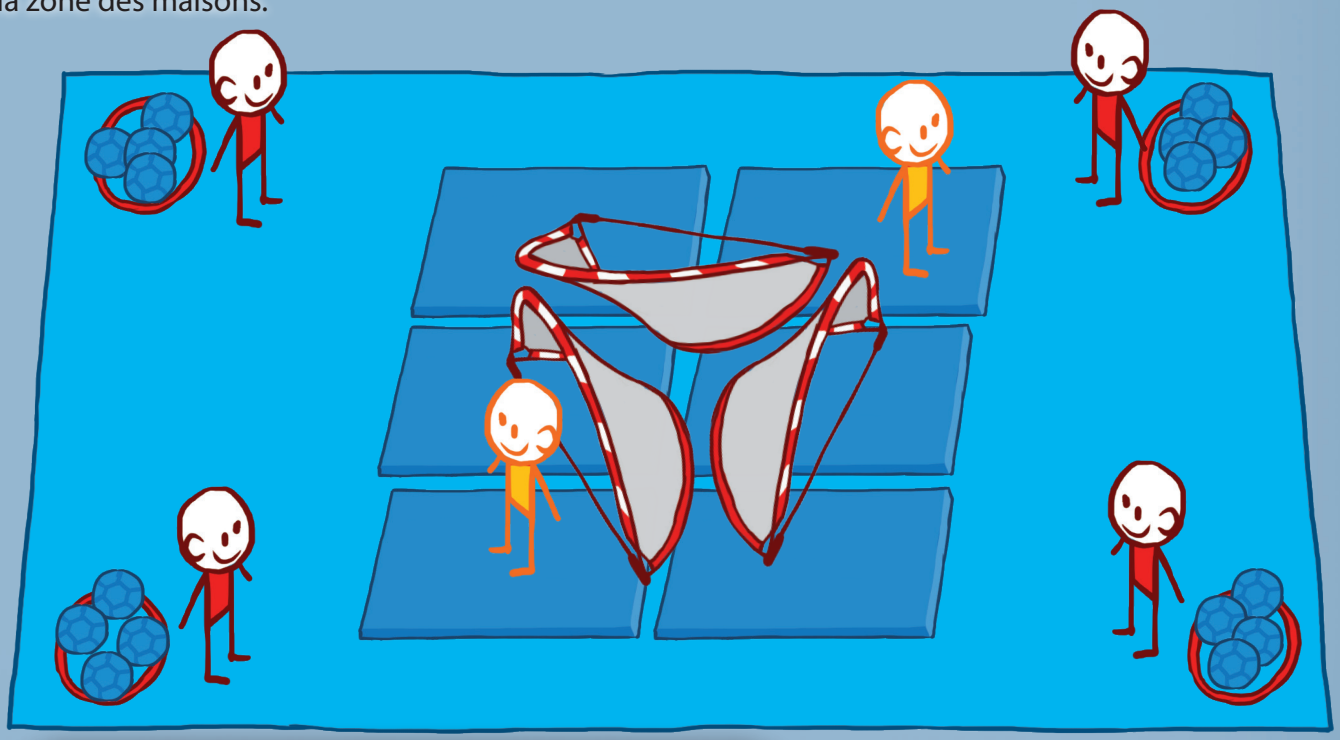


DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer,
- Viser,
- Marquer un but malgré un défenseur.

CONSEILS

- Vous pouvez remplacer les cages par des plots rouges,
- Faire respecter les distances de lancer,
- Vérifier que les défenseurs n'entrent pas dans la zone des maisons.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Mettre plusieurs buts.	Choisir un ballon dans un autre cerceau.
Eloigner les défenseurs.	Augmenter la distance entre le but et le tireur.
Mettre moins de défenseurs.	Augmenter le nombre de défenseur.
	Mettre un gardien de but dans la zone des maisons.

LE MATÉRIEL

- Cages pop-up, ballons, bandelettes, chasubles, cerceaux.

HANDY CHEZ LE PÈRE NOËL





L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

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

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

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

LE MATÉRIEL

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

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

Jeu 3 : Caisses, chasubles, ballons, cerceau.



LE THÈME DU JOUR : LA FÉERIE DE NOËL

Comment aborder le thème du Père Noël avec les enfants ?

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

LE TEMPS DES PARENTS

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

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



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

LA DÉCORATION DU SAPIN DE NOËL

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

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

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

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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

CONSEILS

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

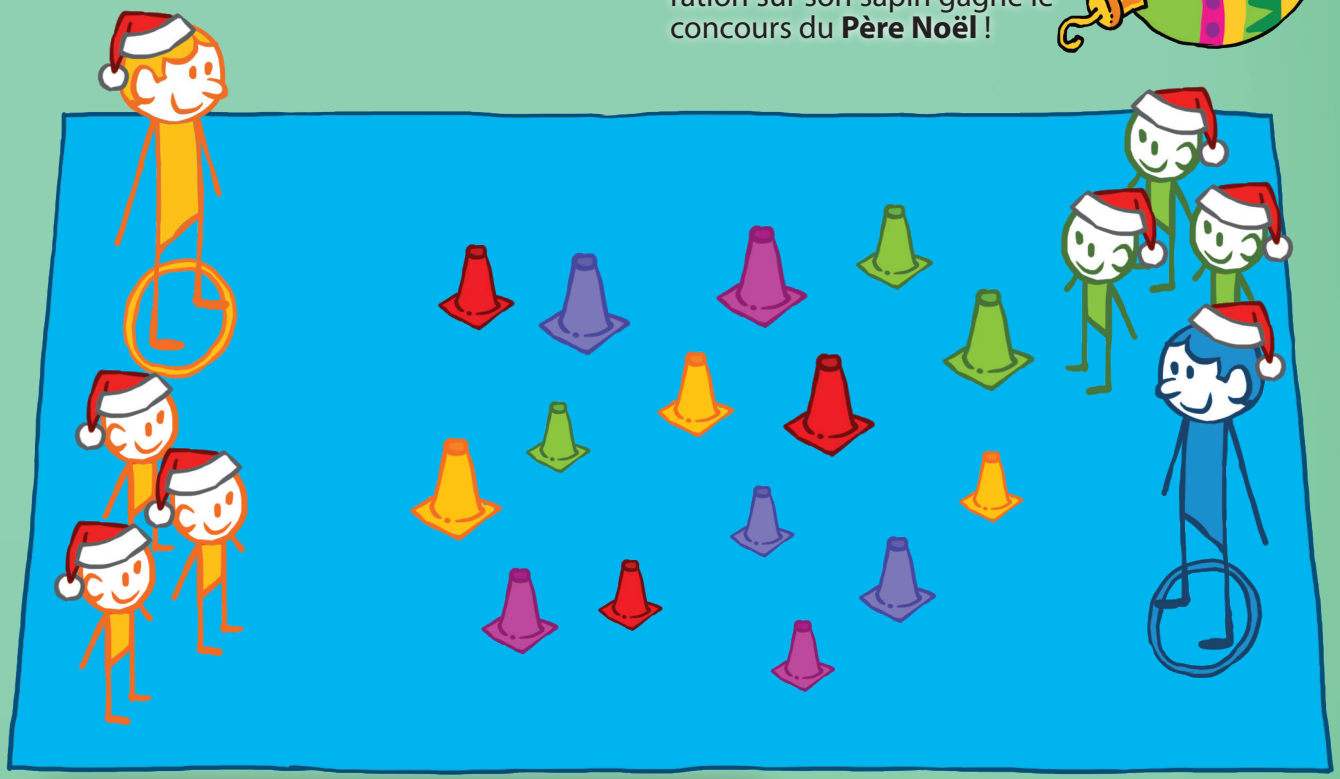
EXPLICATIONS

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



Dans un premier temps, laissez les plots visités renversés.

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



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

LE MATÉRIEL

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

LE TRAINEAU DU PÈRE NOËL

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

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

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

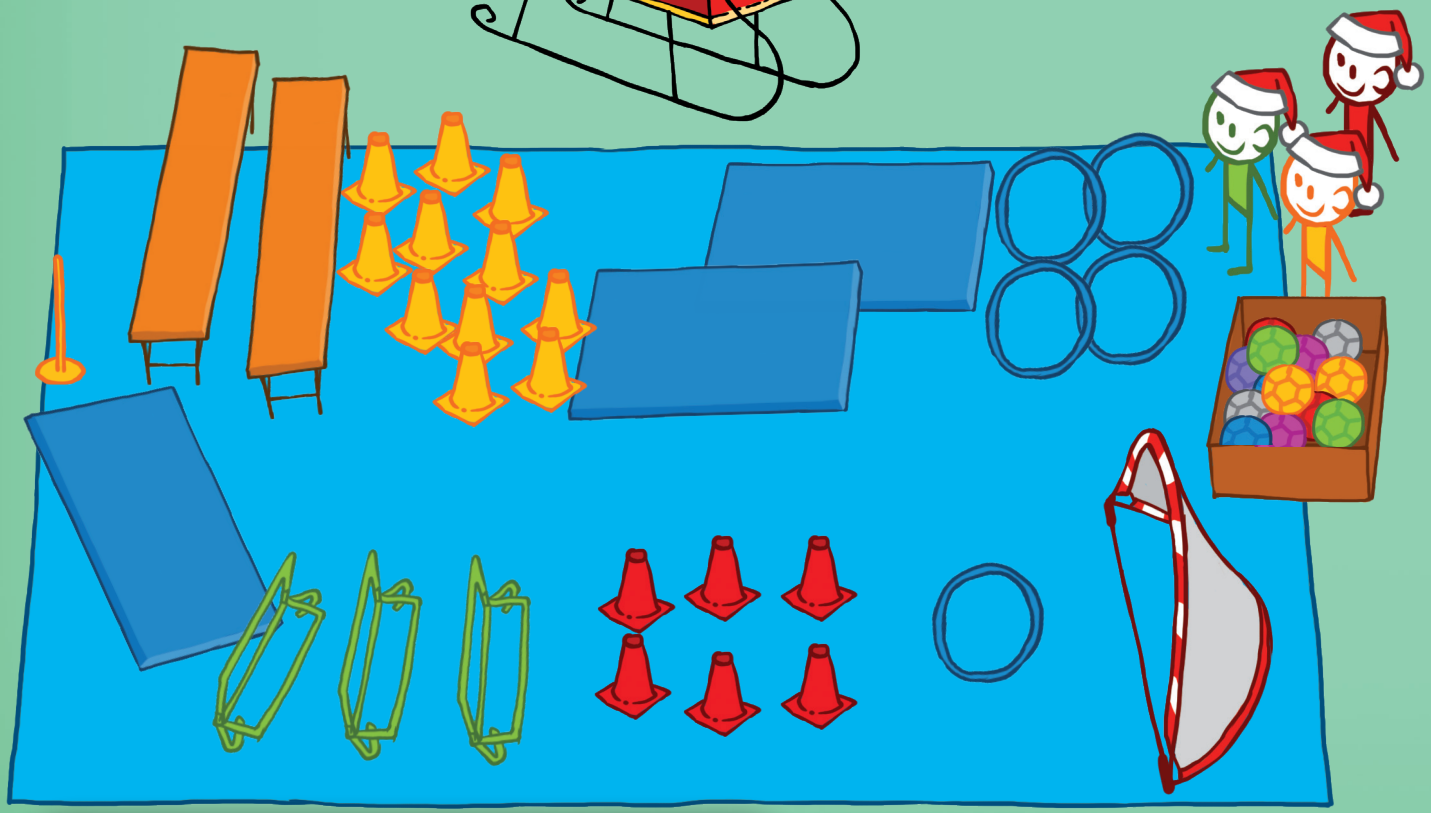
- Courir,
- Sauter,
- Ramper,
- Dribbler,
- Faire une roulade,
- Transporter un objet.

EXPLICATIONS

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

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





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

LE MATÉRIEL

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

LA DISTRIBUTION DES CADEAUX

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

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

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

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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

CONSEILS

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

EXPLICATIONS

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

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



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



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

LE MATÉRIEL

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

MIRO AU MOYEN-ÂGE

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Débuter la séance sur un échange sur l'histoire de France, les châteaux-forts, les chevaliers...

Nous nous habillons en chevalier (armure, cotte de maille, bottes, casque, gants...) puis nous nous entraînons au maniement de différentes armes (épée, lance, arc, catapulte, arbalète...).

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Chasubles , plots, ballons, cerceaux.

Jeu 2 : Bancs, cages pop-up, palets, cônes, cerceaux, haies, ballons.

Jeu 3 : Cônes, cerceaux et des ballons.

LE THÈME DU JOUR : LE MOYEN-ÂGE

En fin de séance interpeller les enfants : « Est-ce que vous imaginez comment vivaient les chevaliers ?».

- Qui a déjà visité un château ?
- Qui sait comment on vivait à l'époque ?
- Est-ce qu'il y a un château près de chez vous ?

LE TEMPS DES PARENTS

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

- Proposer une visite extérieure pour aller visiter un château près de chez soi.
- Comment aborder avec son enfant l'arbre généalogique de sa famille : parents, grands parents, cousins ... et les relations entre ces différentes générations.

LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont :
Les rois et les reines du royaume.

LE JEU DU DRAGON

L'HISTOIRE

*« Les **chevaliers** sont pris au piège par le **dragon** ! Ils doivent absolument rejoindre une grotte de protection sans que le **dragon** n'attrape leur cape ! ».*

ORGANISATION

Disposer des cerceaux au sol (grottes de protection) et 2 cônes qui délimiteront la ligne de départ des enfants (chevaliers). Les enfants auront un chasuble accroché (cape)

Un parent se place dans la zone aux cerceaux.

EXPLICATIONS

Au signal de départ, les **chevaliers** doivent rejoindre une **grotte de protection** sans que le dragon n'attrape leur cape.

Quand le **dragon** parvient à attraper une cape, le chevalier devient « ***aide-dragon*** » et doit à son tour attraper les capes des chevaliers.



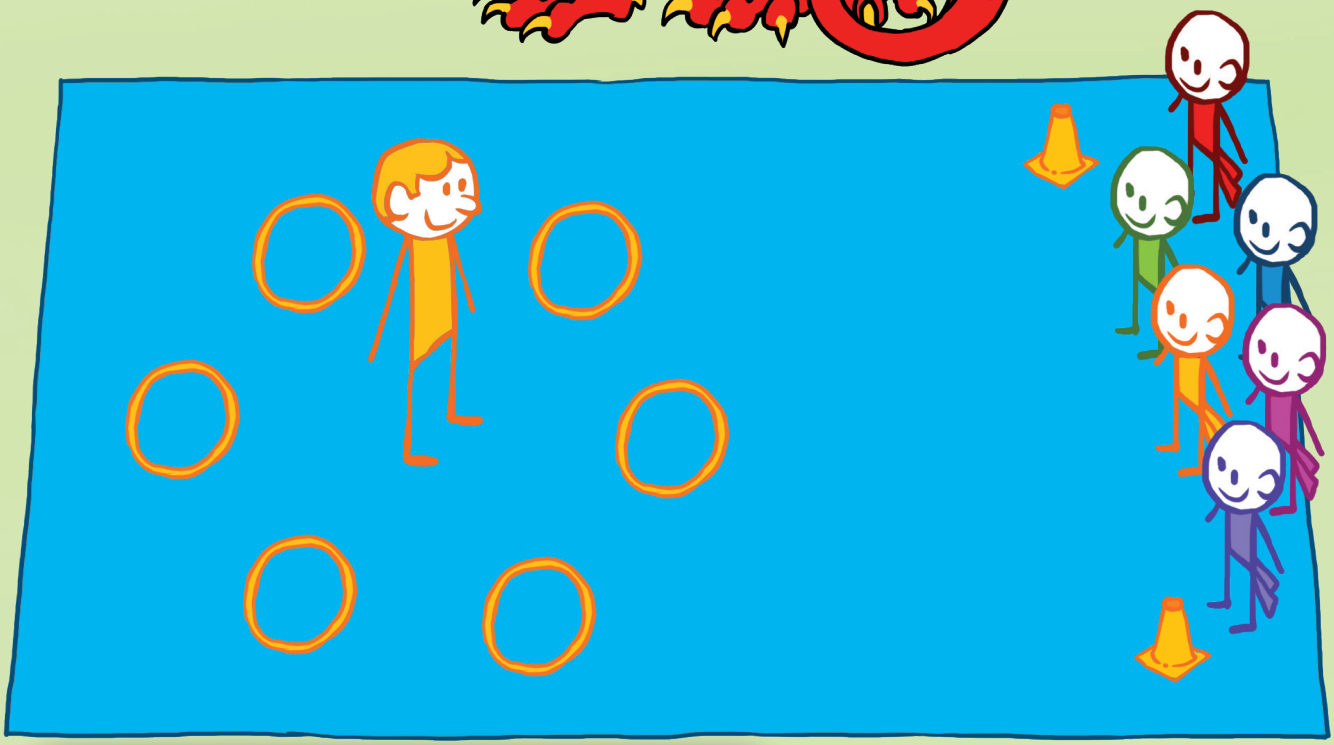
DANS CE JEU L'ENFANT

VA...

- Courir et s'arrêter dans un cerceau,
- Éviter l'adversaire (le dragon),
- Se déplacer avec un ballon.

CONSEILS

- Vérifier que les chasubles soient bien accrochés.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Les chevaliers portent deux capes. Mettre plus de cerceaux que de chevaliers.	Rajouter un ballon (oeuf du dragon) par enfant. Mettre moins de cerceaux que d'enfants. Rajouter un dragon supplémentaire.

LE MATÉRIEL

- Chasubles, plots, cerceaux,
- Ballons (pour l'évolution).

LA TRAVERSÉE DE LA FORÊT ENCHANTÉE

L'HISTOIRE

*« Deux **fées** tiennent une **boule de cristal** et doivent traverser la forêt enchantée pour aller libérer l'**arbre magique** pris au piège par les ronces maléfiques ».*

ORGANISATION

Dans un espace défini, les fées (enfants) doivent réaliser 1 parcours de motricité composé de haies, de plots, de bancs... jusqu'à l'arrivée.

Chaque binome a un ballon pour deux.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enchaîner des déplacements variés pour franchir et éviter des obstacles : courir, enjamber, sauter, slalomer,
- Faire preuve de coordination.

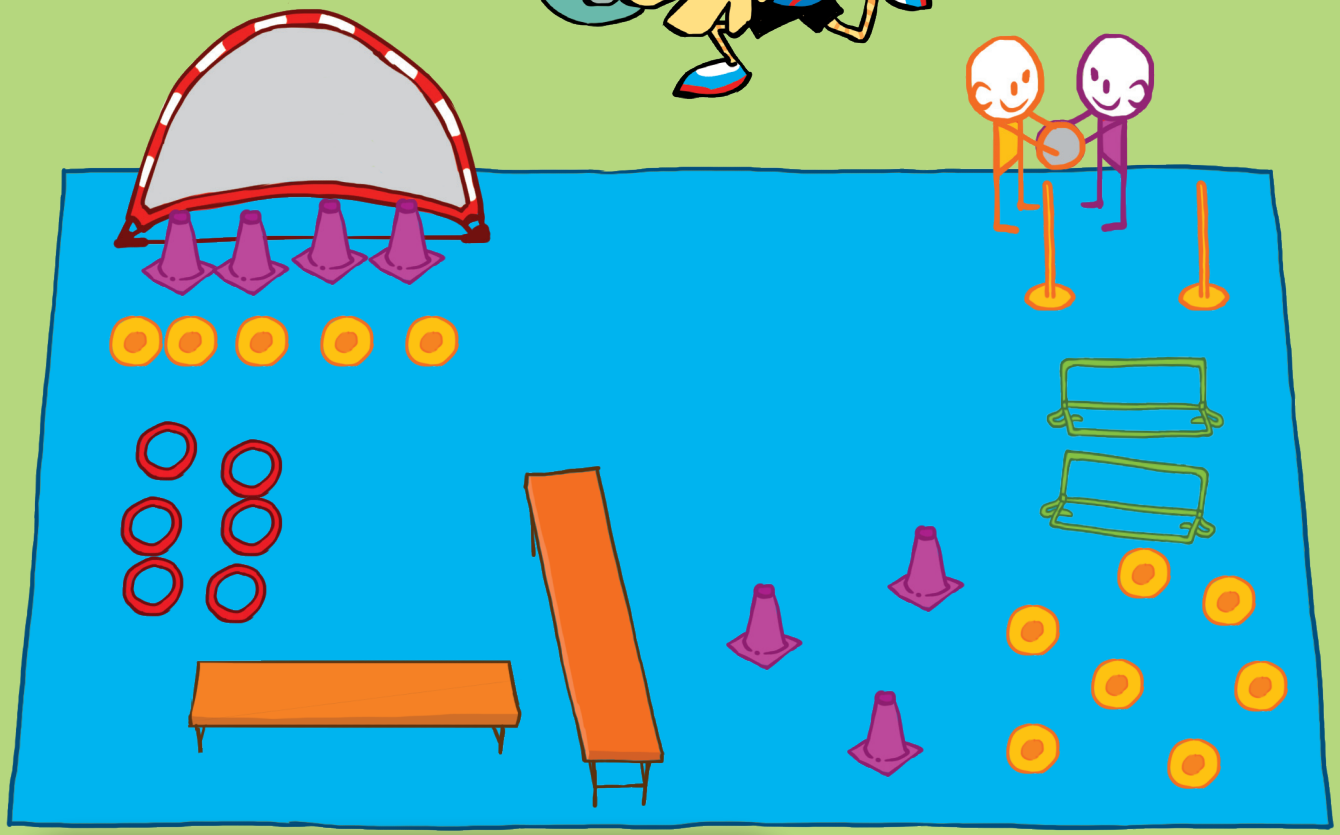
CONSEILS

- Attention ! Les fées ne doivent pas lâcher leur boule de cristal.

EXPLICATIONS

Au signal de départ, les deux **fées** tiennent la **boule de cristal** (=ballon), passent sous la **cascade enchantée** (=jalons), enjambent des **haies carnivores** (=haies), traversent le **ruisseau** en passant sur les rochers (=palets), slaloment entre les **arbres** (=plots), passent sous le premier **tronc** et marchent sur le second (=banc), rebondissent sur les **nénuphars** et s'attaquent aux **ronces maléfiques** (en visant les plots) afin de libérer l'**arbre magique**.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Simplifier le nombre de zones d'obstacles. Réduire le nombre et la taille des obstacles.	Inclure la notion de vitesse. Rajouter un gardien à la cible.

LE MATÉRIEL

- Bancs, cage.
- Palets,cônes, cerceaux, haies, ballons...

LE DUEL DES CHEVALIERS

L'HISTOIRE

*« Le **prince** ou la **princesse** a été kidnappés par les **chevaliers** de l'autre royaume. Un combat s'engage entre les **chevaliers** pour essayer de le ou la libérer ».*

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux équipes de chaque côté d'une ligne constituée de plots.

Chaque enfant a un ballon (Boule de feu) et un parent se positionne dans un cerceau.

Le jeu se déroule en 10 manches.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Manipuler le ballon,
- Se déplacer vers une cible,
- Tirer sur des cibles à distances et hauteurs variées,

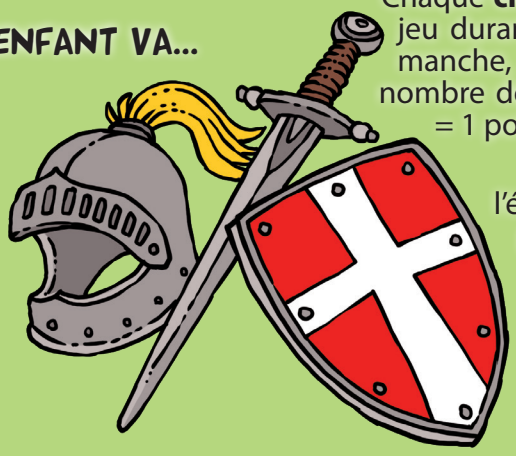
CONSEILS

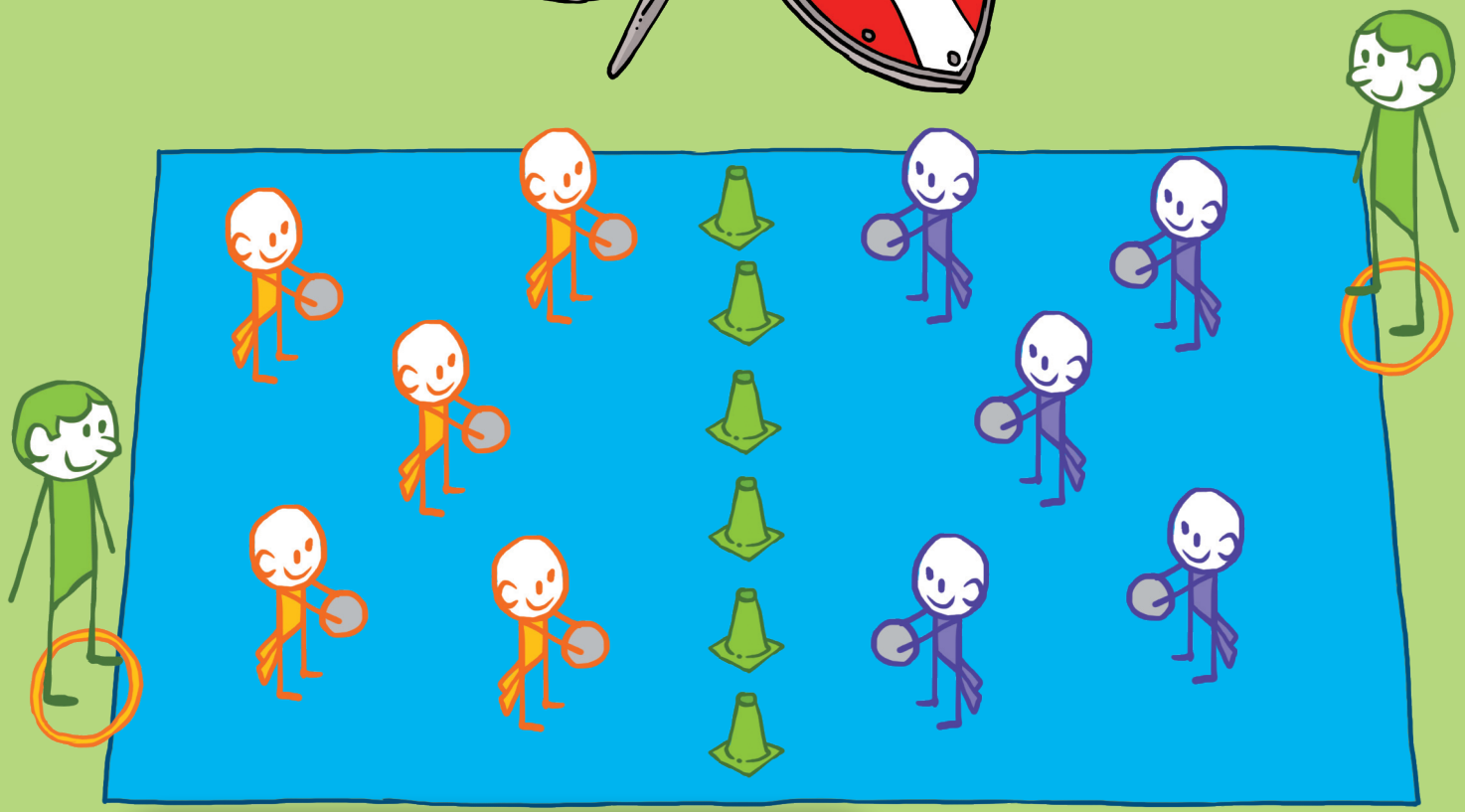
- Utiliser des ballons mous ou en mousse.

EXPLICATIONS

Au signal de départ, les chevaliers lancent leurs boules de feu pour atteindre leur adversaires. Chaque **chevalier** touché est exclu du jeu durant 3 manches. A la fin de la manche, les équipes comptent leur nombre de points (1 chevalier touché = 1 point).

A la fin des 10 manches, l'équipe qui a le plus de points peut libérer son prince ou sa princesse.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Réduire la zone de combat.	Ajouter une rivière entre les deux camps pour empêcher que les chevaliers s'approchent trop, Rajouter une réserve de ballons.

LE MATÉRIEL

- Cônes,
- 2 cerceaux,
- 1 ballon par enfant.

MIRO À LA NEIGE



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

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

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

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



LE MATÉRIEL

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

Jeu 2 : Plots, chasubles et ballons en mousse.

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

LE THÈME DU JOUR : LES SAISONS

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

LE TEMPS DES PARENTS

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

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



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

LA CONSTRUCTION DU BONHOMME DE NEIGE

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

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

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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

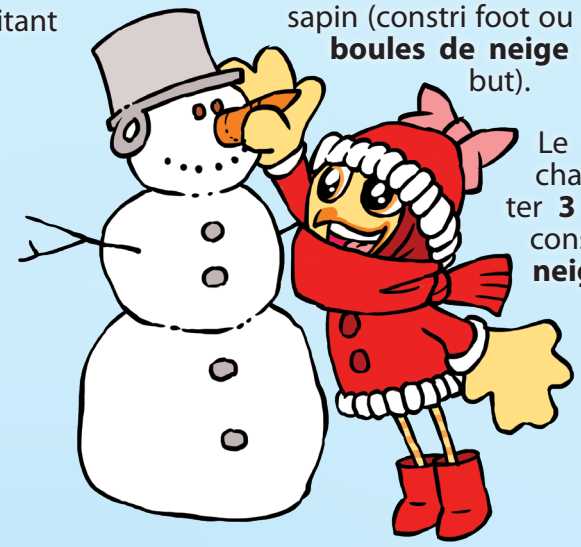
CONSEILS

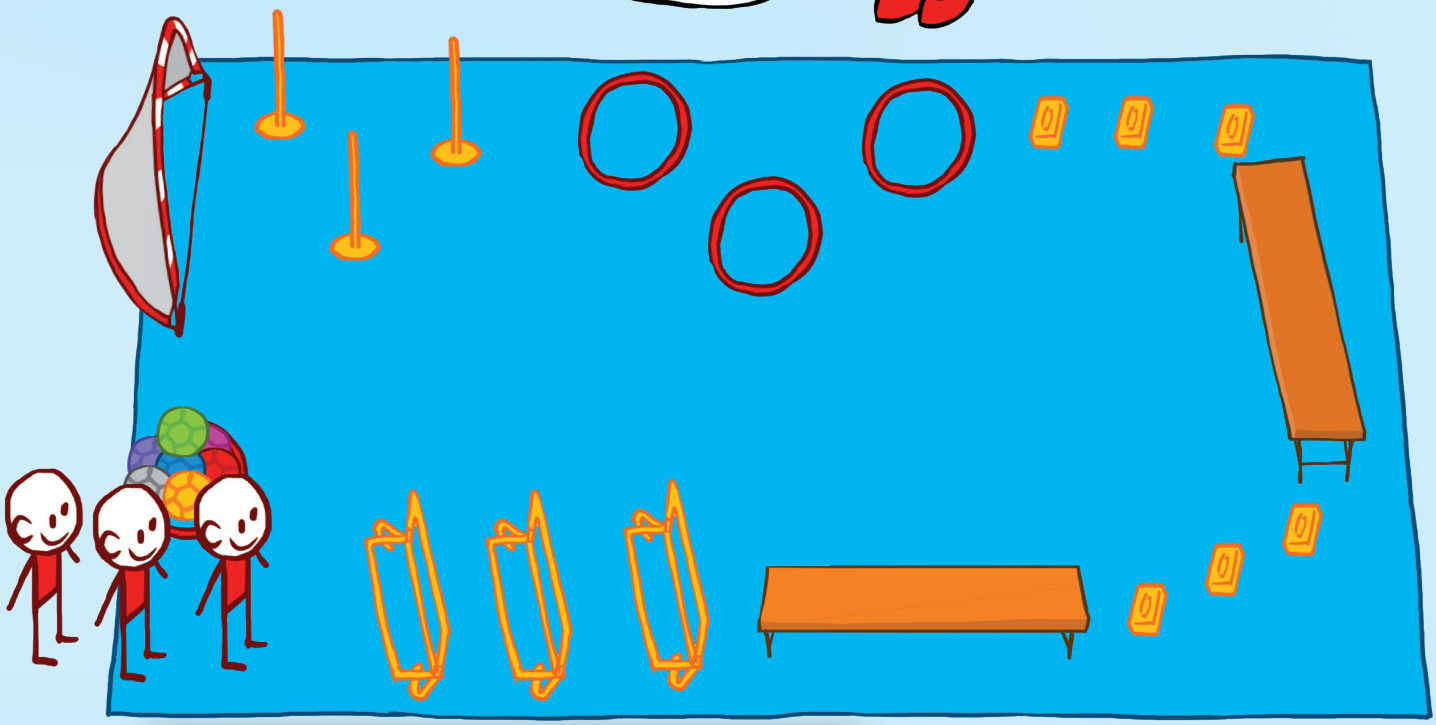
- Prévoir un grand espace.

EXPLICATIONS

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

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





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

LE MATÉRIEL

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

LA BATAILLE DE BOULES DE NEIGE

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

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

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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

CONSEILS

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

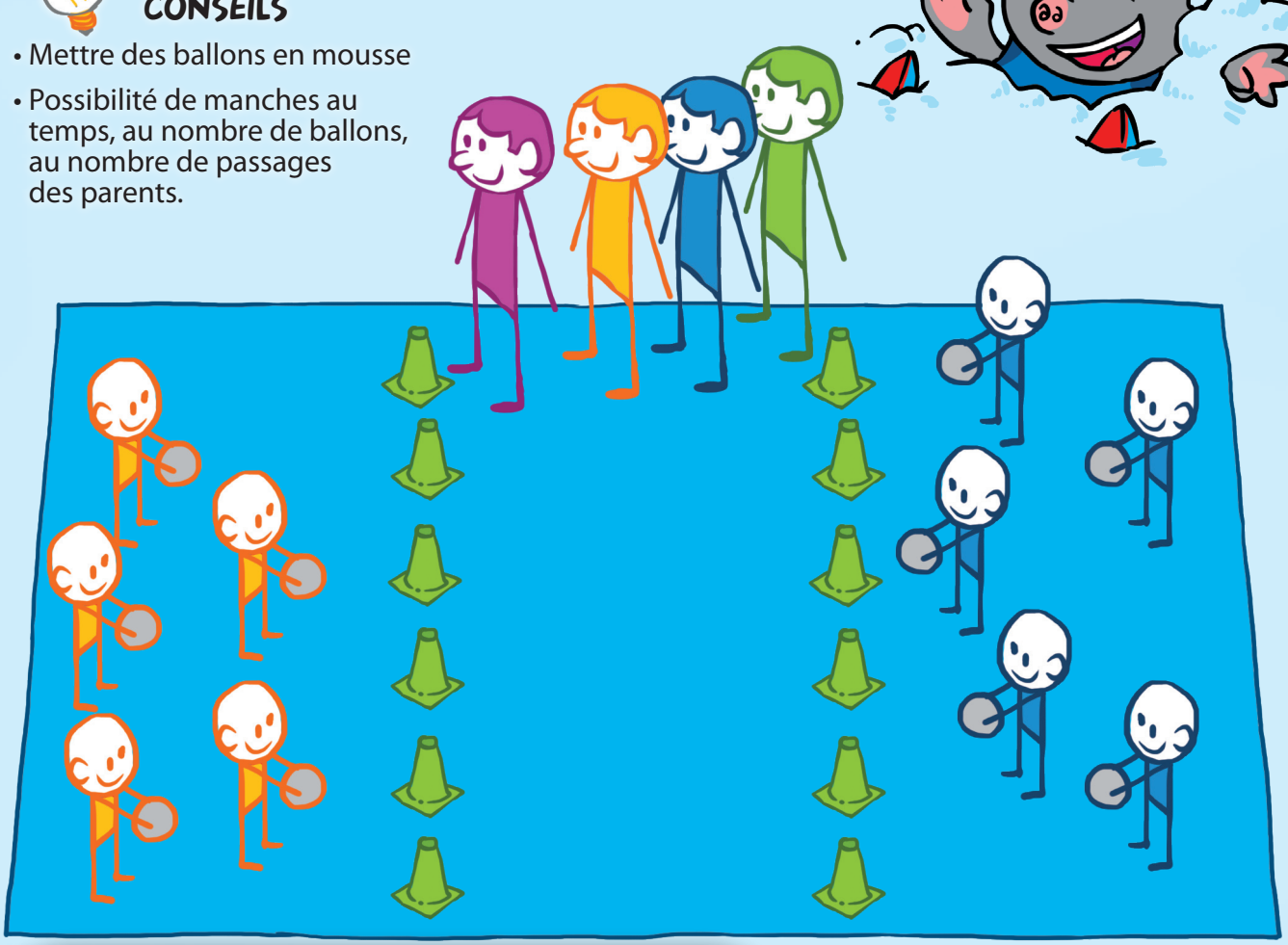
EXPLICATIONS

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

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

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





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

LE MATÉRIEL

- Plots, chasubles,
- Ballons en mousse.

LA LEÇON DE SKI

L'HISTOIRE

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

ORGANISATION

Deux parcours de motricité sont installés dans un espace délimité.

Les skieurs se séparent en deux équipes.

Ils s'affrontent sous forme de relais.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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

CONSEILS

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

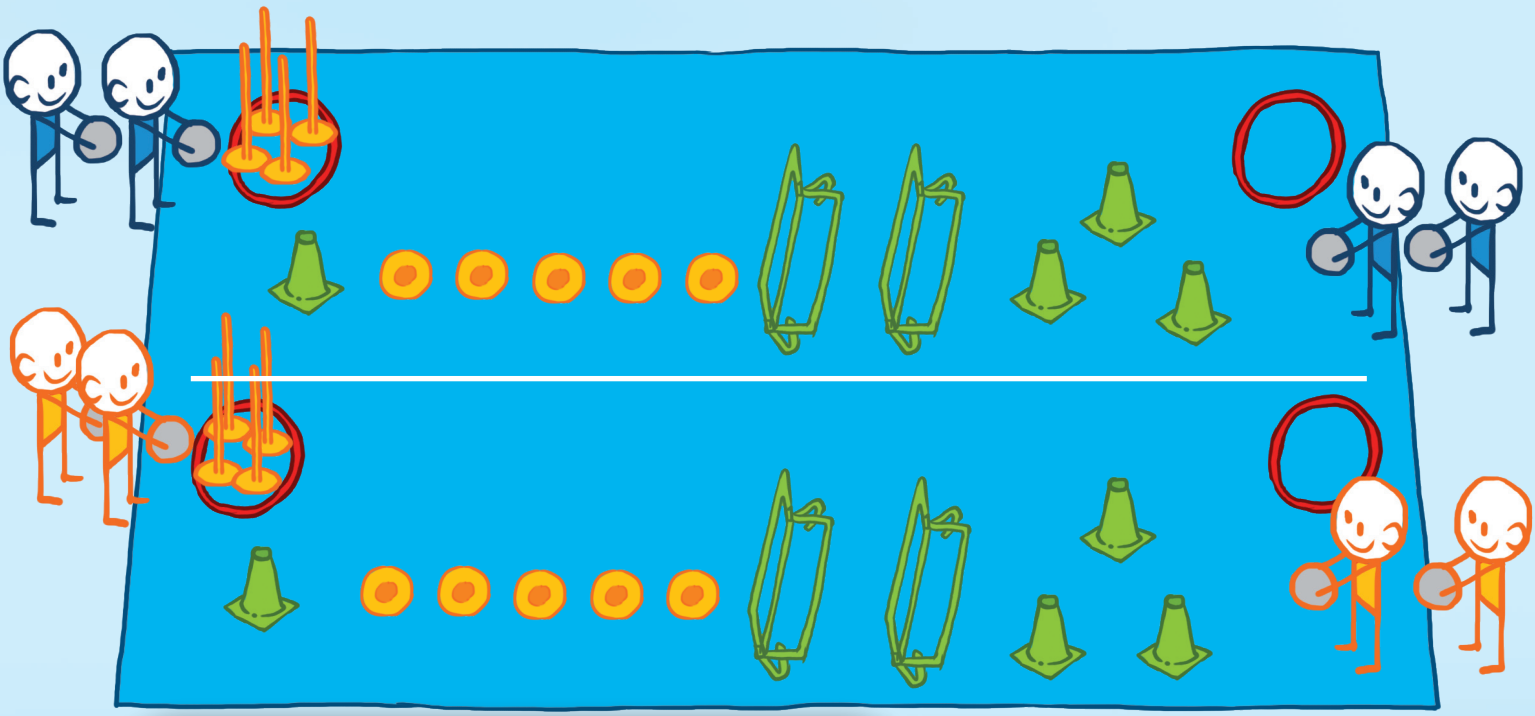
EXPLICATIONS

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



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

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



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

LE MATÉRIEL

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

HANDY FÊTE LA MUSIQUE

L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Les enfants font partie d'un **groupe de musique**. Ils sont dirigés par le **chef d'orchestre**. Chaque enfant a une note de musique symbolisée par un ballon de baudruche.

Ils doivent lancer leur ballon en l'air pour faire une **note**. Les enfants doivent imiter la posture du **chef d'orchestre** (mouvements de bras, montée de genoux, tour sur soi...) pendant que le ballon est en l'air.

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : Deux échelles de rythme ou bandelettes au sol, 12 petits cônes, 4 cerceaux, 14 ballons, 2 cages pop-up, 4 grands cônes.

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

Jeu 3 : Chasubles.

LE THÈME DU JOUR : LA MUSIQUE DANS TOUS CES ÉTATS !

- Quel type de musique l'enfant connaît-il ?
- Dans quels lieux pouvez-vous jouer de la musique ?
- Avez-vous déjà été à un concert ou un spectacle de musique ?
- Connaissez-vous la fête de la musique? A quelle date est elle est organisée chaque année ?

LE TEMPS DES PARENTS

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

- Discuter sur les problèmes d'audition des enfants; Volume sonore que peut supporter un enfant, les moyens de protection pour emmener son enfant à un feu d'artifice.
- Rendez vous sur : https://fetedelamusique.culture.gouv.fr/

LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : les chefs d'orchestre ou spectateurs.

LE SOLFÈGE

L'HISTOIRE

« ***Handy*** *veut apprendre à jouer de la musique. Il va commencer par apprendre les notes de musique pour composer sa mélodie* ».

ORGANISATION

Deux groupes s'opposent autour d'un parcours composé d'une échelle de rythme ou de bandelettes au sol et d'un slalom.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Slalomer,
- Tirer au but,
- Prendre un objet.

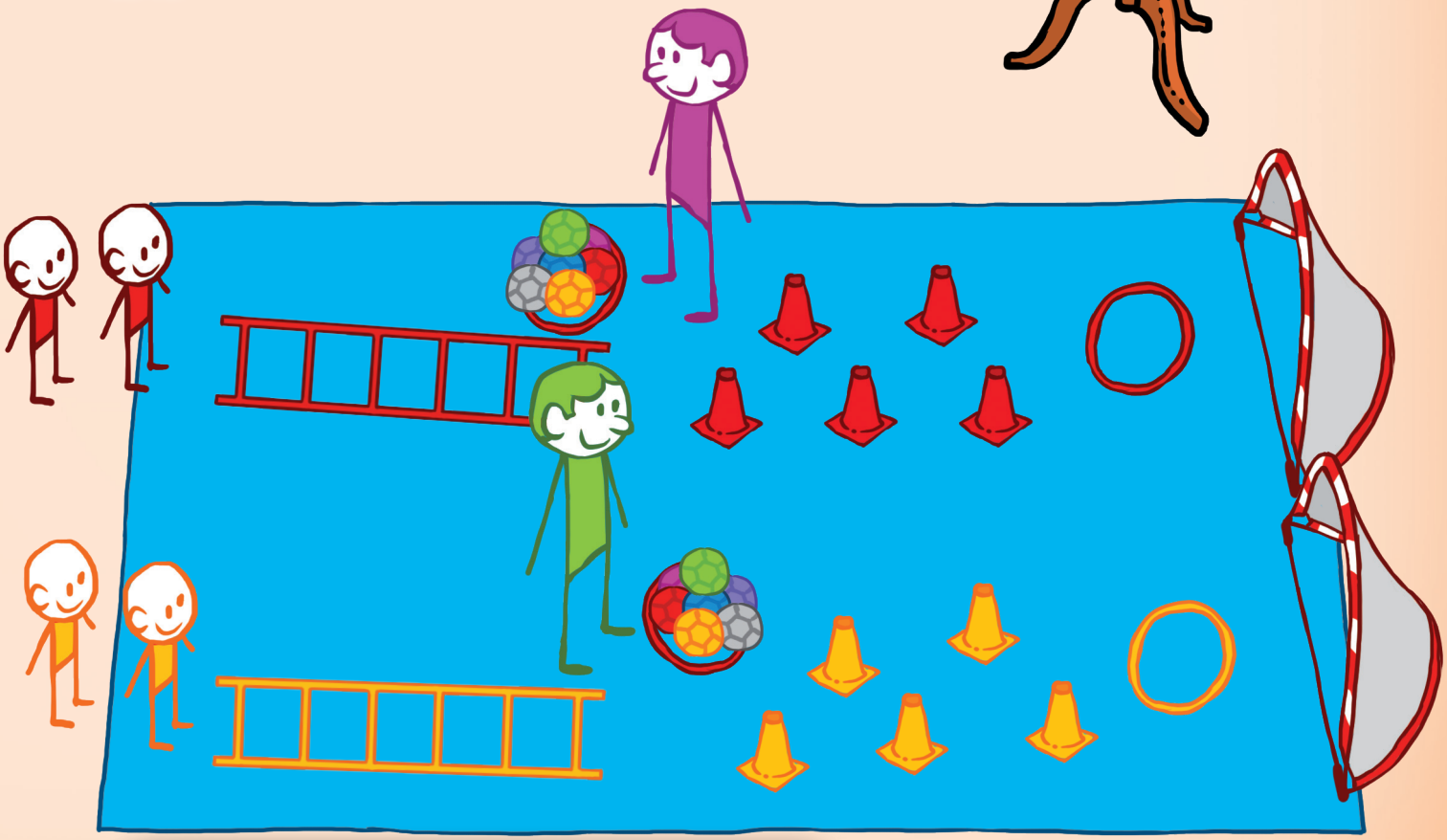
CONSEILS

- Les parents comptent les notes de musique, surveillent le parcours en alimentant la réserve.

EXPLICATIONS

L'enfant doit aller chercher des notes de musique afin de remplir sa partition. Il va chercher un ballon dans la réserve qui se situe juste après l'échelle de rythme ou de bandelettes au sol. Un second enfant part une fois que le premier enfant a récupéré son ballon. L'enfant s'engage dans le slalom et va tirer dans la cible.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Varier la distance entre le cerceau de tir et le but.	Mettre un musicien adverse dans le but. Varier le déplacement dans l'échelle. Dribble sur le slalom. Mettre plus d'obstacles.

LE MATÉRIEL

- 2 échelles de rythme ou de bandelettes au sol,
- 12 petits cônes, 4 grands cônes,
- 14 ballons,
- 4 cerceaux,
- 2 cages pop-up.

A LA RECHERCHE DES INSTRUMENTS

L'HISTOIRE

*« Après avoir réussi son examen de solfège, **Handy** recherche son instrument de musique ».*

ORGANISATION

Trois groupes de musiciens ont un instrument à côté d'eux. Ils ont en face d'eux tous les instruments qu'ils doivent récupérer.

Un cône représente une **trompette**, un palet représente un **tambour**, une coupelle représente une **cymbale** et une latte représente un **piano**.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible,
- Éviter des obstacles,
- Sauter,
- Reconnaître un objet.

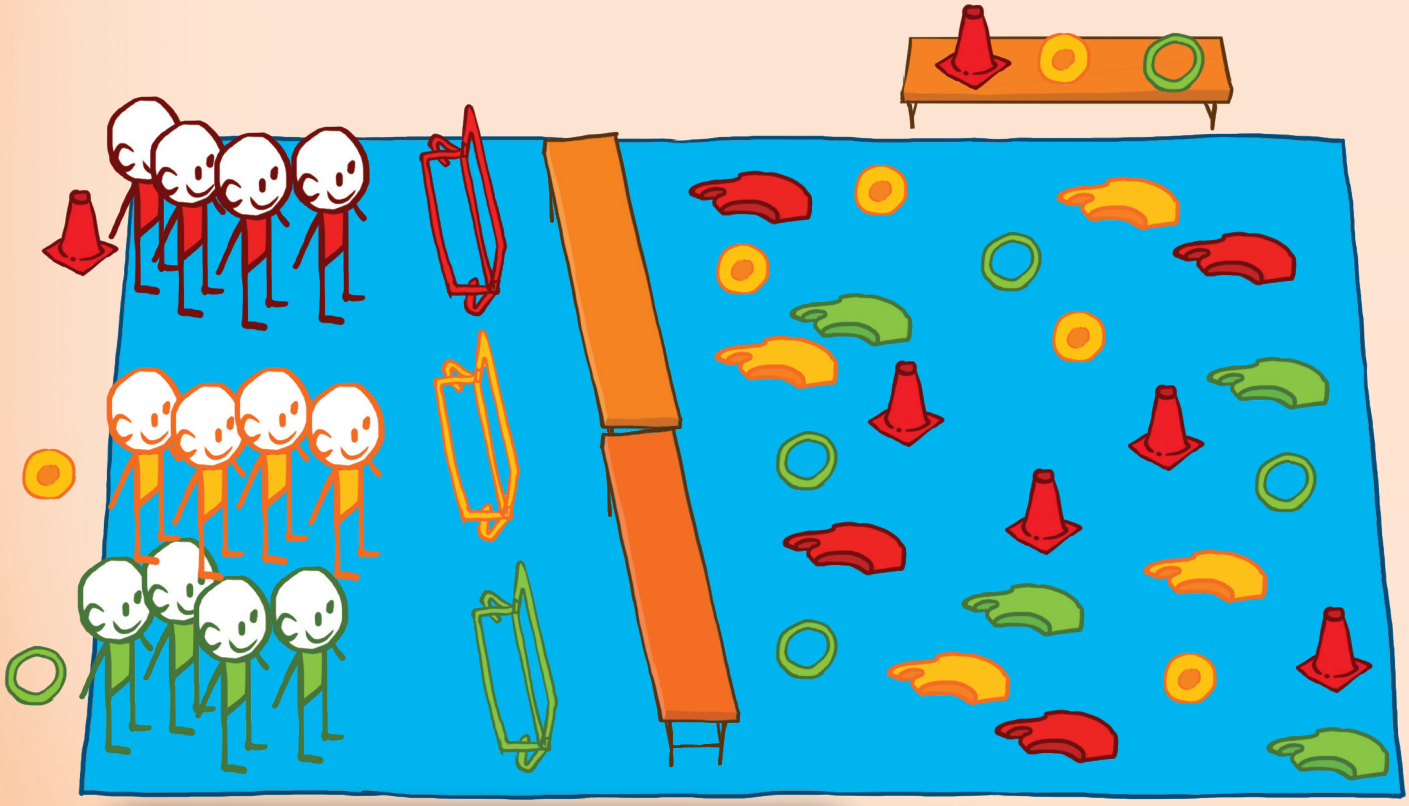
CONSEILS

- Les parents sont les professeurs de musique. Ils vérifient si chaque instrument ramené est bien le bon.

EXPLICATIONS

Les enfants doivent ramener les instruments correspondant à leur professeur de musique (**trompette**, **tambour** ou **cymbale**). Ils doivent pour cela franchir des obstacles à l'aller et au retour (sauter par dessus la haie et passer sous le banc).

Pour finir, les enfants doivent tous enfiler une **veste de musicien** (chasuble) pour participer au concert.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Retirer l'un des deux obstacles.	Ramener au professeur de musique les quatre instruments composant notre orchestre.
Mettre une couleur par équipe.	Ramener un banc pour montrer les objets à ramener.

LE MATÉRIEL

- Coupelles,
- Palets, chasubles,
- Cônes.

LA SYMPHONIE D'HANDY

L'HISTOIRE

*« Après toutes ces répétitions, **Handy** est enfin prêt pour le **grand concert**. Il veut attirer un maximum de public pour l'écouter ».*

ORGANISATION

Deux groupes d'enfants sont situés chacun dans une zone. Les parents sont positionnés au milieu de l'espace. Des bancs ou des chaise sont disposés à l'opposé des groupes d'enfants.

Il s'agit des places pour les spectateurs. De la musique est diffusée pendant le jeu.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Dribbler,
- Courir,
- Écouter,
- Tenir une position immobile.

CONSEILS

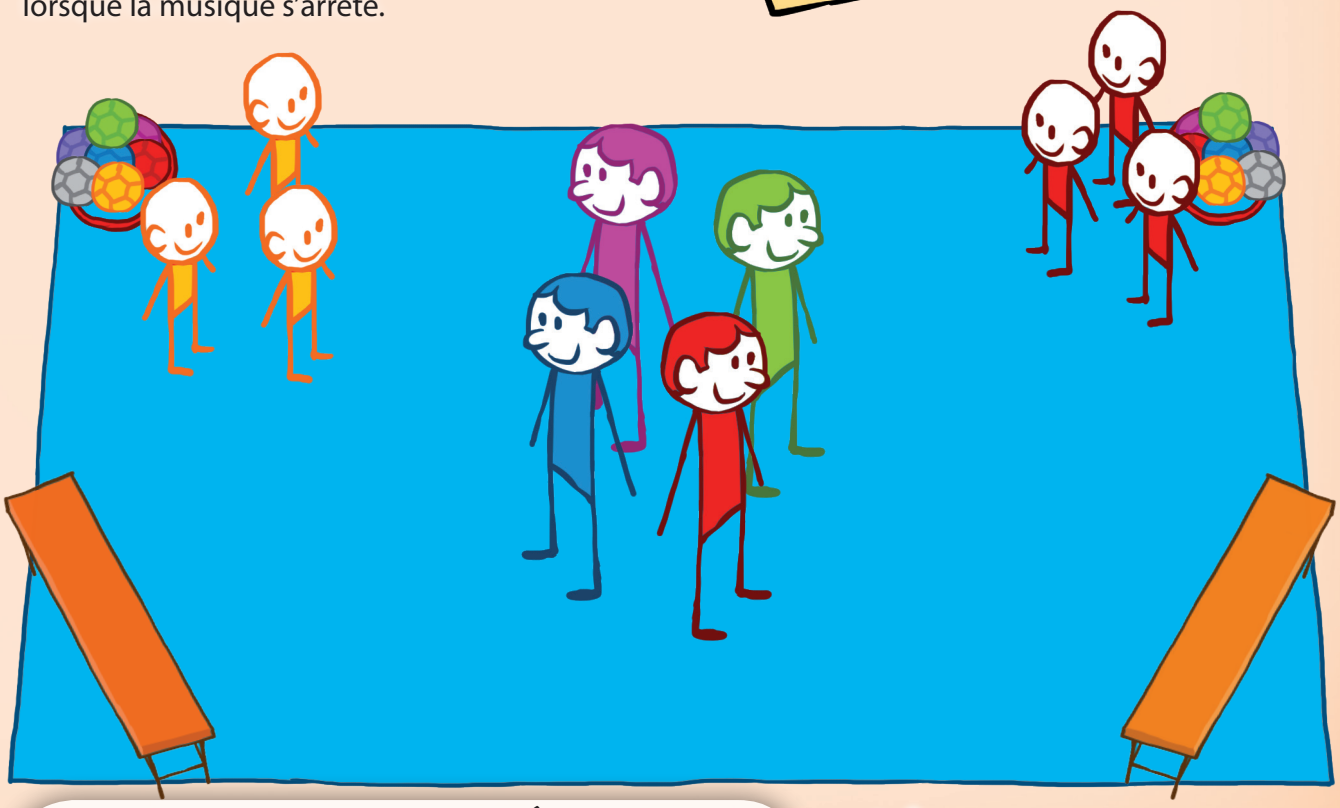
- Bien faire respecter la consigne de faire **statue** lorsque la musique s'arrête.

EXPLICATIONS

Les **deux orchestres** jouent le même jour et ils souhaitent chacun avoir le plus de spectateurs possible. Ils vont donc chercher les parents au milieu du terrain en l'invitant avec un **ticket** (=ballon). Le parent (spectateur) doit revenir en dribblant.

Attention, si la musique s'arrête, ils doivent faire la **statue**. S'ils bougent, ils reviennent au centre du terrain. L'**orchestre** qui a ramené le plus de spectateurs gagne !





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Enlever le ticket (ballon) et ramener le parent par la main.	Suivant la musique diffusée, les enfants doivent marcher, trottiner ou courir.

LE MATÉRIEL

- Bancs,
- Réserve de ballons,
- Chasubles.

HANDY SAUVE LA PLANÈTE





L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Handy veut prendre soin de la planète où nous vivons tous. Nous allons l'aider en nous transformant en « *Sauveurs de la Planète* ».

Avant de commencer inviter les enfants à inspirer et expirer fort en s'étirant vers le ciel. Puis leur demander de se promener lentement en mimant la collecte de papiers au sol.

Pour finir, leur proposer de faire du vent comme les éoliennes en agitant les bras pour produire de l'énergie en essayant même de tenir en appui sur un pied pour se lancer un défi.

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : plots, lattes, coupelles ou plots, 3 caisses (verte, jaune, grise), cerceaux, haies.

Jeu 2 : 1 cage pop-up, 1 tapis (type tatami) pour 5 enfants, 1 cerceau, 1 ballon / enfant.

Jeu 3 : une cage pop-up, des lattes, 2 plots de 3 couleur, 3 pastilles de couleurs, une réserve de ballons.



LE THÈME DU JOUR : SENSIBILISATION A L'ECOLOGIE

La planète en a assez de se faire détruire par les hommes sans rien dire. Cela dure depuis trop longtemps ! Que pouvons nous faire tous les jours pour que notre planète reste belle avec ses fleurs, ses arbres, ses océans, ses montagnes, ses lacs, ses rivières ... ?

- Trier les déchets à la maison,
- Recycler les objets en évitant le gaspillage,
- Économiser l'énergie (éteindre les lumières, fermer les fenêtres en hiver...).

LE TEMPS DES PARENTS

L'**écologie**, c'est aussi des petits gestes simples et quotidiens. Pris isolément, ces petits gestes que nous faisons chaque jour pour l'écologie : tri des déchets, recyclage, économie d'énergie... peuvent paraître insignifiants, mais, mis ensemble, ils peuvent aider à sauver la Terre et à la préserver pour nos enfants et toutes les générations suivantes.

Tri sélectif, recyclage... Les bonnes habitudes s'apprennent le plus tôt possible : trier ses déchets, recycler des objets du quotidien, adopter de bonnes habitudes, observer la nature, jardiner, réaliser des expériences, découvrir les énergies renouvelables.

Pour aller plus loin dans l'échange selon les souhaits et situations, les sites officiels : https://www.ecologique-solidaire.gouv.fr/leducation-lenvironnement-et-au-developpement-durable.



LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont : **des Ambassadeurs de l'Ecologie**.

HANDY NETTOIE LA PLAGE

L'HISTOIRE

« A la fin de l'été la plage est toute sale !
Les vacanciers ont laissé des déchets partout.
Handy va faire appel aux sauveurs de la planète pour tout nettoyer ».

ORGANISATION

3 parcours de motricité différents au bout desquels sont placées des caisses pour le tri sélectif : jaune, verte et grise.
Répartir sur un espace délimité représentant la plage des plots (*bouteilles en verre = caisse verte*), des pastilles (boites en plastique = caisse jaune), des lattes (peaux de bananes = caisse grise).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers des objets précis : reconnaître à quelle catégorie ils appartiennent,
- Courir, slalomer, sauter, enjamber un obstacle...
- Énumérer.

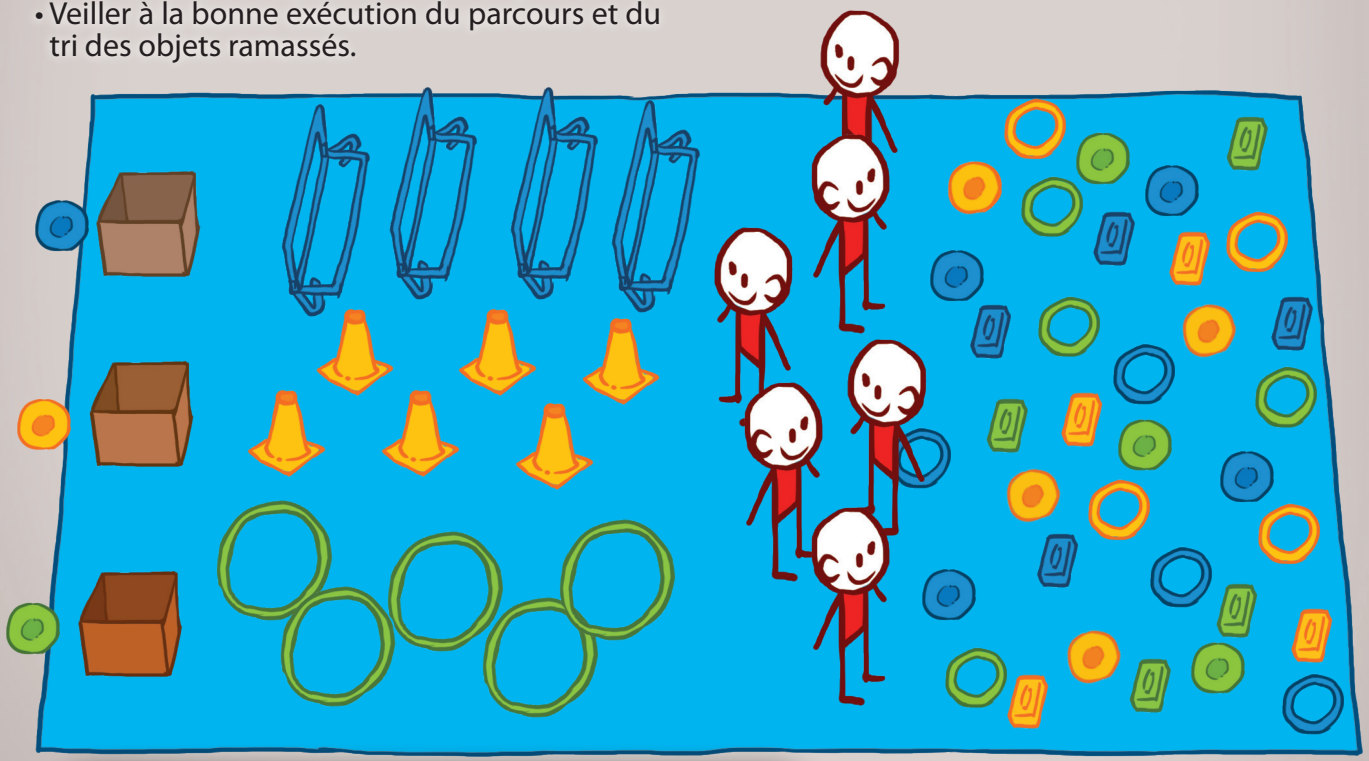
CONSEILS

- Insister sur le transport d'un seul objet à la fois,
- Veiller à la bonne exécution du parcours et du tri des objets ramassés.

EXPLICATIONS

Au signal les sauveurs de la planète doivent aller récupérer un objet et se dirigent ensuite vers un parcours qui va les mener au bac de tri correspondant à l'objet ramassé (jaune pour les lattes, vert pour les plots, bleu pour les pastilles). Les enfants enchaînent jusqu'à ce que la plage soit entièrement nettoyée.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
En faisant correspondre la couleur des objets à la couleur du bac dans lequel ils doivent être placés. En simplifiant les parcours voire en les supprimant dans un premier temps.	En imposant des formes de déplacements (cloche pied, sur la pointe des pieds, sur les talons...) selon l'objet récupéré En ajoutant deux vacanciers (rôle tenu par des parents ou des enfants) qui empêchent les sauveurs de ramasser les objets. Si un sauveur est touché avant d'avoir commencé un parcours, il doit lâcher l'objet.

LE MATÉRIEL

- Plots, lattes,
- 3 caisses (grise, verte, jaune),
- Cerceaux, haies, coupelles ou plots.

HANDY VOYAGE ECOLO

L'HISTOIRE

*« **Handy** doit aller à un match de **handball**, mais pour arriver au gymnase, il doit traverser un grand fleuve. Pour ne pas polluer, il décide d'utiliser une barque, mais sur son chemin il va devoir affronter un énorme bateau de croisière qui lui barre la route et pollue énormément ».*

ORGANISATION

1 enfant placé dans la cage pop-up joue le rôle de **Capitaine** du bateau de croisière. Face à la cage se trouvent deux barques (matérialisées par un tapis) sur lesquelles sont répartis les **sauveurs de la Planète**, avec un ballon chacun. Une aire de lancement entre les tapis et la cage est matérialisée par un cerceau.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Coordonner ses mouvements avec ceux de ses partenaires,
- Tenir en équilibre sur un support instable,
- Lancer en tirant fort vers une cible.

CONSEILS

- Pas plus de 5 enfants par tapis,
- Veiller à ce que l'enfant qui a tiré récupère sa boule **éco-magique** et se replace dans la barque après être passé.

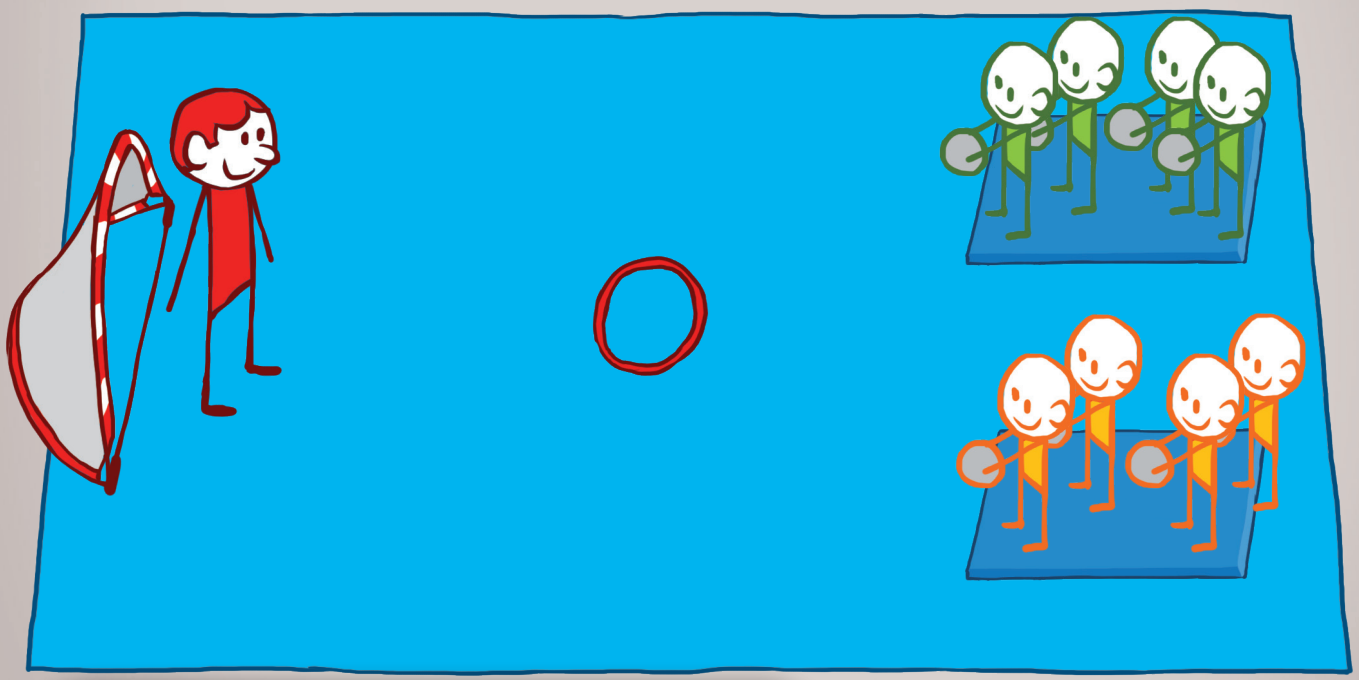
EXPLICATIONS

En suivant les instructions de l'animateur, les **sauveurs de la planète** réalisent le même mouvement ensemble : un ballon en mains, ils vont ramer à gauche puis à droite, plusieurs fois d'affilée (assis, debout, en appui unipodal…).

Au signal, un enfant de chaque barque va se placer sur l'aire de lancement pour tirer sa boule **éco-magique** à l'intérieur des filets du bateau de croisière (pendant que le groupe continue de ramer).

Le premier arrivé tire, et l'autre enchaîne quand le tireur a quitté le cerceau.

Si but : le ballon reste dans les filets, sinon le tireur récupère sa boule avant de retourner se placer sur le tapis. La première équipe à avoir marquer tous ses buts gagne la manche.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Réduire la distance entre la barque et le paquebot (matérialisé par la cage).	Ajouter un parcours à réaliser avant de pouvoir lancer la boule éco-magique.

LE MATÉRIEL

- 1 cage pop-up,
- 2 tapis (type tatami),
- 1 cerceau,
- 1 ballon / enfant.

HANDY PRODUIT DE L'ÉNERGIE

L'HISTOIRE

*« C'est l'hiver, et il n'y a plus d'électricité. **Handy** doit trouver le bon chemin pour aller tirer sur le barrage et l'ouvrir pour libérer l'eau qui va à nouveau produire de l'énergie pour tout le monde ».*

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en différents rôles : un dans le but ; un pour gêner l'accès au tir ; les autres enfants à côté de la réserve de ballons.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Choisir un espace libre et s'y engager rapidement,
- Lancer en tirant fort vers une cible et dans des espaces libres,
- Reconnaître les couleurs.

CONSEILS

- Le défenseur ne doit pas toucher le tireur ;
- Placer les portes plus ou moins éloignées les unes des autres (selon le rapport de force défenseur / tireur).

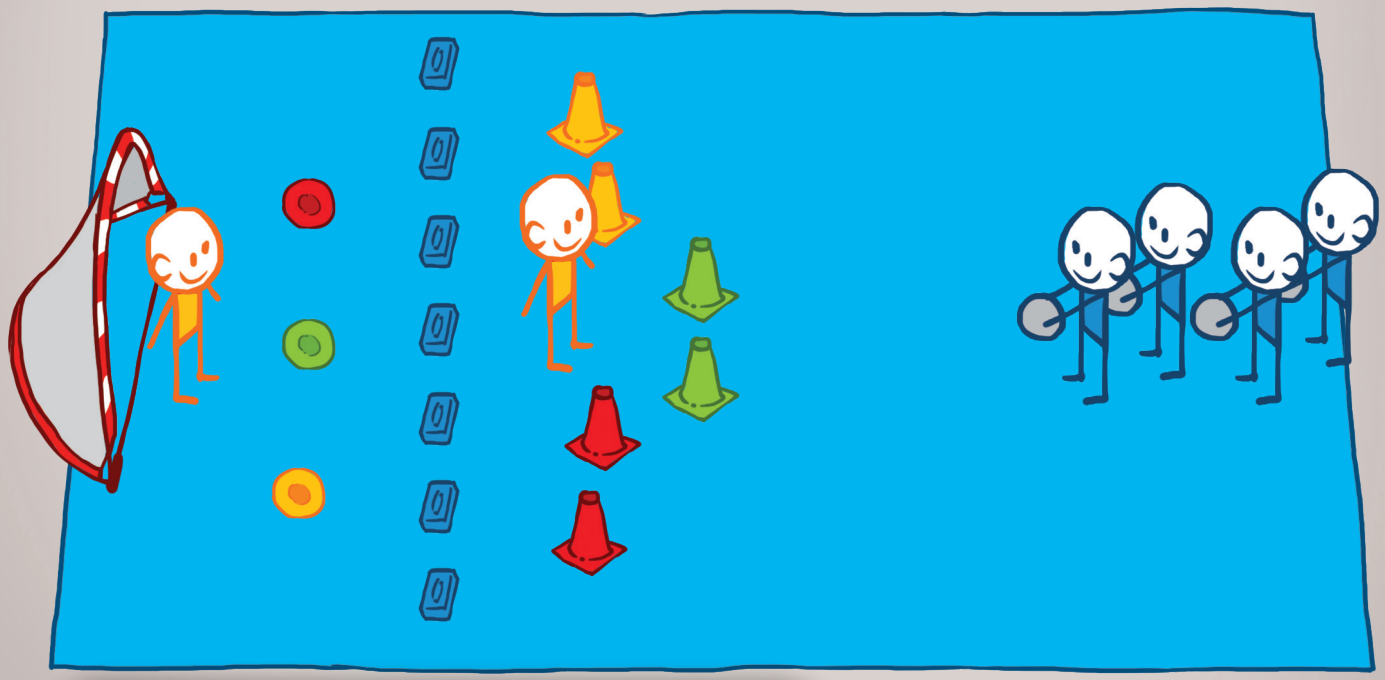
EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, le porteur de balle se déplace vers le but en franchissant une porte laissée libre par le défenseur.

Quand la porte est franchie, l'animateur annonce la couleur de la porte et le gardien doit alors aller toucher la pastille de la même couleur avec le pied.



Les tireurs doivent lancer tous les ballons dans la cage pour que le barrage libère l'eau pour produire de l'électricité.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Ne pas positionner de défenseur, pour ne pas contraindre les enfants.	L'animateur n'annonce plus la couleur, mais le gardien doit aller toucher la pastille correspondant à la porte franchie par le tireur.
Réduire le nombre de portes et donc de pastilles.	En jouant sur la distance des pastilles du gardien : plus près pour faciliter son replacement, plus loin pour faciliter le tir.
Rapprocher la zone de tir de la cage.	

LE MATÉRIEL

- Une cage pop-up, des lattes,
- Plots de couleur (2 verts, 2 bleus, 2 rouges),
- 3 pastilles de couleur (verte, bleue, rouge),
- Une réserve de ballons.

HANDY AUX JEUX OLYMPIQUES



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Les enfants sont face à l'animateur et débutent un échauffement en suivant ses gestes :

- Mouvements du bassin, mains sur les hanches.
- Mouvements des bras, des poignets, des mains, des doigts.
- Mouvements du cou : avant – arrière, rotations.
- Mouvements de flexion, extension des chevilles avec alternance talon / pointe ; des genoux : flexion en touchant le sol, le dos bien droit et extension en tendant les bras vers le ciel.
- Les enfants trottinent sur place simplement, puis en montant les genoux vers la poitrine, puis en faisant toucher les fesses par les talons.

L'animateur sera attentif à ce que les enfants effectuent bien chaque mouvement. Ces mouvements ne sont ni longs ni rapides mais peuvent être répétés en alternant de très courtes séries.

LE MATÉRIEL

Jeu 1 : 20 plots (ou coupelles), 20 pastilles (médailles), 2 cerceaux.

Jeu 2 : Haies, plots, cerceaux, 2 ballons.

Jeu 3 : 1 cage mini-hand, 2 ballons, 5 cerceaux, 2 grands plots + 2 petits plots, 2 bandelettes..



LE THÈME DU JOUR : LES SYMBOLES OLYMPIQUES

« Vous pouvez échanger avec les enfants sur les 4 principaux symboles des Jeux Olympiques ».

- **La flamme** est l'un des symboles les plus connus. Elle est allumée à Olympie en Grèce, puis des sportifs se relaient pour l'amener jusqu'à la ville organisatrice des JO.
- **La devise** des JO est « *citius – altius – fortius* ». Cette phrase en latin signifie « *plus vite, plus haut, plus fort* ». Elle a été écrite pour encourager les sportifs à se dépasser lors de cette manifestation.
- Lors de la cérémonie d'ouverture, **le drapeau** est hissé à un mât jusqu'à la fin des Jeux.

- Connais-tu **les couleurs de 5 anneaux olympiques** ? D'après le comité olympique « *au moins une des couleurs des anneaux, y compris le fond blanc, se retrouve dans les drapeaux des nations du monde* ».



LE TEMPS DES PARENTS

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

- www.paris2024.org.

LE(S) PARENT(S) et/ou le(s) assistant(s) sont :
Des entraîneurs nationaux !

LA COURSE AUX MÉDAILLES

L'HISTOIRE

*« Deux équipes se défient pour aller récupérer le plus de **médailles** cachées sous les plots ».*

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux équipes à côté d'un cerceau représentant leur podium.

Des plots sont dispersés face à eux sous lesquels sont cachés des pastilles matérialisant les médailles (une sous chaque plot).

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir,
- Se déplacer vers une cible,
- Observer et mémoriser.

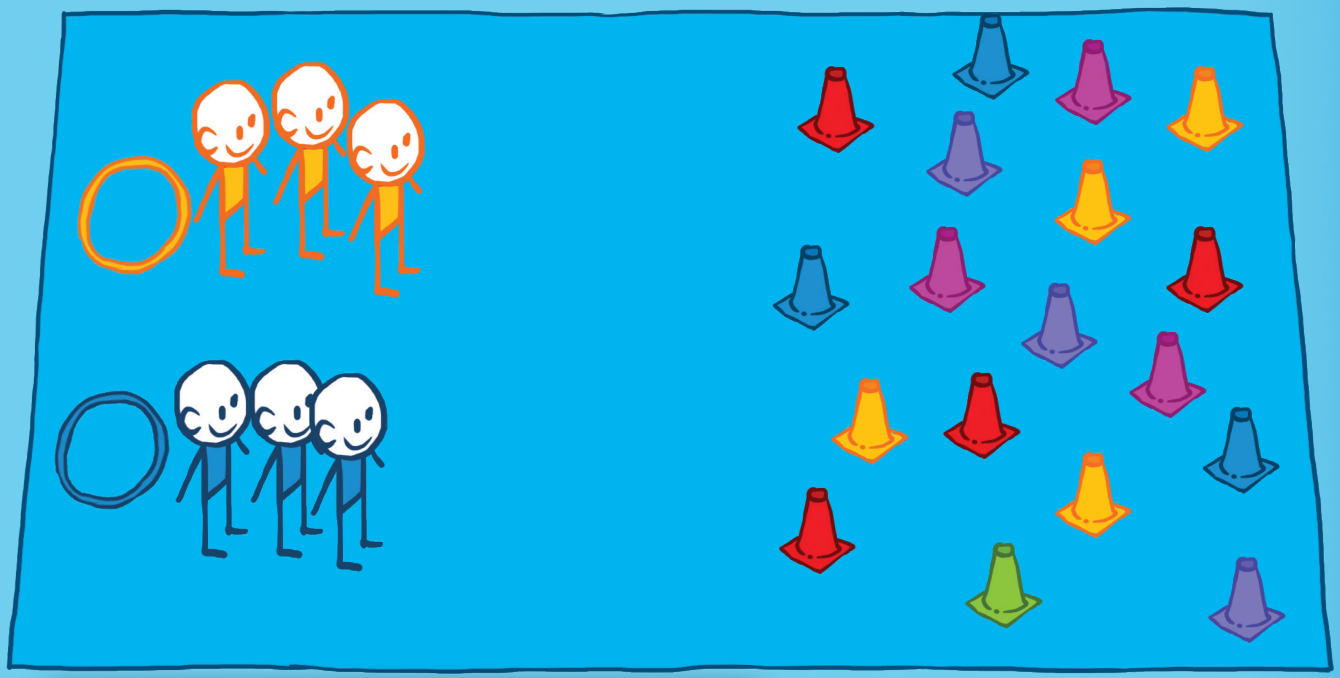
CONSEILS

- Remplacer les pastilles par des médailles créées par les enfants.
- Faire plus d'équipes si l'effectif est important..

EXPLICATIONS

Au signal de départ, le premier enfant de chaque équipe part en courant vers les plots. Il soulève l'un d'entre eux pour récupérer une médaille et la ramener dans le cerceau. Dès que la médaille est posée dans le cerceau, le suivant peut démarrer.





RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Quand une médaille a été trouvée, le plot qui la couvrait est renversé de manière à rendre plus visible les plots sous lesquels sont encore placés des médailles.	A chaque passage, l'enfant ne peut soulever qu'un seul plot. S'il n'y a pas de médaille dessous, il revient quand même pour donner le signal de départ au suivant : travail supplémentaire de mémorisation. Varier les déplacements vers les plots : en pas chassés, en marche arrière.

LE MATÉRIEL

- Environ 20 plots (ou coupelles),
- Autant de pastilles (ou objets symbolisant une médaille) que de plots,
- 2 cerceaux.

LE RELAIS DE LA FLAMME

L'HISTOIRE

« Handy transporte la flamme d'Olympie à Paris et doit franchir tous les obstacles en passant le relais à ses copains tout au long du chemin entre la Grèce et la France ! Les sportifs s'entraînent sur les parcours créés par Handy ».

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux (ou trois) équipes placées au départ de chaque parcours avec chacun un ballon.

EXPLICATIONS

Au signal, le premier démarre et réalise le parcours en aller-retour puis transmet la flamme au suivant qui peut alors, à son tour, exécuter le parcours.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

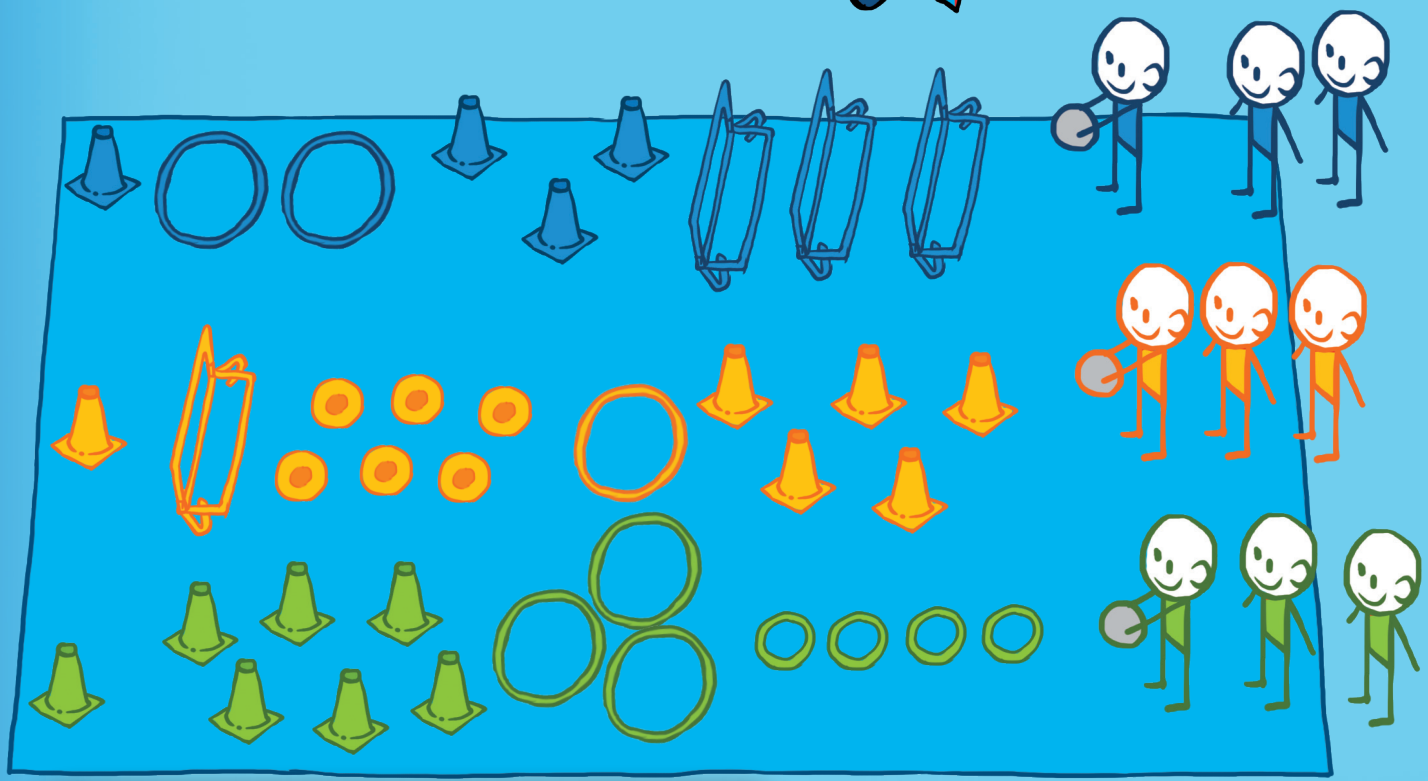
- Courir, enjamber, sauter,
- Réaliser un relais.



Chaque enfant doit réaliser une fois le parcours de son équipe, puis une rotation est organisée afin que chacune des équipes réalisent les parcours différents.

CONSEILS

- Bien veiller à la bonne exécution des parcours.
- Vous pouvez identifier chaque parcours avec un nom de pays traversé par la flamme.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
Pour les plus petits, chaque parcours peut être réalisé de manière à n'induire qu'un seul enchaînement de mouvements (sauts dans des cerceaux, franchissement de haies, slaloms...).	Pour les plus grands, possibilité d'utiliser le dribble et également de demander une passe au suivant pour transmettre le relais.

LE MATÉRIEL

- Haies, plots, cerceaux, pastilles pour matérialiser 2 ou 3 parcours différents.
- 2 ou 3 ballons ou objets symbolisant la flamme.

A L'ASSAUT DES ANNEAUX !

L'HISTOIRE

« Deux équipes se défient pour tester leur précision en lançant le ballon à travers les anneaux olympiques. Quelle équipe totalisera le plus de réussites ? ».

ORGANISATION

- Anneaux accrochés en hauteur de la cage ; 2 fixés sur deux grands plots et placés dans la cage,
- 2 équipes d'enfants placés à côté d'un plot de départ,
- 2 lamelles pour délimiter la distance de tir,
- 1 ballon par équipe.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible,
- Tirer avec précision,
- Courir.

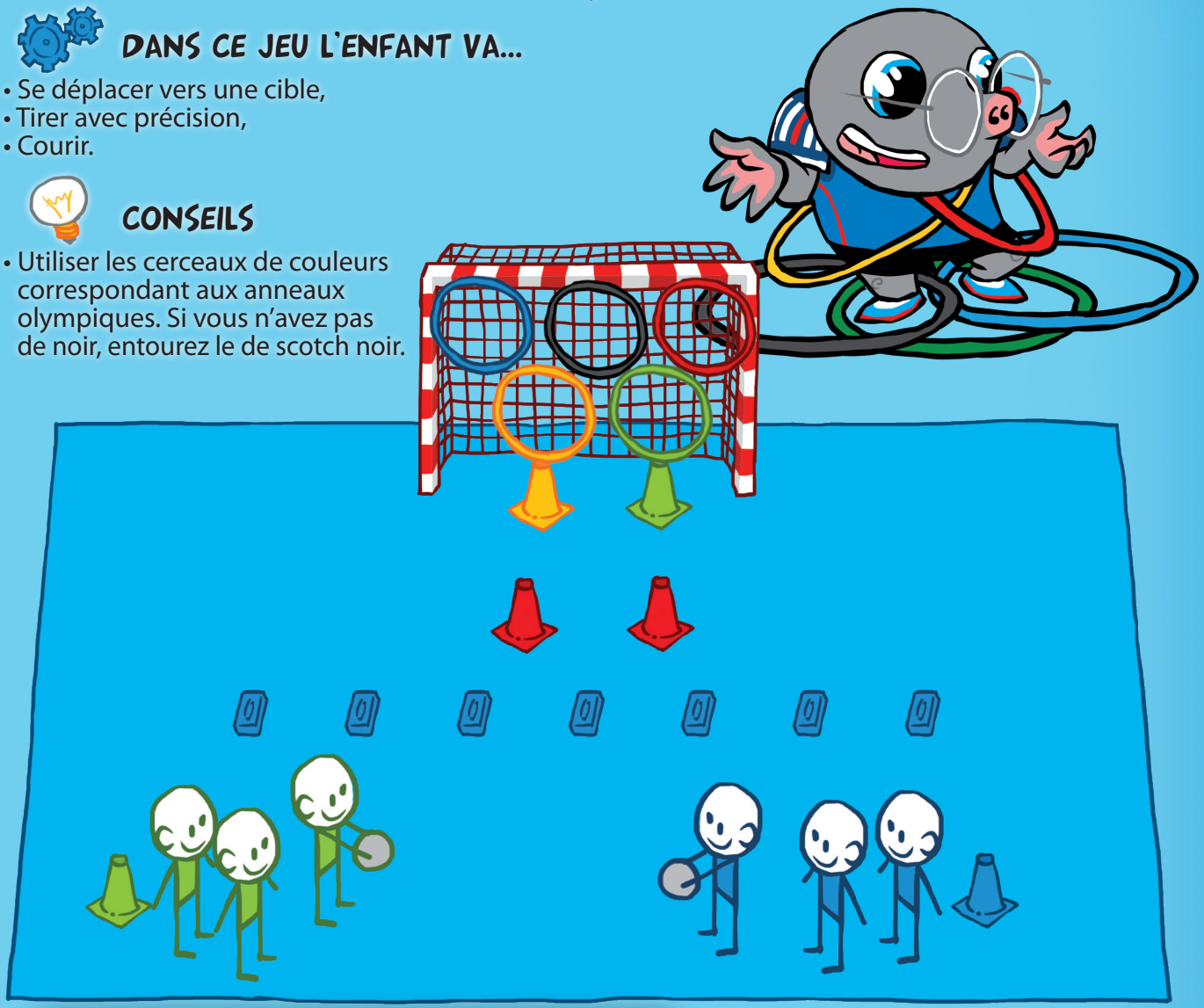
CONSEILS

- Utiliser les cerceaux de couleurs correspondant aux anneaux olympiques. Si vous n'avez pas de noir, entourez le de scotch noir.

EXPLICATIONS

Au signal le premier tireur se déplace vers la cage pour aller tirer dans les anneaux en s'arrêtant avant la lamelle. Il récupère son ballon pour l'apporter au suivant en courant.

1 point par anneau traversé par le ballon ; la première équipe qui totalise 5 points gagne la partie.



RENDRE PLUS FACILE	FAIRE ÉVOLUER
	En ajoutant des obstacles à franchir.
En jouant sur la distance de tir et sur l'écartement des cerceaux.	En mettant en place un défi « *tireurs / défenseurs* » : une seule colonne de tireurs et une colonne de défenseurs placée à côté des cages. Au signal, le tireur démarre pour aller tirer en même temps que le défenseur qui tente de le toucher.

LE MATÉRIEL

- 1 cage mini-hand,
- 2 ballons,
- 5 cerceaux,
- 2 grands plots, 2 petits plots,
- 2 bandelettes.

ET APRÈS LA SÉANCE...

ANIMER DES ESPACES DE RENCONTRE ET D'ÉCHANGES ENTRE LES PARENTS...

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

1 FINALITÉS

Il s'agit, selon les contextes et les besoins identifiés, d'apporter **un appui aux parents** *dans l'exercice de leur rôle par* **des échanges** *avec d'autres parents et/ou avec des professionnels.* Ainsi selon les thèmes abordés, l'animateur **BabyHand**, en concertation avec les **parents**, pourra faire appel à des réseaux de **professionnels** tel que le **Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents** afin animer ces échanges. *Situés après la séance ou à un autre moment de la vie du club, ils vont contribuer au* **renforcement** *de sa dynamique et à son* **ouverture** *sur l'environnement.*

2 OBJECTIFS

- Permettre aux parents de **se rencontrer**,
- **contribuer** à la cohérence éducative,
- **soutenir** les parents isolés,
- **renforcer** le lien entre familles et club,
- **sensibiliser** et **informer** sur les sujets liés à la parentalité et les questions éducatives,
- faire **émerger** des projets.

3 PUBLICS

- Parents, familles,
- enfants (à condition qu'une prise en charge particulière soit prévue par un des animateurs du club),
- professionnels selon les besoins identifiés et les thématiques abordées,
- animateur(s) ***BabyHand*** du club.

4 DÉMARCHE À SUIVRE

- Partir des séances ***BabyHand*** vécues par les parents et **aborder des thématiques** telles que l'alimentation, le sommeil, le sport et la santé, le respect, la solidarité…),
- **identifier**, dans ce cadre les **besoins** et **attentes** des familles,
- **déterminer** la thématique à aborder,
- **définir l'objectif** ou les objectifs des espaces rencontre/échanges à mettre en place,
- **faire appel** à un ou plusieurs professionnels pour amener une expertise (Réseau REAAP),
- **déterminer l'organisation**, le **fonctionnement**, les **moyens** à mobiliser (fréquence, lieux, horaires, publics ciblés, animation/convivialité…),
- **évaluer l'efficacité** de l'animation.

5 FREINS

- Difficultés dans **la prise de parole** de certains parents,
- **discours moralisateurs** vis-à-vis des parents,
- **disponibilités, mobilité** des parents,
- **cadre flou** ou pas assez sécurisant.

6 LEVIERS

- **Convivialité**,
- **compétences** de l'intervenant (professionnel),
- **dynamique** construite lors des séances ***BabyHand***,
- **diversités** culturelles,
- **mobilisation** de partenaires de proximité.

7 POSTURES DE L'ANIMATEUR

- Être à **l'écoute**,
- être **valorisant**, **bienveillant**,
- **stimuler** les échanges, le partage d'expériences, la prise de parole,
- savoir être **en retrait**,
- s'adjoindre les compétences de **professionnels** liés à la thématique.

En résumé ces espaces de rencontre et d'échanges ne sont pas des lieux magiques où un professionnel apporterait des réponses à toutes les questions que se posent les parents sur l'éducation de leur enfant.

C'est avant tout **un espace d'échange**, de **partage** et d'**émulation** qui va permettre à tout un chacun de construire ses propres réponses et de faire évoluer ses propres réflexions.
L'animateur étant là pour susciter, encourager et animer cet espace.



CAFÉ–PARENTS

EXEMPLE D'UN CAFÉ DES PARENTS AUTOUR DES ACCIDENTS DOMESTIQUES :

Ce récit d'expérience met en avant la façon dont on peut construire autour de l'activité ***Babyhand*** des temps qui permettent d'agir sur l'implication des parents dans la vie du club, contribuer à l'éducation civique des enfants, de renforcer les pratiques éducatives des parents (parentalité) et plus généralement contribuer à développer le vivre ensemble et la citoyenneté.

Chaque début de saison, l'éducateur du club demande la profession des parents de nos ***babyhandballeurs*** à partir du formulaire d'inscription. Il identifie, ainsi, des professions qui lui permettent de faire intervenir des professionnels dans le cadre des ***cafés des parents*** organisés 3 fois par an. Ainsi, l'un des parents était **pompier professionnel** et il a été convenu d'organiser un temps sur les accidents domestiques lors d'une séance ***Babyhand***.

L'intervention s'est déroulée en 2 temps.

1 **Un temps uniquement avec les parents** (30 min) pendant la séance ***Babyhand*** organisé par le parent pompier. Plusieurs thèmes ont été abordés :

- **Sensibilisation sur les types d'accidents** domestiques (chiffres clés à l'appui sur le nombre de blessés et morts en France aujourd'hui) : l'objectif était d'interpeller les parents et de sortir de cette phrase tout faite « Cela n'arrive qu'aux autres. » Des exemples de typologie de familles ont été mis en avant pour que chacun puisse se reconnaitre.



- **A partir de ce constat**, il a été identifié au travers d'un poster toutes les zones dangereuses et les risques potentiels d'une maison, d'un jardin ou les parties communes pour les appartements en résidence. Un débat s'est engagé sur les conduites à tenir et les comportements à avoir envers ses enfants pour que le message passe sans être dans l'interdiction mais plutôt dans la compréhension des choses et ainsi définir la posture et les messages des parents à transmettre à leurs enfants.

2 **Un temps partagé parents-enfant** avec le pompier (20 min) divisé en deux séquences:

- **Une première séquence de repérage par les enfants** des zones dangereuses de leur lieu de pratique : le parent pompier est venu avec un plan du gymnase simplifié et l'objectif des enfants était de se promener dans le gymnase et de repérer tout ce qui peut être dangereux et de venir ensuite au plan situé au centre du terrain de hand et coller une gommette sur la zone identifiée (possibilité de coller plusieurs gommettes au même endroit pour montrer l'importance du danger repéré par un maximum d'enfants)
- **Une deuxième séquence de visite du gymnase** avec l'ensemble des enfants à partir du plan et en s'arrêtant sur les lieux où se situaient les gommettes avec échanges de type questions/réponses sur le pourquoi de la dangerosité du lieu. Quel danger et pourquoi ? Qu'est-ce que l'on n'a pas le droit de faire ? Où trouve t on des dangers similaires dans son environnement (maison, jardin, école etc.) ?

A l'issue de ce **café des parents**, chaque famille est repartie avec de la documentation expliquant plus précisant tous les dangers domestiques rencontrés et les conduites à tenir en tant que parent.

Les animateurs BabyHand

Bourges Handball 18
Centre Val de Loire

PARCE QU'IL FAUT DES JOUEURS...













babyHand
3 à 5 ans

Ont participé à la conception de ce livret pédagogique :

Nathalie DELORD, chargée de développement fédérale.

Stéphanie FARGEAS, Manager projets et réseaux et cordonnatrice départementale du *Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents*.

Thierry GAILLARD, Conseiller Technique National.

Alain NERON, Chef de projet et coordonnateur départemental du *Réseau d'Ecoute, d'Appui et d'Accompagnement des Parents*.

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

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

Les stagiaires et formateurs animateurs Babyhand, des territoires *Centre Val de Loire* et *Provence Alpes Côte d'Azur*.

babyHand
3 à 5 ans

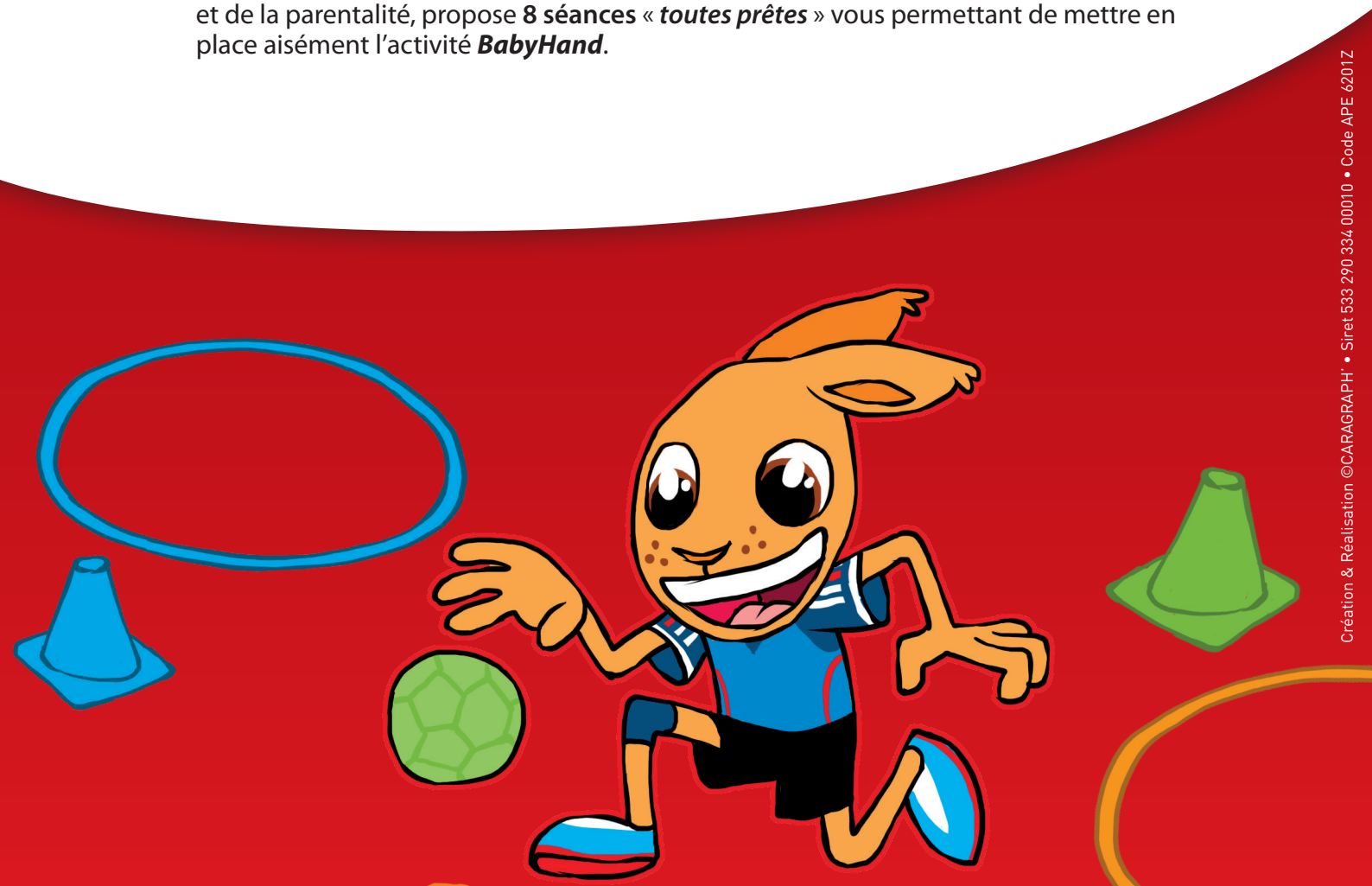
BabyHand est une activité adaptée du handball pour les enfants âgés de 3 à 5 ans.

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***.



Création & Réalisation ©CARAGRAPH • Siret 533 290 334 00010 • Code APE 6201Z

FF Handball
Maison du Handball
1, rue Daniel Constantini • CS 90047 • 94257 Gentilly cedex
Tél : 01 56 70 72 72 • Fax : 01 56 70 73 00
Web : www.ff-handball.org • Email : ffhandball@ffhandball.net

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

FFHANDBALL