



EHF
EURO 2018

LIVRET BABYHAND HANDY À L'EHF EURO 2018

• EDITION SPÉCIALE •



FFHANDBALL

EDITO



Le **championnat d'Europe féminin de Handball** qui sera organisé à la fin de l'année **2018** est l'occasion pour **Handy** de découvrir les villes qui vont accueillir cette compétition.

Que ce soit à **Brest, Nancy, Nantes, Montbéliard** ou **Paris**, **Handy** s'approprie au fil des séances des richesses culturelles, artistiques ou culinaires de ces villes. Les tout-petits handballeurs pourront ainsi apprendre, se développer tout en s'amusant. En cohérence avec les objectifs de l'**EHF Euro 2018** qui visent à attirer de nouveaux publics pour vivre et participer pleinement à cet événement international, le **Comité d'Organisation** remercie les auteurs pour l'édition de ce livret **spécial Euro 2018**. Ils ont fait preuve d'imagination et d'humour pour permettre à **Handy** d'explorer un nouveau monde et s'ouvrir aux autres. Je ne doute pas un instant de l'enthousiasme vécu au cours de ces séances de **Babyhand**. Cette année sera une belle année **HANDBALLISSIME** qui restera sans aucun doute dans la tête de tous les handballeurs et handballeuses en herbe.

Sylvie PASCAL-LAGARRIGUE

Présidente du Comité d'Organisation de l'EHF EURO 2018.



Le **babyHand** des 3 – 5 ans, C'est enfin l'arrivée du handball dans la petite enfance, une pratique familiale qui invite parents et enfants à jouer ensemble, partager un temps libre et choisi pour renforcer des liens, s'enrichir de chacun et de tous, grandir dans le bonheur d'être ensemble.

Depuis son lancement en 2016, ce sont **15 000 BabyHanballeurs** et leur famille qui partagent la richesse des univers imaginaires du **babyHand**. Chaque séance est une histoire racontée invitant au voyage et à la découverte à l'âge des premiers apprentissages et au moment où ce lien parent – enfant est tellement important.

Alors cette grande fête populaire fédératrice à laquelle nous invite l'**EURO féminin de Handball** durant 15 jours, **Handy** et ses amis, les héros de l'univers **babyHand** ne pouvaient pas la manquer.

En nous embarquant dans les 5 villes qui accueillent la compétition, **Handy, Miro** et **Ploum** donnent l'occasion aux **2 400 clubs** de la fédération (ceux qui font le handball) de s'associer encore un peu plus à cet événement, découvrir un peu mieux ces villes hôtes, soutenir notre équipe de France et bien sûr développer, faire partager et promouvoir cette pratique qui nous rappelle comme un credo que notre sport est avant tout éducatif, synonyme de « *bien vivre et grandir ensemble* ».

Philippe BANA

Directeur technique national

CALENDRIER DES MATCHS

16 ÉQUIPES DIVISÉES EN 4 GROUPES

29 NOV > 16 DEC 2018

BREST • MONTBÉLIARD • NANCY • NANTES • PARIS

TOUR PRÉLIMINAIRE - 4 GROUPES						
Les trois premières équipes de chaque groupe sont qualifiées pour le tour principal						
	Jeudi 29 NOV	Vendredi 30 NOV	Samedi 01 DEC	Dimanche 02 DEC	Lundi 03 DEC	Mardi 04 DEC
GROUPE A	NANTES PARC DES EXPOSITIONS - HALL XXL					
DANEMARK		18:00		15:00		18:00
SERBIE		SERBIE		POL		SWE
SUEDE		21:00		18:00		21:00
POLOGNE		DEN		SWE		DEN
GROUPE B	NANCY PALAIS DES SPORTS JEAN WEILLE					
FRANCE		15:00		18:00		15:00
MONTÉNÉGR		FRA		MNE		SLO
RUSSE		21:00		15:00		18:00
SLOVÉNIE		RUS		SLO		FRA
GROUPE C	MONTBÉLIARD L'AXONE					
HONGRIE		15:00		18:00		15:00
ESPAGNE		HUN		CRO		NED
PAYS-BAS		21:00		15:00		18:00
CROATIE		ESP		CRO		HUN
GROUPE D	BREST BREST ARENA					
NORVÈGE		15:00		18:00		15:00
ROUMANIE		NOR		GER		ROU
ALLEMAGNE		21:00		15:00		18:00
RÉP. TCHÈQUE		ROU		CZE		NOR

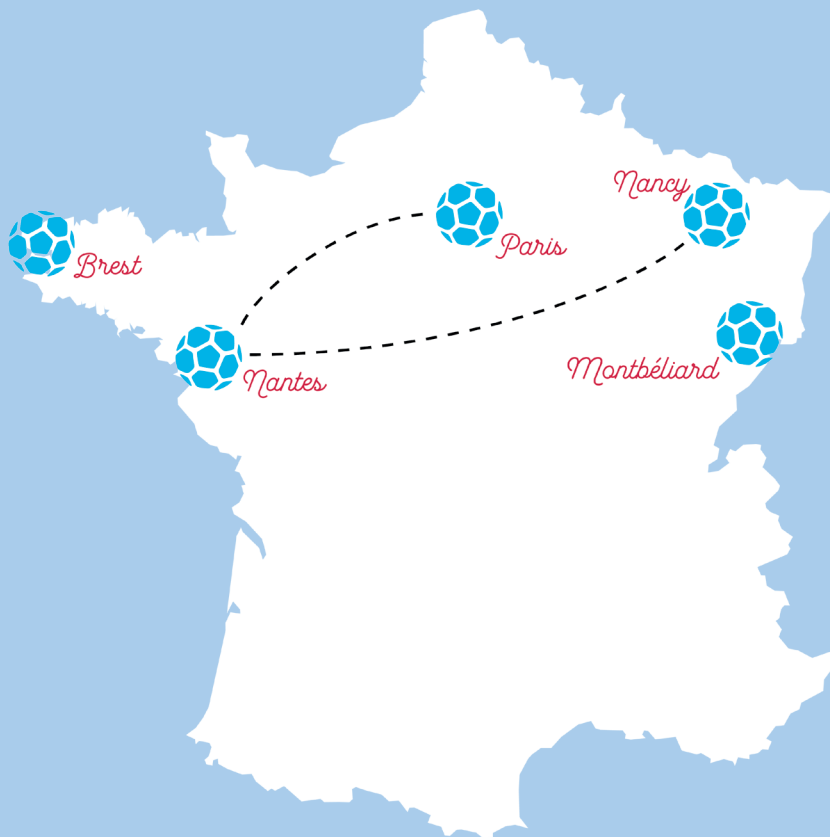
TOUR PRINCIPAL - 2 GROUPES						
Les deux premières équipes de chaque groupe sont qualifiées pour les demi-finales. La troisième équipe de chaque groupe joue un match pour la 5 ^{ème} place.						
	Jeudi 06 DEC	Vendredi 07 DEC	Samedi 08 DEC	Dimanche 09 DEC	Lundi 10 DEC	Mardi 11 DEC
GROUPE I	NANTES PARC DES EXPOSITIONS - HALL XXL					
3A / 2B		15:00		18:00		15:00
2A / 3B		21:00		15:00		18:00
GROUPE II	NANCY PALAIS DES SPORTS JEAN WEILLE					
3C / 2D		15:00		18:00		15:00
2C / 3D		21:00		15:00		18:00

PHASE FINALE	
Vendredi 14 DEC	Dimanche 16 DEC
PARIS ACCORHOTELS ARENA	
PLACES 5-6	PLACES 3-4
14:00	14:00
3I / 3II	PDF1 / PDF2*
DEMI FINALE	FINALE
11:20	12:30
11I / 2I	VDF1 / VDF2*
21:00	
1C / 2I	

* PDF : perdant Demi-Finale
VDF : Vainqueur Demi-Finale

#Handballissime

ehf-euro.com



HANDY A BREST



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Bienvenue à **Brest** !

Handy arrive en bateau **sur l'océan agité** (faire tanguer les enfants, droite, gauche = babord tribord), enlève son gilet de sauvetage, saute sur la rade, serre la main à tous ses amis et les congratule heureux de les retrouver après un si long voyage.

Après ce retour **sur la terre ferme**, Handy teste aussi son équilibre (inviter les enfants à prendre des postures d'**équilibre** : sur un pied, sur les talons, sur la pointe des pieds..).

Et maintenant qu'il est prêt direction la **Brest Arena** !



LE MATERIEL

Jeu 1 : 8 plots, 2 réserves de ballons, 2 cerceaux.

Jeu 2 : cerceaux pour matérialiser la galette, des lattes pour le jambon, des palets pour l'œuf, des coupelles pour le fromage, des plots et des haies pour matérialiser le parcours de motricité.

Jeu 3 : 1 paire de cages pop-up, une réserve de ballon babyHand, une réserve de ballons en cuir (Taille 0 de préférence), deux cerceaux, un sac de ballons vide.



LES PARENTS

- Les gardiens de phare.
- Les chefs cuisiniers.
- Les gardiens de la salle.

VISITE DU JOUR

- Le site touristique : La Rade.
- La recette ou le plat typique : crêpe.
- Le site de la compétition : Brest Arena.

LE THEME DU JOUR : LA SÉCURITÉ AU BORD DE LA MER

Connaissez-vous réellement tous les dangers de la mer ? Que vous soyez sur la plage, au bord de l'eau ou même en pleine mer, nous vous rappelons quelques conseils de sécurité à la mer :

- Ne jamais laisser un enfant sans surveillance.
- Même où il a pied, un enfant, comme un adulte, peut se noyer.
- Ne pas s'exposer au soleil entre 12h et 16h, et jamais trop longtemps.
- Bien sûr ne pas oublier la protection solaire : un bon vêtement anti UV reste le meilleur protecteur .





L'HISTOIRE

« **Rok** et **Koolette** ont éteint le phare de la rade de **Brest**. Les **petits navigateurs** doivent le rallumer en activant chaque **bougie** avant de reprendre leur **voyage** en mer. Mais **Rok** et **Koolette** vont essayer de les en empêcher ! »



ORGANISATION

Répartir les enfants en **2 équipes** ; placer une réserve de ballons entre les **2 équipes**. En face de chaque équipe placer autant de plots que d'enfants.

Un enfant de chaque équipe joue le rôle de **Rok** ou **Koolette** en se plaçant en position défensive entre l'autre équipe et les plots.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible.
- Eviter un adversaire.
- Courir en changeant de direction.



CONSEILS

- Etre vigilant sur les départs : un seul enfant de chaque équipe dans la rade.
- Positionner les parents en gardien du phare pour aider les enfants à placer leur ballon sur le plot.

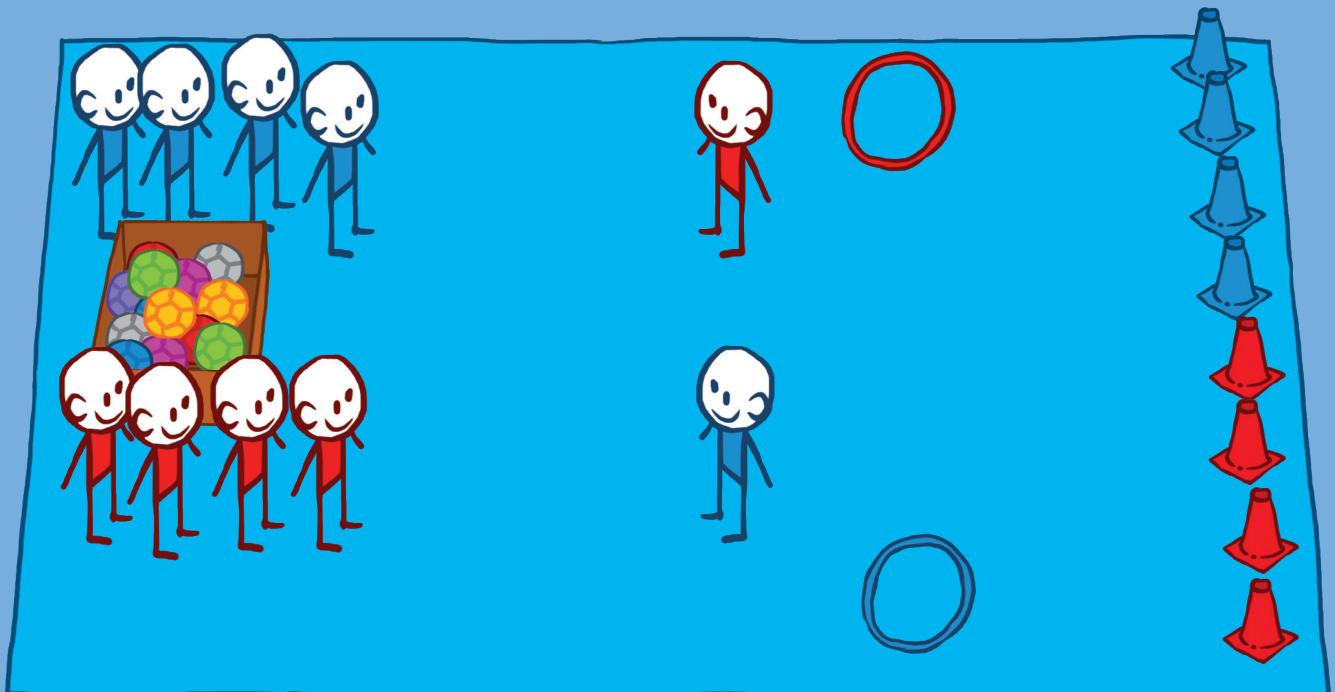


EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, un enfant de chaque équipe récupère un ballon dans sa réserve et tente de traverser la rade sans se faire toucher par Rok ou Koolette.

Si l'enfant réussit, il pose le ballon sur l'un des cônes. Sinon le défenseur récupère le ballon et va le poser dans sa réserve matérialisée par un cerceau. La 1ère équipe à avoir posé un ballon sur chaque plot remporte la manche.

Si aucune équipe n'a réussi et que la réserve de ballons est épuisée ce sont donc **Rok** et **Koolette** qui remportent la manche.



RENDRE PLUS FACILE

Ne mettre qu'un seul défenseur qui gêne sur les parcours des deux équipes, voire pas de défenseur du tout avec les plus petits.

FAIRE EVOLUER

Jouer sur la largeur de la rade (espace de duel).
Rendre autonome les départs des enfants dans leur équipe : il démarre au retour du précédent qui peut lui taper dans la main par exemple.



LE MATÉRIEL :

- 8 plots.
- 2 réserves de ballons.
- 2 cerceaux.



L'HISTOIRE

« Les **petits cuisiniers bretons** ont décidé de préparer des **galettes** pour tous les supporters de l'équipe de **France**. Mais le chef cuisinier n'a pas rangé sa cuisine et les petits chefs devront franchir les obstacles pour confectionner leur galette.. »



ORGANISATION

Répartir les enfants en **2 équipes**, et placer un cerceau (galette) en face de chaque équipe. Placer les ingrédients symbolisés par des objets au centre du parcours à côté de parents. Disposer des plots dans la première partie du parcours puis des haies dans la deuxième.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Slalomer.
- Franchir des haies en enjambant ou en sautant.
- Transporter des objets vers une cible.



CONSEILS

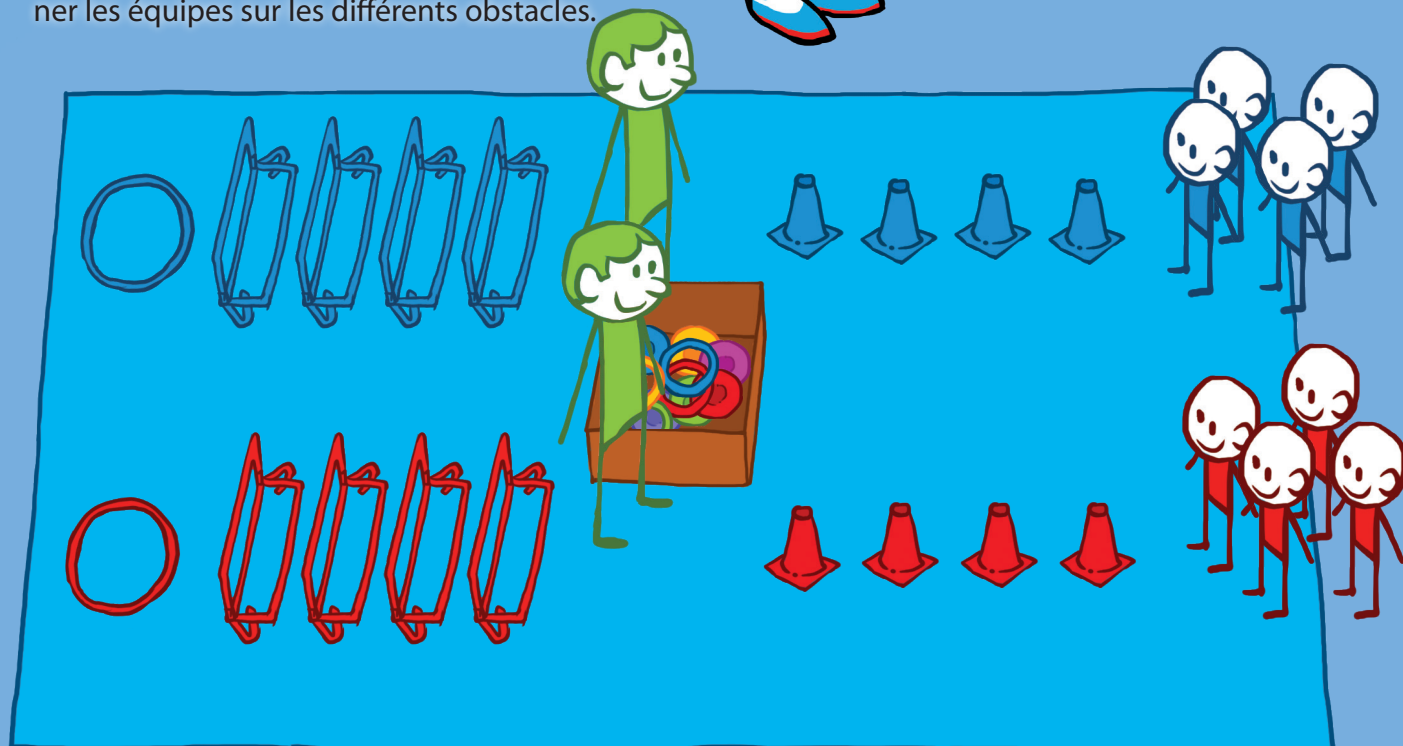
- Placer les parents au milieu du parcours pour distribuer les ingrédients.
- Veiller à la bonne exécution des parcours.
- Vous pouvez varier les parcours et faire tourner les équipes sur les différents obstacles.



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, un enfant de chaque équipe s'engage sur le parcours en slalomant autour des plots, récupère un ingrédient donné par un parent au milieu de celui-ci, le termine pour aller le déposer dans le cerceau (galette), puis revient en courant à l'extérieur du parcours pour taper dans la main de l'enfant suivant qui peut alors s'engager sur le parcours à son tour...

La première équipe dont chaque enfant a posé un ingrédient (ou 2 selon le nombre d'enfants) remporte la manche..



RENDRE PLUS FACILE

Faire un premier passage sans parcours puis faire évoluer progressivement en ajoutant des obstacles.

FAIRE EVOLUER

Imposer les ingrédients de la recette de la galette : dans ce cas les enfants se servent directement dans le carton et les parents jouent le rôle de chefs cuisiniers en vérifiant la galette. Faire évoluer encore plus en imposant l'ordre dans lequel les ingrédients doivent être disposés sur la galette.



LE MATÉRIEL :

- cerceaux pour matérialiser la galette.
- des lattes pour le jambon.
- des palets pour l'œuf.
- des coupelles pour le fromage.
- des plots et des haies pour matérialiser le parcours de motricité.

L'HISTOIRE

« **Rok** et **Koolette** ont dégonflé tous les ballons. Pour récupérer un ballon gonflé et remplir le sac de l'équipe de **France** avant son entraînement il faut marquer un **but** ! »

- Courir.
- Transporter un objet.
- Tir dans une cible.

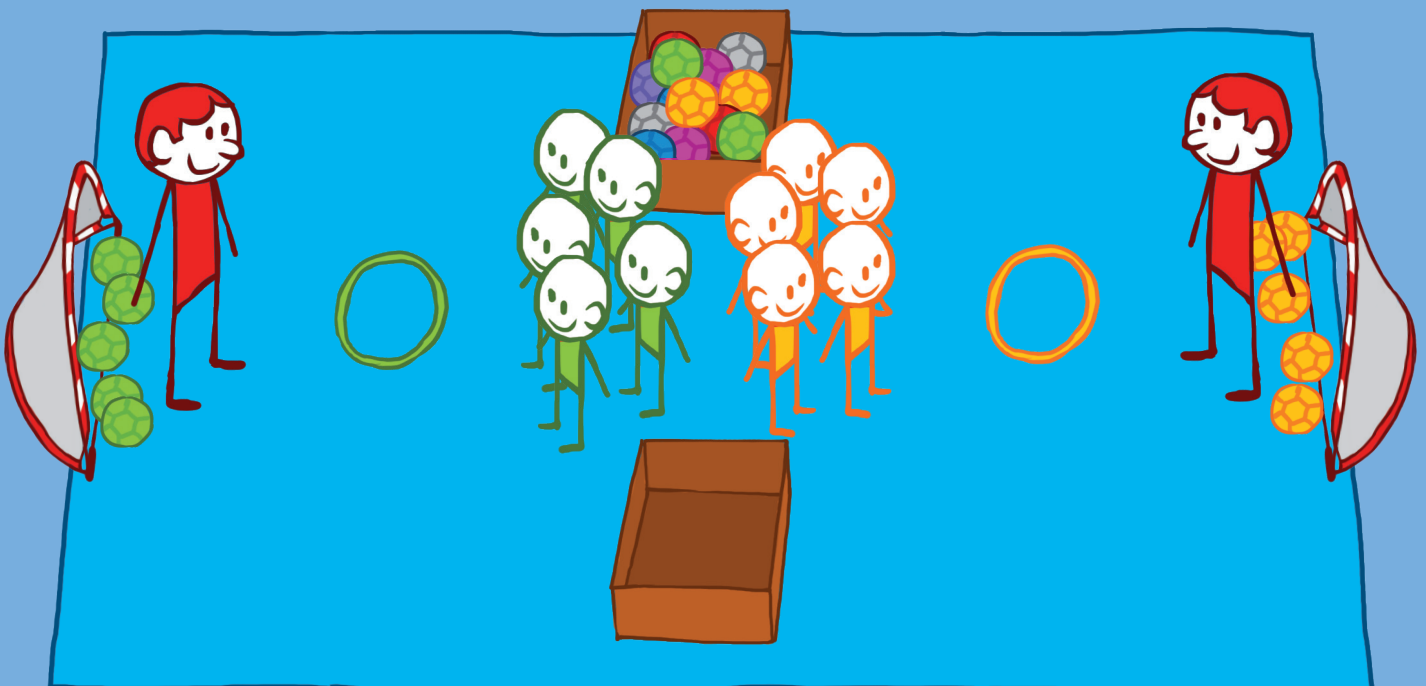
- Les parents jouent les rôles de **Rok** et **Koolette**.
- Privilégier des ballons babyHand « mous ».

Au signal, un enfant de chaque équipe récupère un ballon babyHand dans la réserve et va tirer dans la cage protégée par **Rok** et **Koolette** (parents).

Si l'enfant marque, le parent lui donne en échange un ballon en cuir qu'il ramène et pose dans le sac.

Si l'enfant ne marque pas, il revient avec son ballon babyHand qu'il dépose dans la réserve.

Le jeu s'arrête quand on a récupéré l'ensemble des ballons en cuir..



RENDRE PLUS FACILE

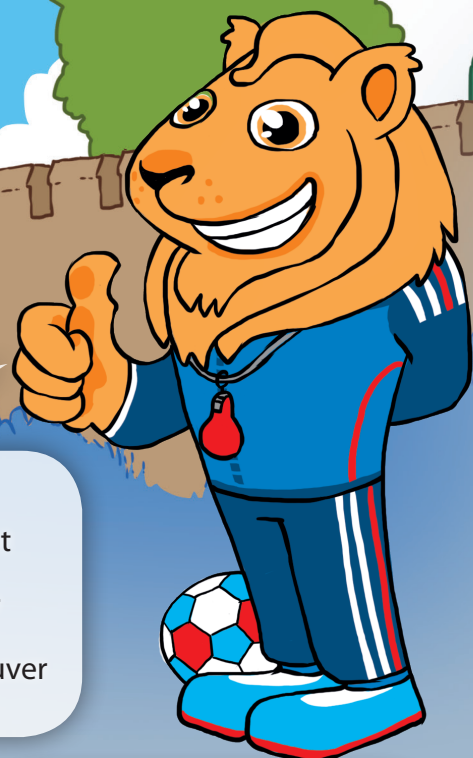
Ne pas mettre de gardien.
Jouer sur la distance du cerceau.

FAIRE EVOLUER

Rajouter un défenseur excentré, placé à un plot, qui démarre au signal de l'animateur. Si l'attaquant est touché, il donne son ballon au défenseur et remplace celui-ci.

- 1 paire de cages pop-up.
- Une réserve de ballon babyHand.
- Une réserve de ballons en cuir (Taille 0 de préférence).
- Deux cerceaux.
- Un sac à ballons vide.

HANDY À MONTBELIARD



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Bienvenue à **Montbéliard** ! L'arrivée se fera par la citadelle en franchissant les remparts (inviter les enfants à escalader), en grimpant les marches du **donjon** (les enfants se déplacent en montant les genoux), en passant par le pré des roses (les enfants se baissent pour cueillir des fleurs) où nous allons faire un joli bouquet pour les handballeuses que nous allons retrouver à l'**Axone**.

LE MATERIEL

Jeu 1 : coupelles et palets pour symboliser les fleurs, bancs ou obstacles (haies, cartons...).

Jeu 2 : 4 cartons symbolisant les marmites, 4 haies, 5 plots, 12 palets, 4 cerceaux pour les parcours, réserve de ballons.

Jeu 3 : 6 cerceaux, paire de cages, 1 réserve de ballons.



LES PARENTS

- Les gardiens du jardin.
- Les chefs cuisiniers.
- Les gardiens de la salle

VISITE DU JOUR

- Le site touristique : Le Pré de la Rose.
- La recette ou le plat typique : Pommes de Terre et Sausisses de Montbéliard.
- Le site de la compétition : l'Axone.

LE THEME DU JOUR : LES DANGERS DANS LE JARDIN

Espace de jeu, d'**aventure** et de **détente**, le jardin peut aussi se révéler **périlleux**. De simples **précautions** permettent d'éviter bien des drames.

Soyez vigilants sur :

- Les outils et les produits de jardinage.
- Le barbecue.
- Le mobilier de jardin.
- Les plantes toxiques : lien intéressant du CHU de Lille <http://cap.chru-lille.fr/CAPBD/BAIES/detail/ca3c1.htm>.
- La balançoire.

Pour aller plus loin sur le thème avec les parents : <https://www.attitude-prevention.fr/accident-vie-courante-jardin.html>.





L'HISTOIRE

« Les petits jardiniers du **Pré des roses** doivent reflorir leur parcelle de jardin. Quelle équipe de petits jardiniers sera la plus rapide pour réaliser le plus beau jardin de **Montbéliard** ? »



ORGANISATION

Répartir les enfants en **2 groupes** de jardiniers installés dans leur jardin de part et d'autre d'un banc ou d'obstacles placés au centre pour délimiter les 2 jardins.

Placer les fleurs (palets ; coupelles) dans les cerceaux vers le centre.



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, les enfants vont chercher une fleur pour la planter dans leur jardin.

Dès que toutes les fleurs ont été plantées, les petits jardiniers peuvent aller cueillir les fleurs dans le jardin du voisin en franchissant les obstacles, pour embellir leur propre jardin.



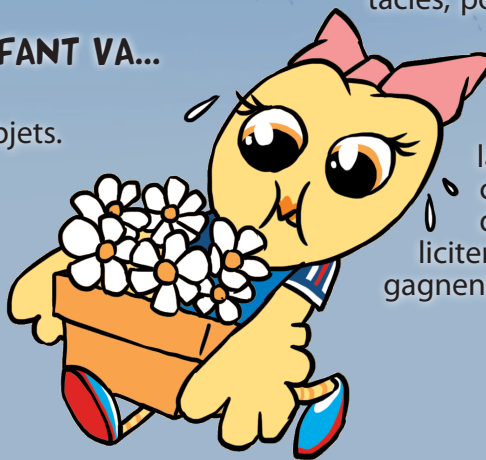
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Récupérer et transporter des objets.
- Franchir des obstacles.

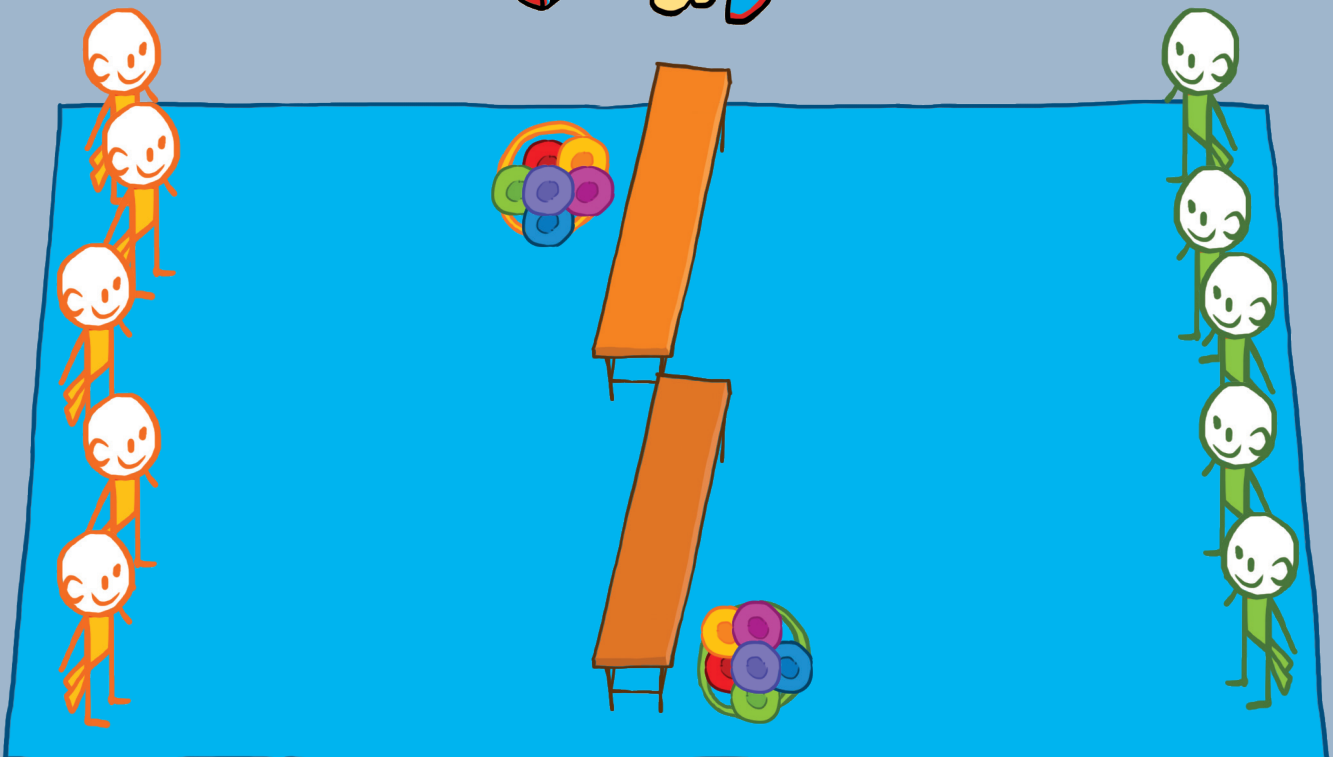


CONSEILS

Bien vérifier que les enfants ne prennent qu'une seule fleur.



Cette 2ème étape est limitée dans le temps. A la fin du temps défini, on compte le nombre de fleurs dans chaque jardin pour féliciter les meilleurs jardiniers qui gagnent cette manche.



RENDRE PLUS FACILE

Ne pas enchaîner sur la deuxième étape, simplement féliciter les jardiniers qui ont planté toutes leurs fleurs les premiers.

FAIRE EVOLUER

Inviter les enfants à réaliser le plus beau jardin en plantant les fleurs par couleur.



LE MATÉRIEL :

- Coupelles et palets pour symboliser les fleurs, bancs ou obstacles (haies, cartons...).

A L'ASSAUT DE LA MARMITE DE SAUCISSES



L'HISTOIRE

« Handy veut goûter à la spécialité de Montbéliard : la Pomme de terre-saucisse. Aide-le à préparer la recette avec les chefs cuisiniers en évitant tous les obstacles de la cuisine en lançant les pommes de terre dans la marmite de saucisses. »



ORGANISATION

Répartir les enfants en 4 groupes.
Positionner 4 parcours avec 4 matériels différents.

Au bout de chaque parcours, placer un parent à côté d'un carton (marmite).

Mettre une réserve de ballons au départ des parcours.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Sauter.
- Slalomer.
- Enjamber.
- Lancer.
- Marcher en équilibre.



CONSEILS

Les parents sont les chefs cuisiniers placés pour réceptionner à la fin de chaque parcours.

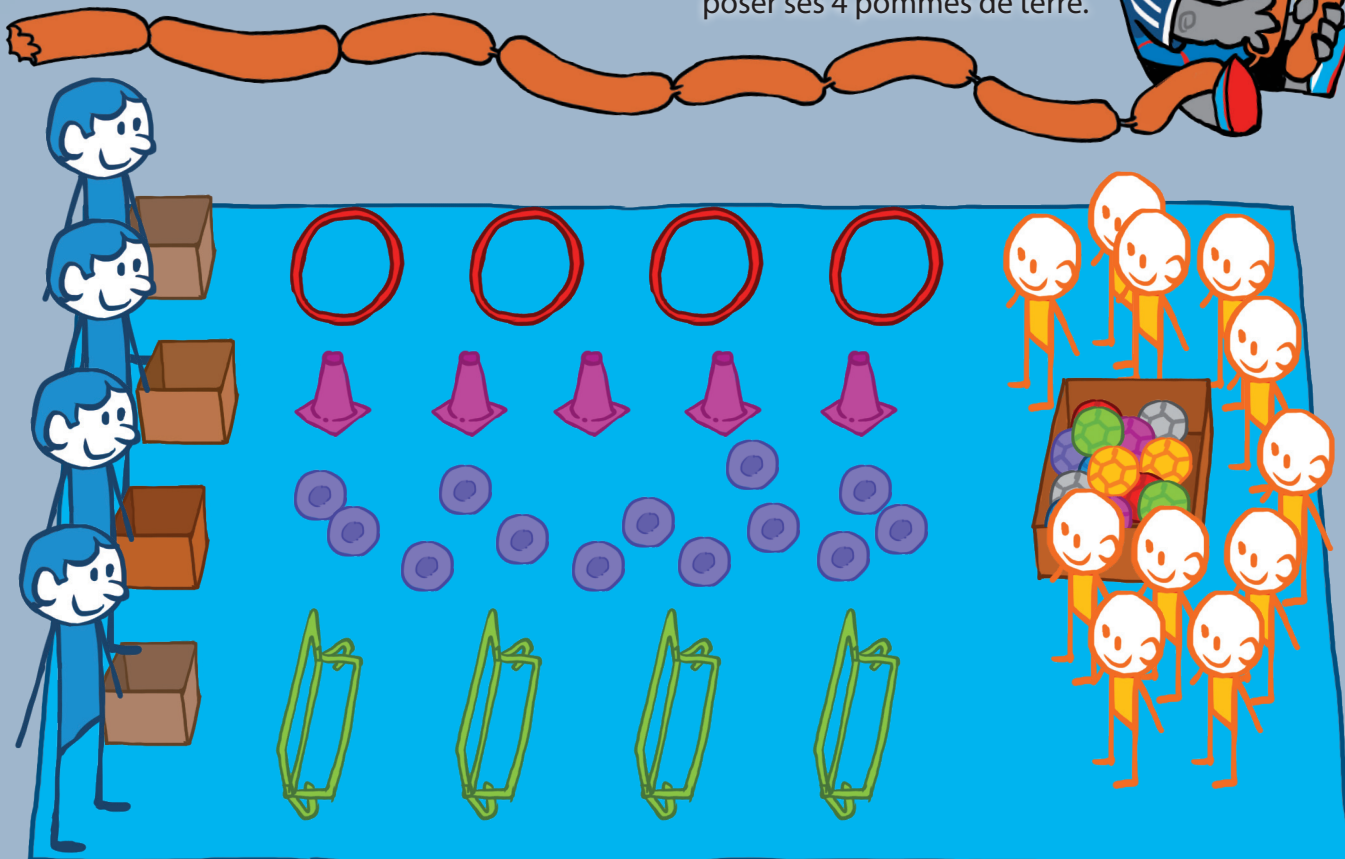
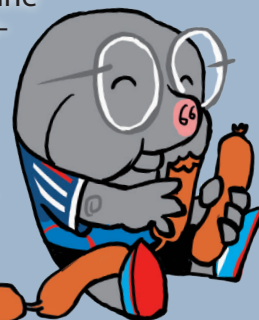


EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, 4 enfants s'engagent dans les parcours avec un ballon (pomme de terre) et l'envoie au parent qui le réceptionne et le dépose dans le carton (marmite).

Il se replace dans une colonne pour enchaîner un autre parcours.

Le jeu se finit quand chacun de ces petits cuisiniers a déposé ses 4 pommes de terre.



RENDRE PLUS FACILE

Jouer sur le même parcours et assurer la rotation une fois que l'enfant a emmené ses 4 pommes de terre dans le même carton (marmite).

FAIRE EVOLUER

Placer un enfant pour réceptionner les pommes de terre.

Constituer des équipes avec la notion de course-relais sur un parcours déterminé, puis changer pour faire 4 manches.



LE MATÉRIEL :

- 4 cartons symbolisant les marmites
- Haies / Plots / Palets / Cerceaux pour les parcours
- Ballons



L'HISTOIRE

« **Rok et Koolette** ont effacé toutes les lignes. Aide Handy à retrouver la bonne distance en essayant de tirer dans le but pour redessiner la zone avant le match. »



ORGANISATION

1 réserve de ballons placée au centre du terrain,
3 cerceaux positionnés à 3 distances différentes
devant la cage, 1 parent devant chaque cage.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Tirer dans une cible en évitant un obstacle.
- Evaluer une distance de tir.



CONSEILS

Les parents jouent les gardiens de buts et aident à comptabiliser les buts marqués..



EXPLICATIONS

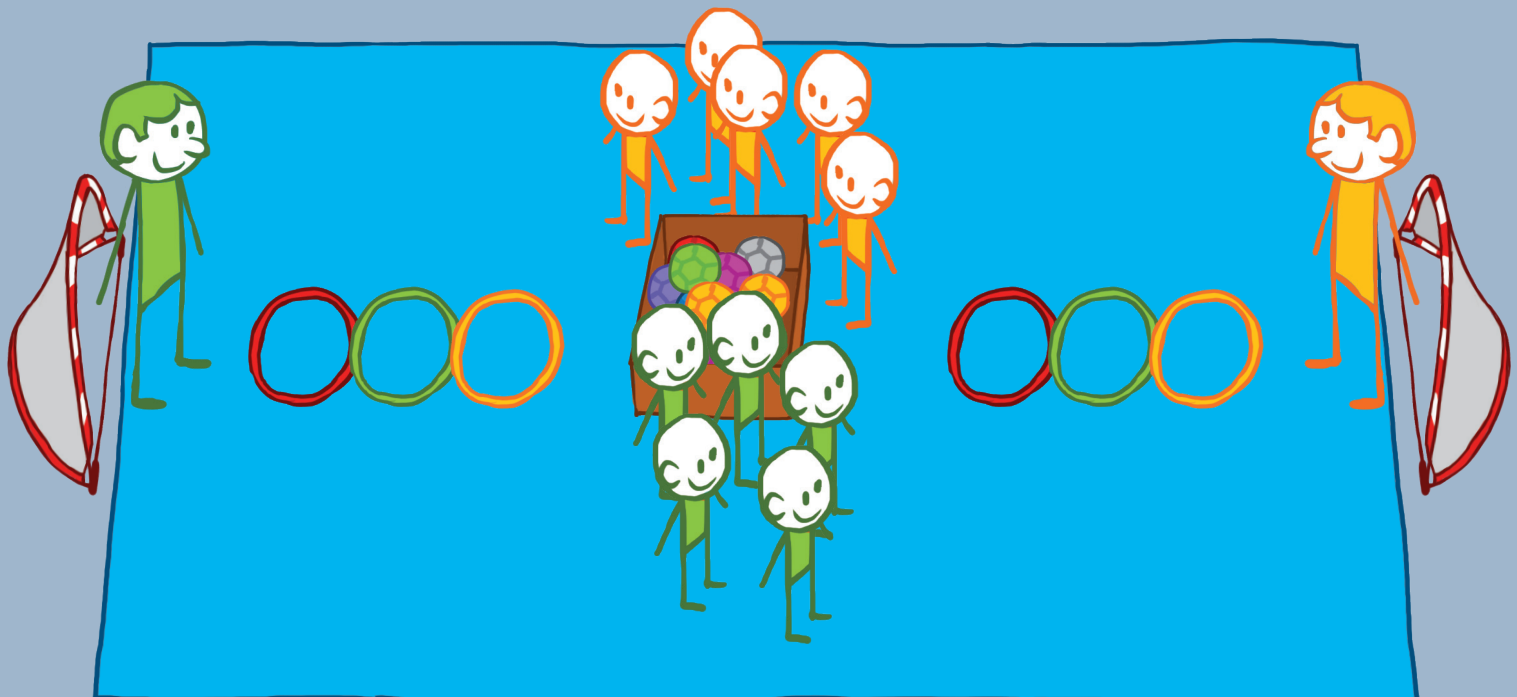
Répartir les enfants en **2 groupes**.

Au signal de l'animateur, deux enfants récupèrent un ballon dans la réserve et courent vers le cerceau le plus proche de la cage pour tirer.

S'il marque le parent laisse le ballon dans la cage ; sinon il le met à côté.

Une fois que tous les enfants sont passés pour tirer sur cette distance, on compte le nombre de buts. Répéter le déroulé pour chaque cerceau.

Le cerceau d'où les enfants auront marqué le plus de buts définira l'emplacement de la zone effacée que le gardien devra tracer avant le match.



RENDRE PLUS FACILE

- Ne pas mettre de gardien de but.
- Rapprocher les cerceaux.

FAIRE EVOLUER

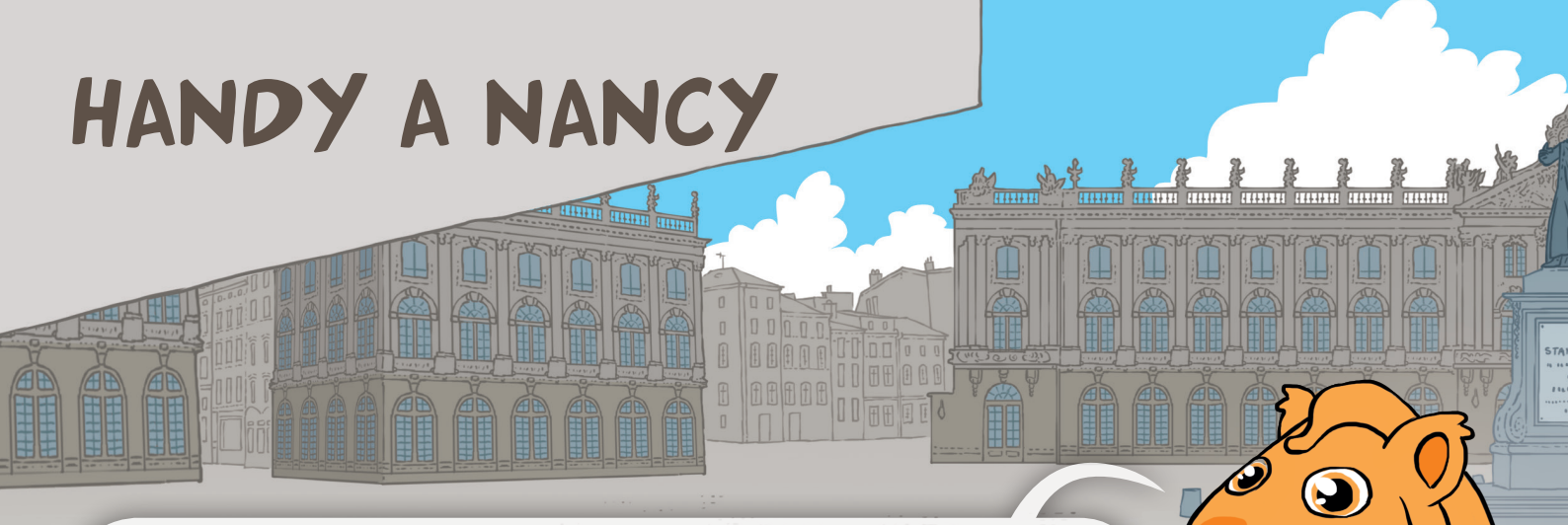
- Un enfant joue le rôle de gardien de but.
- Ajouter un défenseur excentré au départ qui tente de toucher l'attaquant avant qu'il n'entre dans le cerceau. Si le porteur de balle est touché il donne son ballon au défenseur et prend sa place.



LE MATÉRIEL :

- 6 cerceaux
- 1 paire de cages
- 1 réserve de ballons

HANDY A NANCY



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Aujourd'hui **Handy** nous amène à **Nancy** pour visiter la ville de **Lorraine** où la France jouera le premier match de l'**Euro 2018**. **Rok** et **Koolette** l'accompagne pour lui faire visiter la ville. Un passage sur la place **Stanislas** où **Handy** va faire le tour en marchant d'abord puis en trottinant avant de s'immobiliser sur une jambe pour admirer la statue de **Stanislas**.

Puis direction la Salle **Jean-Weille** en prenant le bus (les enfants se tiennent les uns aux autres par 4 et se déplacent dans la salle en suivant les consignes de l'animateur).



LE MATERIEL

Jeu 1 : cartons + plots, ballons en mousse, haies pour délimiter l'estrade de la statue.

Jeu 2 : plots, haies, cerceaux, lattes, 4 cerceaux, palets, coupelles, 2 petits cartons.

Jeu 3 : 1 ballon de baudruche gonflé par enfant, 1 paire de cages pop-up.



LES PARENTS

- Les gardiens de la statue.
- Les confiseurs.
- Les entraîneurs adjoints.

VISITE DU JOUR

- Le site touristique : « La Place Stanislas ».
- La recette ou le plat typique : La Bergamote (confiserie)
- Le site de la compétition : Salle Jean-Weille.

LE THEME DU JOUR : SUCRERIES ET BONBONS ? OUI AVEC MODERATION

Pourquoi c'est bon les bonbons ? Parce qu'ils sont constitués, à 95 %, de glucide. Du sucre, donc ! Or, le petit enfant a un goût inné pour le sucré dès sa naissance. Allez, sortez les bonbons du placard ! A condition de respecter quelques règles...

Notre recommandation : éviter autant que possible d'utiliser les bonbons comme récompense à quoi que ce soit. Ne pas les systématiser en fin de repas par exemple, mais ne pas en priver totalement les enfants.

Eviter les boîtes de bonbons en libre-service lors des anniversaires ! Autant que possible, préférer le chocolat noir, le nougat, et autres sucreries naturelles.

Enfin, choisissez des bonbons **les plus naturels possibles** : lisez bien les paquets et faites la chasse aux additifs (les pires étant E 104, E 110, E 124, E 127, E 310, E 214 à E 219) ainsi qu'au fructose (et ses dérivés).



JE DÉFENDS STANISLAS



L'HISTOIRE

« Sur la place Stanislas, trône une belle statue ! Des coquins veulent faire tomber la statue de Stanislas en lançant des ballons dessus. Mais **Rok** et **Koolette** sont là pour la protéger et même la reconstruire si elle est détruite. »



ORGANISATION

Réaliser une statue avec des cartons et des plots empilés ; matérialiser une limite avec des haies (ou des obstacles hauts) ; placer deux enfants près de la statue tandis que les autres enfants sont placés autour d'un carton rempli de ballons (en prévoir au moins deux par enfant).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Lancer vers une cible.
- Se déplacer pour lancer.
- Protéger une cible.
- Empiler des objets.



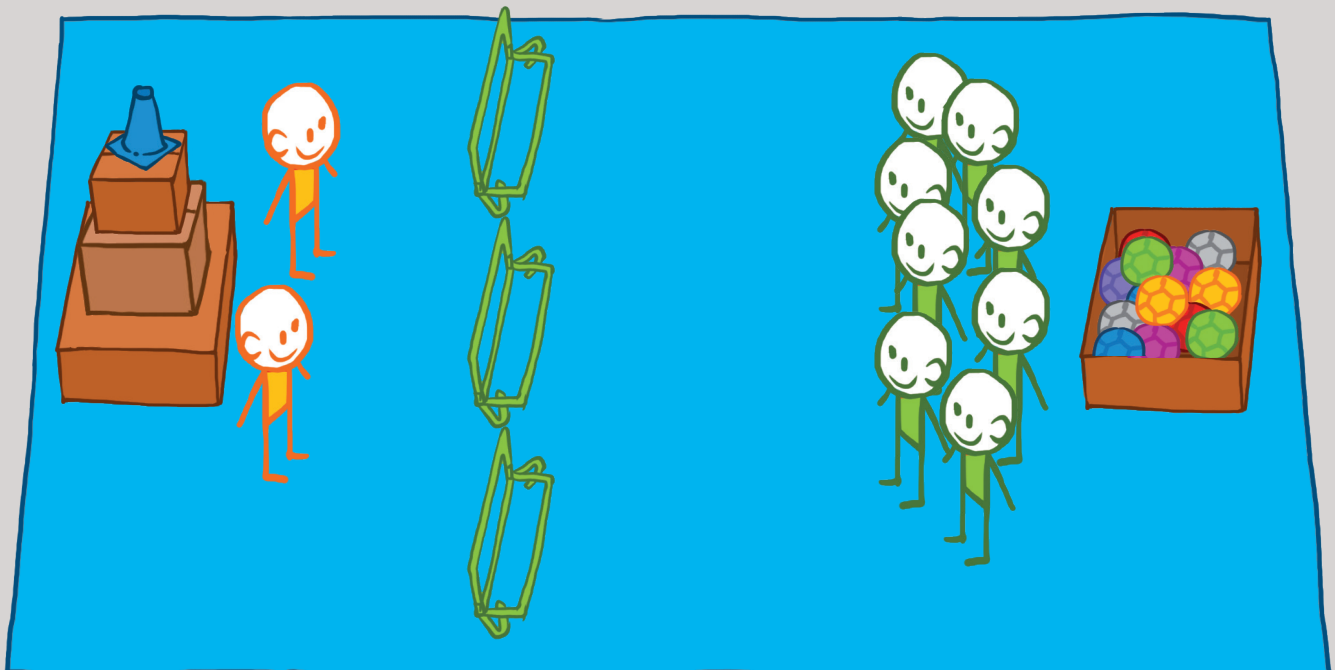
CONSEILS

- Un ou plusieurs parents ramènent les ballons tirés dans la réserve.
- Utiliser des ballons en mousse léger.



EXPLICATIONS

Les enfants tireurs visent les objets qui composent la statue pour la détruire. Les enfants défenseurs empêchent les ballons d'atteindre la cible. Quand un objet tombe, les défenseurs peuvent le replacer pour reconstruire la statue.



RENDRE PLUS FACILE

Il n'y a personne pour protéger la statue mais un parent la reconstruit alors que les enfants peuvent tirer sans être gêner pour faire tomber tous les objets qui la constituent.

FAIRE EVOLUER

En variant le nombre d'enfants qui protègent la statue.
En attribuant un rôle aux enfants : un qui protège, un qui reconstruit, et même nous pouvons ajouter un enfant qui relance loin les ballons tirés.



LE MATÉRIEL :

- Cartons + plots.
- Ballons en mousse.
- Haies pour délimiter l'estrade de la statue.

LA COLLECTE DE BERGAMOTES



L'HISTOIRE

« Le **confiseur** a préparé des tas de **bergamotes**, et les a caché derrière pleins d'objets qu'il va falloir éviter pour aller les récupérer. Quelle équipe ramènera le plus de **bonbons** dans son panier ? »



ORGANISATION

4 cerceaux remplis de bergamotes matérialisés par des palets et/ou coupelles. 2 paniers matérialisés par des cartons ou des cerceaux autour desquels sont répartis les enfants pour constituer deux équipes. Entre les paniers et les bergamotes, disposer des objets qui constitueront 4 parcours de motricité.



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, les enfants se déplacent vers les cerceaux de bergamotes en empruntant les parcours à l'aller comme au retour.



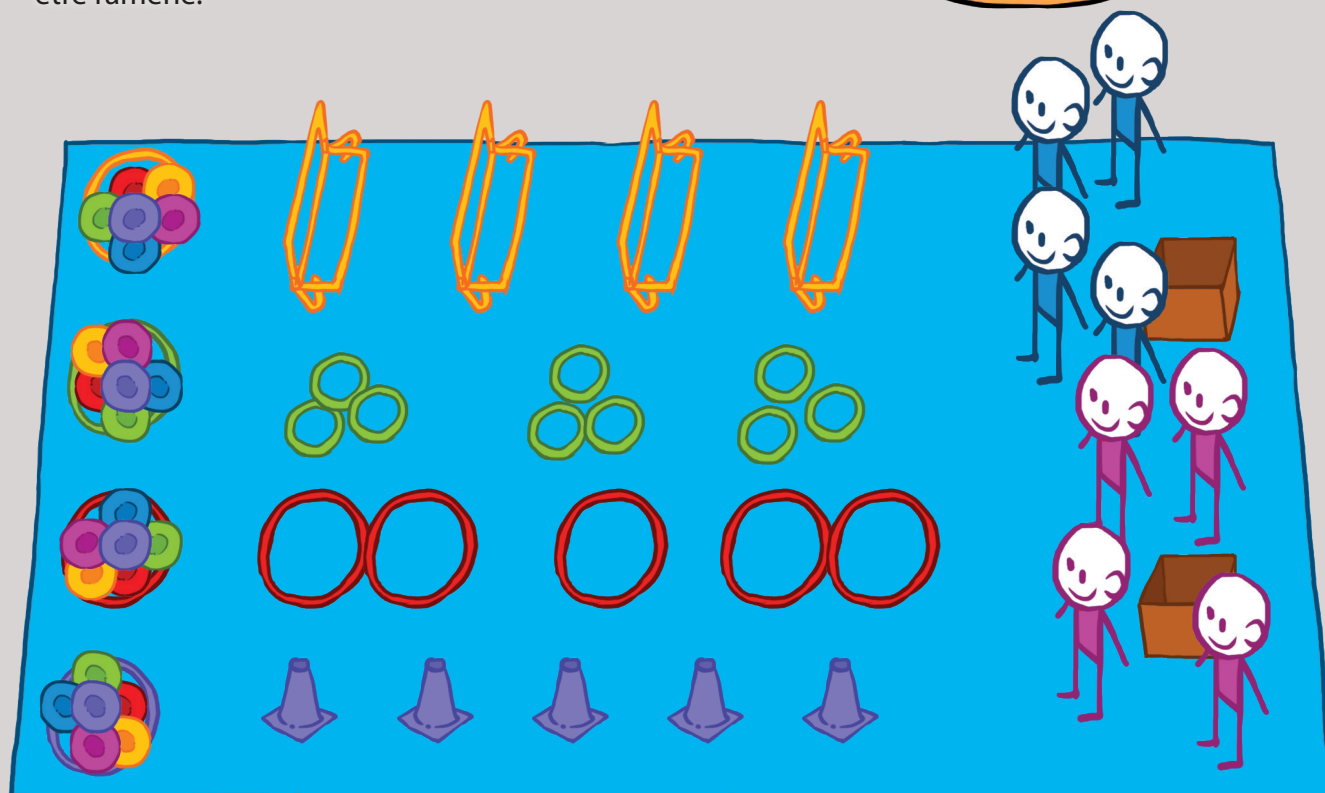
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer vers une cible.
- Courir, enjamber, sauter, slalomer.
- Enumérer sa collecte en fin de partie.



CONSEILS

- Bien surveiller la bonne exécution des parcours.
- A chaque passage, un seul palet doit être ramené.



RENDRE PLUS FACILE

On supprime les parcours et on ajoute au fur et à mesure des obstacles, pour que l'enfant ne soit pas en situation d'échec dès le départ.

FAIRE EVOLUER

On change les modes de déplacements pour accéder aux bergamotes.

On propose aux équipes de refaire les parcours pour les équipes adverses avec du matériel différent.



LE MATÉRIEL :

- Plots, haies, cerceaux, lattes.
- 4 cerceaux.
- Palets, coupelles.
- 2 petits cartons.



L'HISTOIRE

« **L'équipe de France féminine** est venue s'entraîner à la salle Jean Weille. Mais **Rok** et **Koolette** ont remplacé leurs ballons de handball par des ballons de **boudruche**. Vous allez devoir leur montrer comment faire du handball avec ses ballons qui volent ! »



ORGANISATION

Distribuer un ballon de boudruche à chaque enfant en lui demandant de ne surtout pas le lâcher, et en l'invitant à bien écouter les consignes pour montrer à l'équipe de France comment s'entraîner.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Se déplacer en maîtrisant un ballon volatile.
- Attraper.
- Se repérer dans l'espace.



CONSEILS

- Prévoir quelques ballons déjà gonflés en réserve.
- Soyez imaginatif sur les consignes en diversifiant les contraintes motrices.



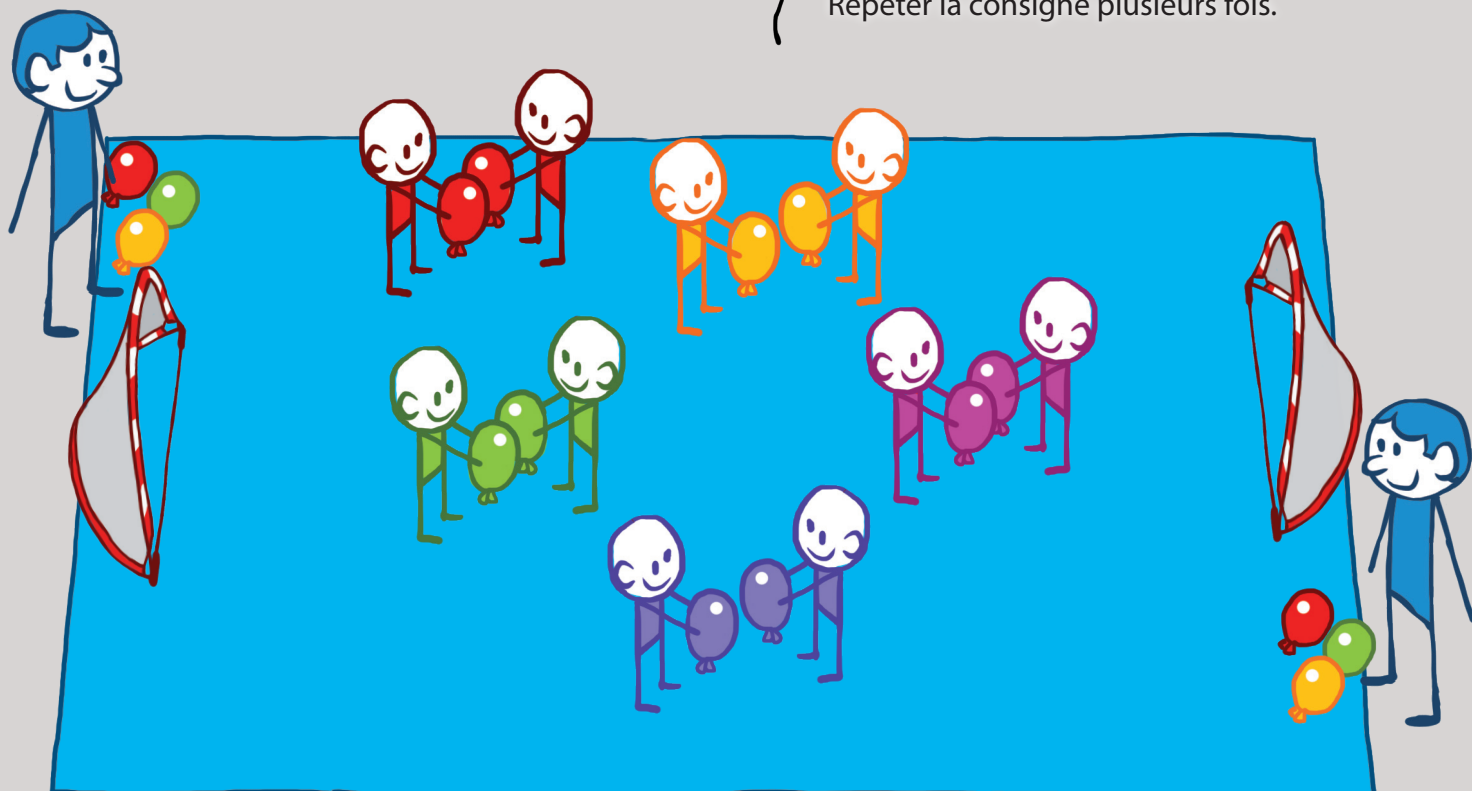
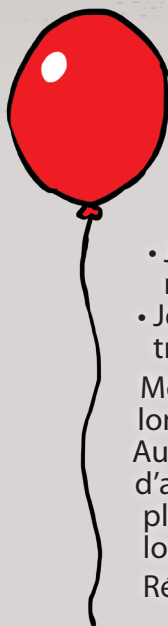
EXPLICATIONS

Les enfants se déplacent sur le terrain en manipulant le ballon, sans que celui-ci ne touche le sol et en respectant les consignes de l'animateur :

- Je tape dans le ballon à 2 mains, puis à une main.
- Je l'attrape dans les bras.
- Je le lance, tape dans les mains et le rattrape sans qu'il ne touche le sol.
- Je le lance en l'air, m'assois et le rattrape.

Mettre les enfants par 2 avec un ballon et les inviter à se faire des passes. Au signal, demander à tous les enfants d'aller lancer le ballon dans la cage la plus proche et aller récupérer un ballon dans l'autre cage.

Répéter la consigne plusieurs fois.



RENDRE PLUS FACILE

Pour les plus petits, ne pas trop gonfler les ballons pour leur permettre une meilleure préhension. Inviter les parents à participer avec eux.

FAIRE EVOLUER

Constituer deux équipes placées chacune à côté d'une cage. Au signal les enfants doivent se déplacer en dribblant le ballon en l'air sans jamais le faire tomber pour aller le jeter dans la cage opposée. La première équipe à avoir déposé tous ses ballons gagnent la manche.



LE MATÉRIEL :

- 1 ballon de boudruche gonflé par enfant.
- 1 paire de cages pop-up.

HANDY À NANTES



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

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

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



LE MATERIEL

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

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

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



VISITE DU JOUR

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

LE THEME DU JOUR : LES DANGERS DE LA CUISINE

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

<https://www.attitude-prevention.fr/dangers-en-cuisine.html>

LES PARENTS

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





L'HISTOIRE

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



ORGANISATION

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



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enjamber.
- Sauter.
- Slalomer.
- Trotter.



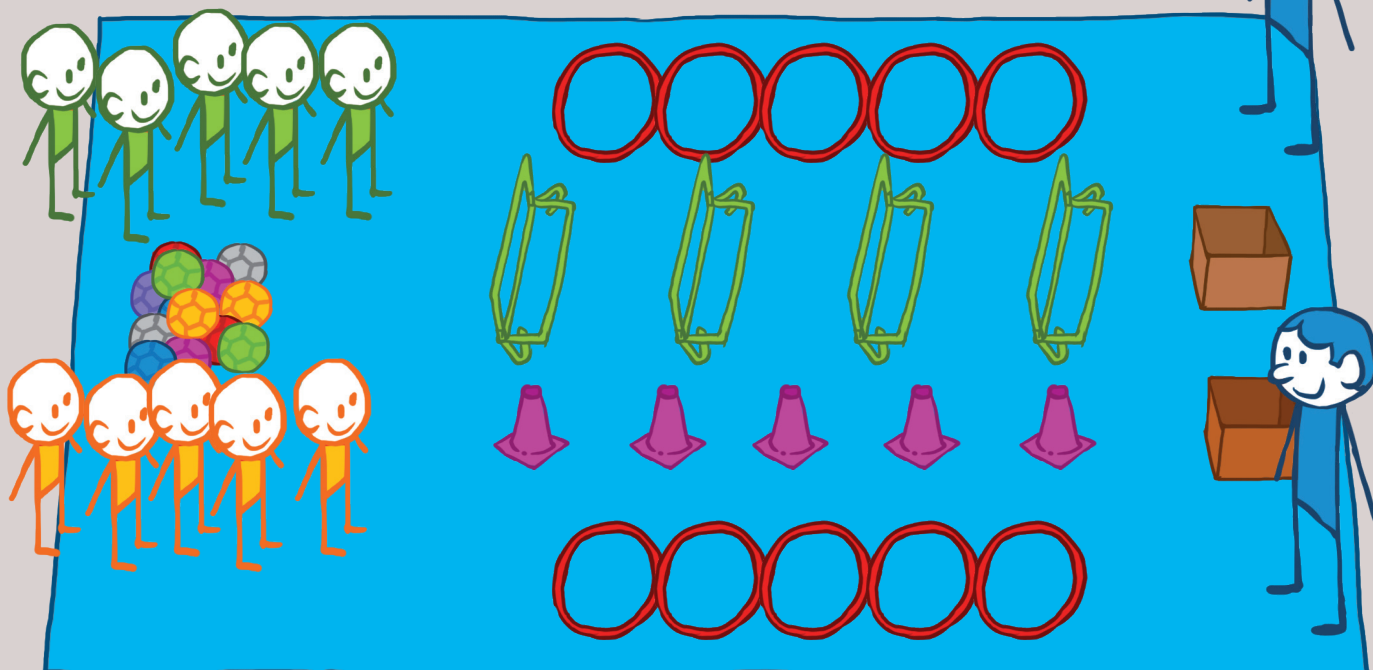
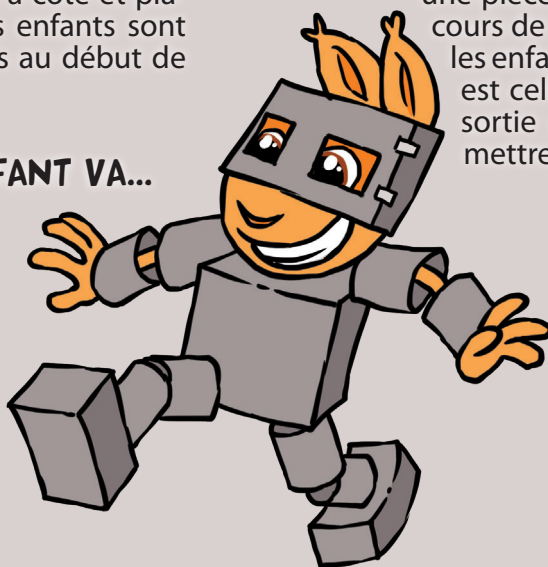
CONSEILS

Prévoir du matériel supplémentaire pour changer les parcours.



EXPLICATIONS

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



RENDRE PLUS FACILE

Simplifier le parcours proposé.

Accompagner les joueurs pour leur permettre de franchir plus facilement les obstacles.

FAIRE EVOLUER

Créer de l'interaction avec les machines (parents), quand le joueur arrive au même niveau que la machine, il réalise une passe pour continuer le parcours.

Créer des défis entre les 2 groupes (temps, réussite...).



LE MATÉRIEL :

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

LA RECETTE DES PETITS BEURRES



L'HISTOIRE

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



ORGANISATION

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



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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



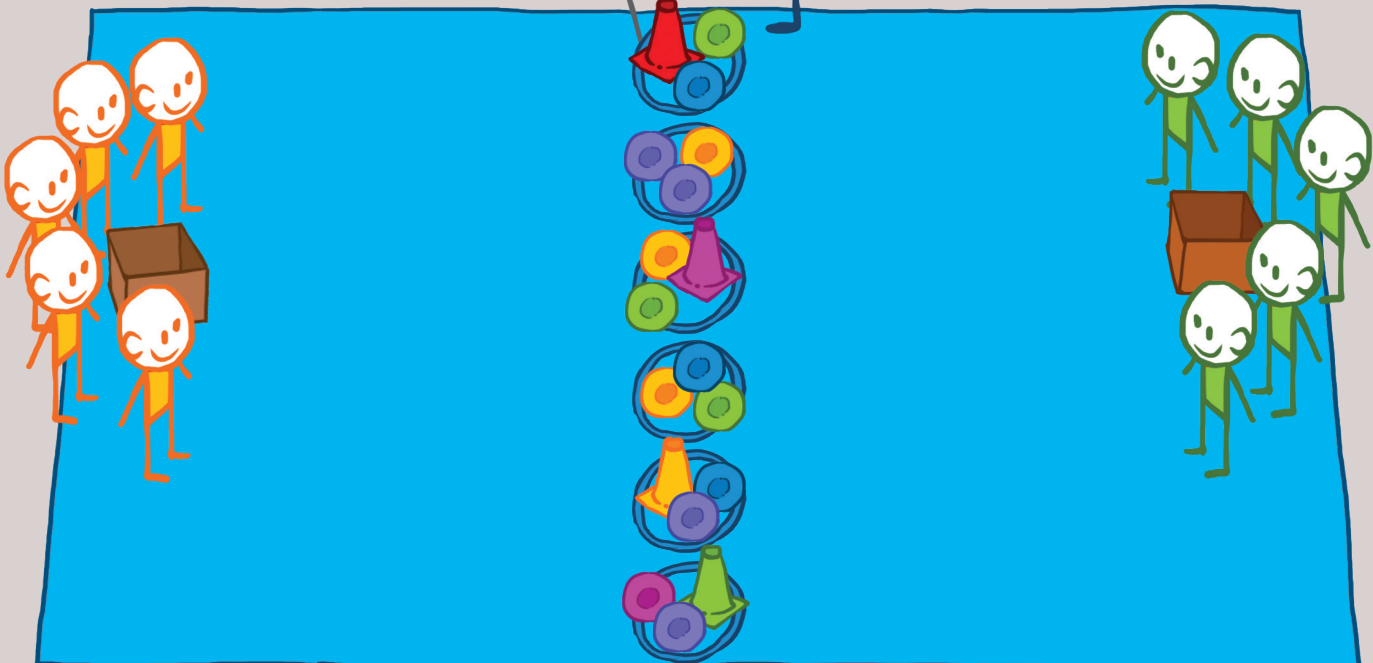
CONSEILS

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



EXPLICATIONS

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



RENDRE PLUS FACILE

Diminuer le nombre d'ingrédients de la recette.

FAIRE EVOLUER

Proposer des formes de déplacement différentes à chaque passage.

Rajouter des parcours à réaliser plutôt qu'un déplacement libre.



LE MATÉRIEL :

- 6 cerceaux.
- Palets, plots... petit matériel de couleur pour matérialiser les ingrédients (beurre $\frac{1}{2}$ sel, eau, farine, sel, levure).
- 1 tableau + feutres (ou craies).



L'HISTOIRE

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



ORGANISATION

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



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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



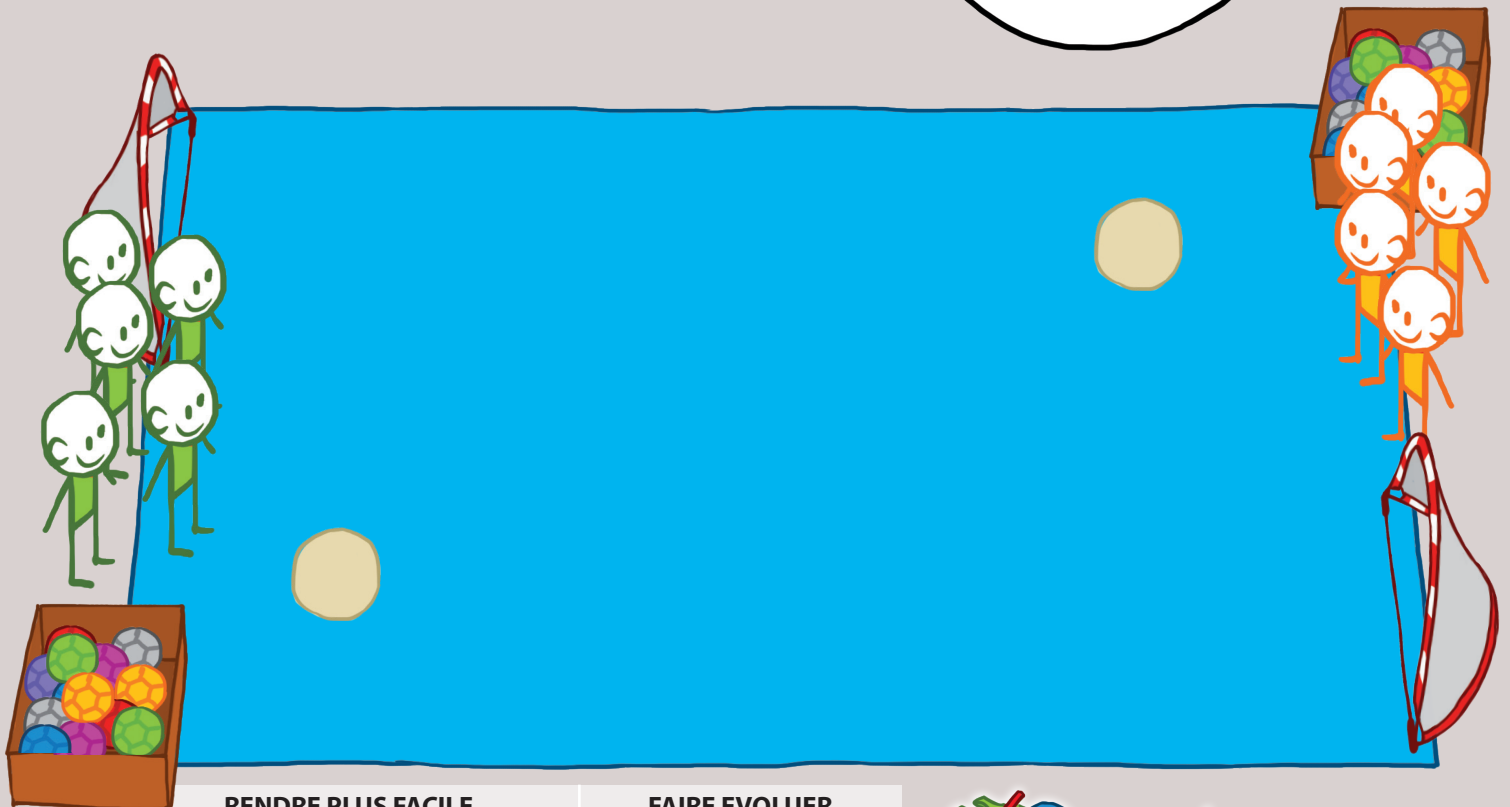
CONSEILS

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



EXPLICATIONS

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



RENDRE PLUS FACILE

En jouant sur la distance du fitball par rapport à la cage (objectif à atteindre) et/ou aux enfants.

En enlevant les cages et en fixant comme objectif pour gagner de simplement déplacer le fitball au-delà d'une limite en tirant dessus.

FAIRE EVOLUER

En plaçant les deux équipes face à face avec l'objectif que le fitball dépasse une limite ou touche un adversaire.



LE MATÉRIEL :

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

HANDY À PARIS



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Bienvenue à **Paris** ! **Handy** décide de visiter la capitale avec ses amis avant de se rendre au match de l'équipe de France à l'**Accord Hotel Arena**.

Il trotte sur les quais de Seine, plonge dedans, nage jusqu'à l'embarcadere de la tour **Eiffel**, grimpe les 3 étages de celles-ci.

Il poursuit sa visite à vélo jusqu'à la butte Montmartre et atteint le Sacré Cœur. De là il admire la vue sur toute la ville et redescend en tyrolienne jusqu'à l'**Accord Hotel Arena**.



LES PARENTS

- Quasimodo ou Esmeralda.
- Chefs pâtisseries.
- Entraîneurs adjoints

VISITE DU JOUR

- Le site touristique :
La **Cathédrale Notre Dame**
- La recette ou le plat typique :
Le **Macaron**
- Le site de la compétition :
Accor Hotel Arena.

LE MATERIEL

Jeu 1 : 2 bancs, plots, 4 sifflets, une réserve de ballons.

Jeu 2 : 1 réserve de palets, haies/lattes, cache objets, 3 cerceaux.

Jeu 3 : 1 paire de cages pop-up, 2 cerceaux ou lattes pour délimiter la zone de tirs, 1 réserve de ballons, 1 Jeu de Memory Euro2018.



LE THEME DU JOUR : PRENDRE DU PLAISIR DANS LA DÉCOUVERTE TOURISTIQUE D'UNE VILLE

Paris, la capitale de la France est un lieu chargé de curiosités historiques, culinaires, architecturales, éducatives... c'est un véritable musée à ciel ouvert.

Pour profiter d'une belle visite, on peut préparer avec les enfants des lieux en fonction des envies de chacun et de nombreux musées accueillent d'une façon ludique et pédagogique nos babyHandballeurs.

Le tout c'est de s'y préparer en amont pour que la visite ne soit pas trop longue et que le temps d'attente soit maîtrisé.



LE VOL DES SIFFLETS PAR LES GARGOUILLES



L'HISTOIRE

« **Rok et Koolette** ont caché les sifflets des **arbitres** sous les **gargouilles**. Il faut très vite retrouver les sifflets des arbitres pour pouvoir débiter la rencontre de handball. Laquelle des deux équipes remportera ce défi ? »



ORGANISATION

Répartir les enfants en **2 groupes**.
Placer les plots sur des bancs face à eux en cachant sous 2 d'entre eux des sifflets pour chaque groupe. Positionner 2 parents devant les plots (gargouilles) pour les protéger.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Se déplacer vers une cible.
- Lancer sur une cible avec opposition.



CONSEILS

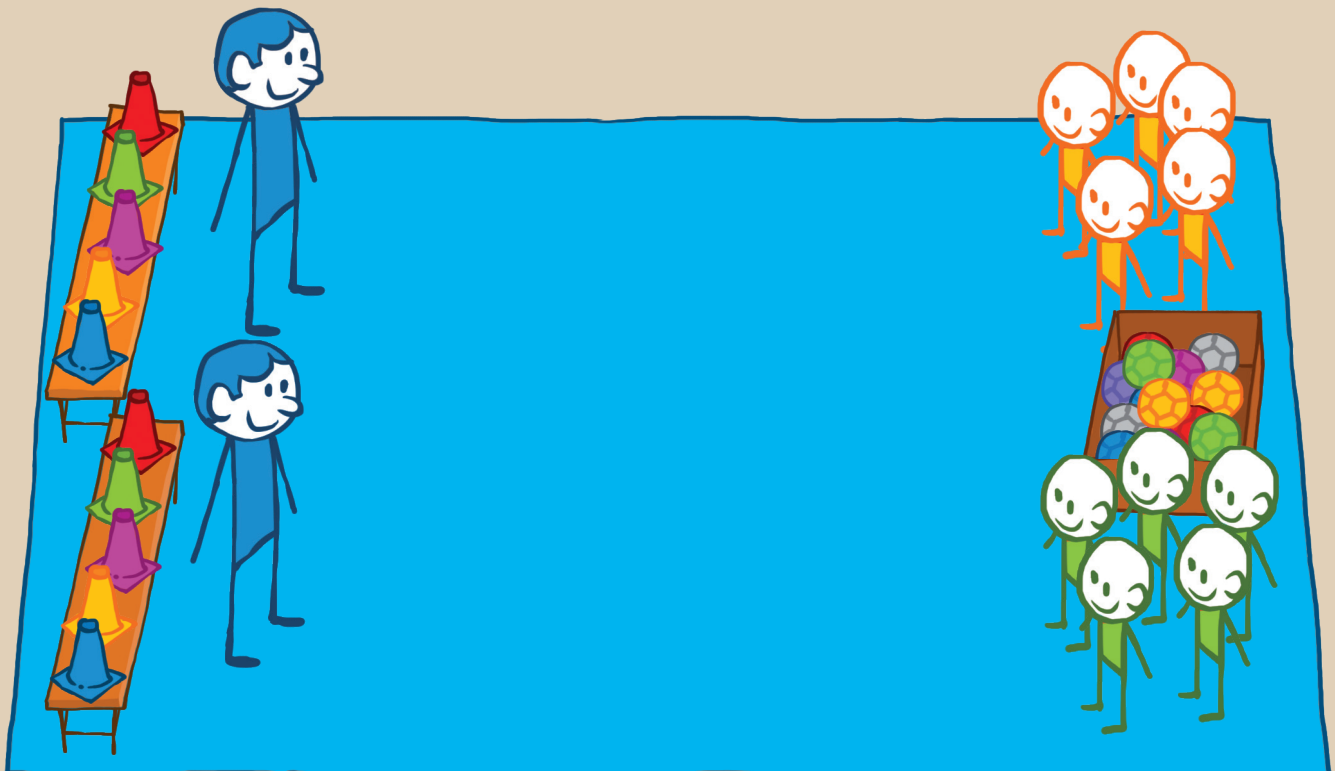
Faire jouer le rôle de **Quasimodo** ou **Esmeralda** aux parents pour protéger les gargouilles.



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, deux enfants partent avec un ballon pour essayer d'aller tirer sur un plot à la recherche des sifflets cachés.

La 1ère équipe qui a trouvé les 2 sifflets remporte la manche.



RENDRE PLUS FACILE

Ne pas protéger les plots.

FAIRE EVOLUER

En jouant sur la distance du tir.



LE MATÉRIEL :

- 2 bancs.
- Plots.
- 4 sifflets.
- Une réserve de ballons.



L'HISTOIRE

« **Handy** en se promenant sur les **Champs Élysées**, découvre un magasin de **macarons**. Il meurt d'envie de goûter à tous les parfums. Les **pâtisseries** lui proposent de faire une dégustation à l'aveugle. »



ORGANISATION

Réaliser **deux parcours**.

Placer deux parents à l'extrémité de chacun d'eux en leur donnant 4 palets de 4 couleurs pour qu'ils réalisent une combinaison. Celle-ci sera visible pendant une courte durée par les enfants qui devront recomposer la combinaison avec les palets piochés dans la réserve placée entre chaque équipe.



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enjamber.
- Sauter.
- Mémoriser des couleurs.
- Transporter un objet.
- Courir.



CONSEILS

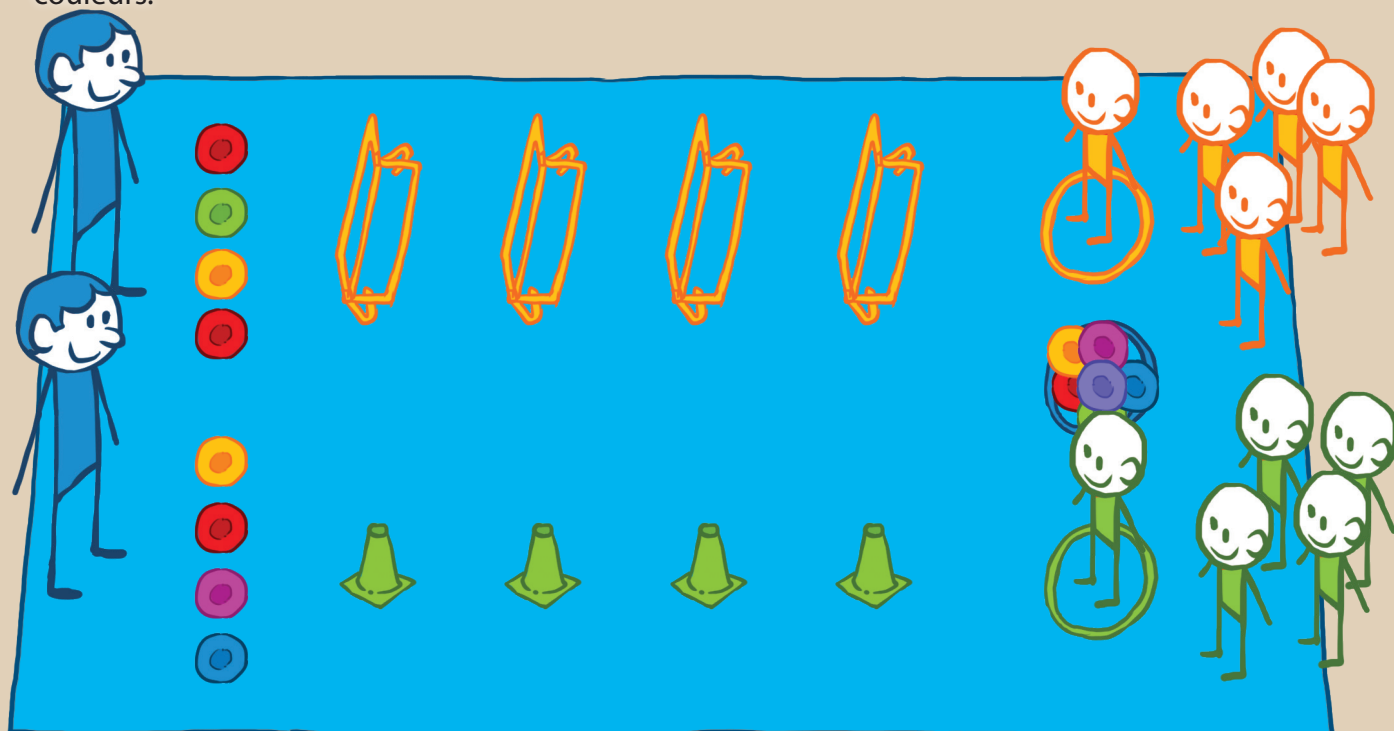
- Les parents jouent le rôle des Chefs pâtisseries.
- Limiter le nombre d'enfants au nombre de couleurs.

EXPLICATIONS

Chaque parent montre sa combinaison qu'il a créée puis la cache.

Au signal de l'animateur, un enfant de chaque équipe prend un palet de son choix, réalise le parcours de motricité et va le placer à l'endroit voulu pour reproduire une combinaison identique.

Une fois que tous les enfants ont placé leur palet, les parents dévoilent la combinaison pour vérifier la concordance.



RENDRE PLUS FACILE

Ne pas cacher la combinaison de palets réalisée par les parents.

Restreindre le nombre de couleurs à 2 en gardant 4 palets pour rendre la combinaison plus facile.

FAIRE EVOLUER

Ajouter des palets dans la combinaison.

Retirer un palet d'une couleur de la réserve qui aura pour conséquence qu'une équipe ne pourra constituer sa combinaison. Mettre des formes différentes pour complexifier les combinaisons.



LE MATÉRIEL :

- 1 réserve de palets.
- Haies / Lattes.
- Cache Objets.
- 3 cerceaux.

L'ÉQUIPE DE FRANCE EN MÉMOIRE

L'HISTOIRE

« **Rok et Koolette** ont perdu les joueuses de l'**Equipe de France** dans la grande salle de l'**Accor Hotel Arena** ! Aide **Handy** à les retrouver pour qu'**Olivier** puisse commencer l'entraînement à l'heure... »

ORGANISATION

Une réserve de ballons placée au centre du terrain ; Les enfants répartis en deux groupes à côté desquels le jeu de memory est divisé en deux (8 paires retournées) ; 1 enfant joue le rôle de gardien ; 2 cerceaux pour matérialiser la zone de tir ; les parents, « entraîneurs adjoints », placés à côté de chaque memory.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

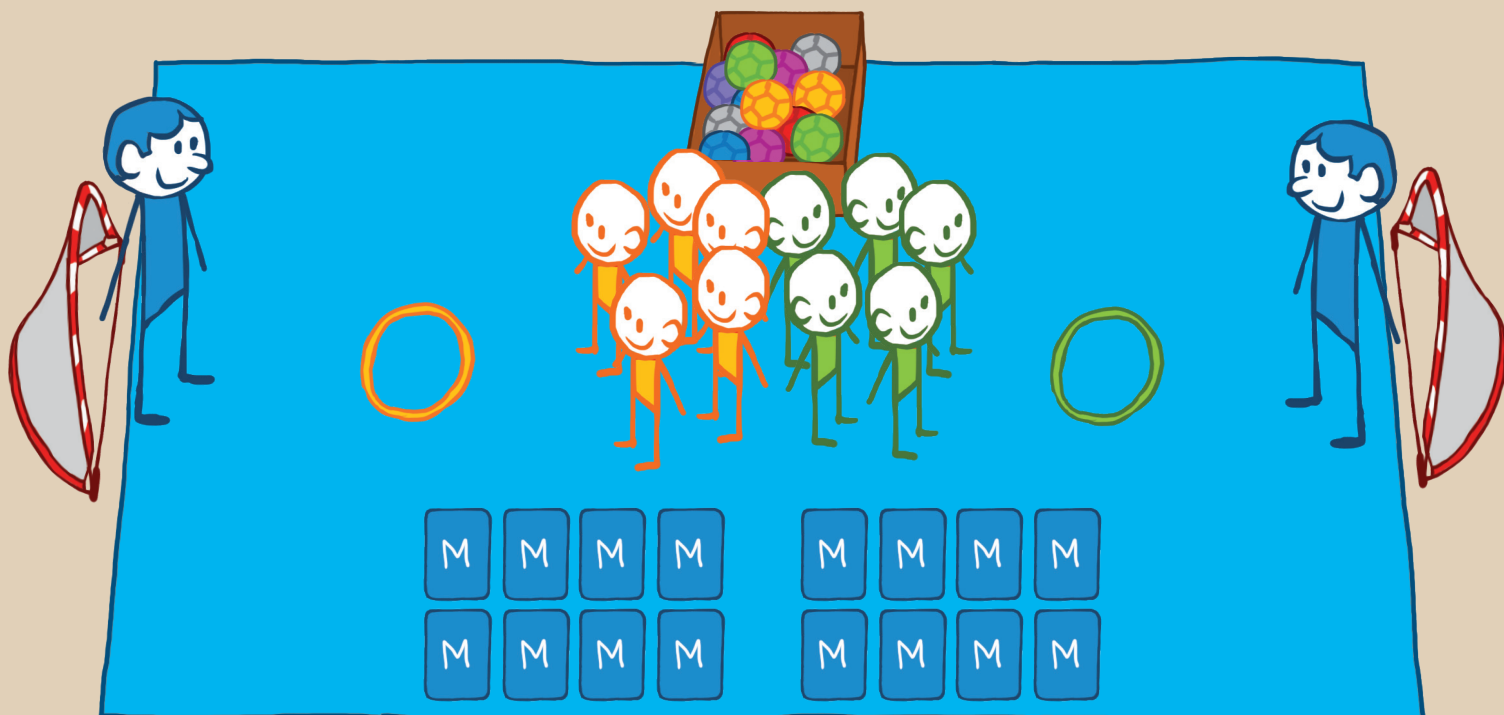
- Courir.
- Tirer avec opposition.
- Mémoriser des images et reconstituer des paires.

CONSEILS

Mettre des parents en tant qu'entraîneur adjoint pour aider à reconstituer les paires des joueuses de l'équipe de France.

EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, un enfant de chaque équipe prend un ballon pour aller tirer. Si but : l'enfant retourne deux cartes pour essayer de faire une paire, ses copains devant observer. Si la paire est découverte, elle reste visible, sinon les cartes sont replacées à l'envers par l'entraîneur adjoint, et l'enfant suivant enchaîne. Si tir arrêté ou manqué : l'enfant ramène le ballon et le coéquipier peut enchaîner. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a réussi à composer ses 8 paires !



RENDRE PLUS FACILE

- Diminuer le nombre d'images.
- Ne pas mettre de parents pour gêner le tir.
- Rapprocher le cerceau de la cage.

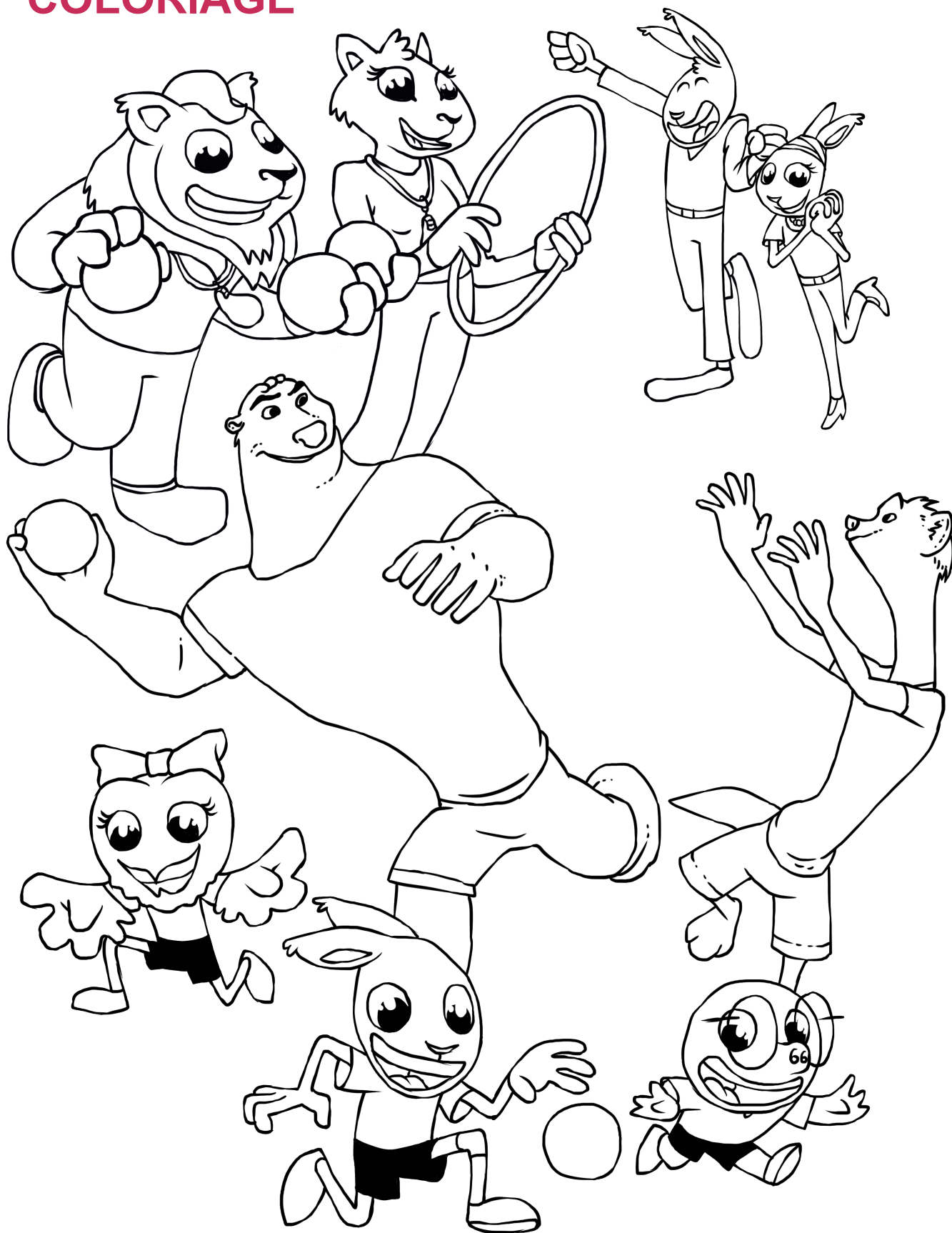
FAIRE EVOLUER

Placer un enfant / défenseur excentré placé à un plot qui a comme consigne d'aller toucher l'enfant qui se déplace pour tirer. Si le porteur de balle est touché avant d'avoir atteint le cerceau, il doit donner son ballon à l'enfant suivant. S'il atteint le cerceau sans être touché, il peut tirer.

LE MATÉRIEL :

- 1 paire de cages pop-up.
- 2 cerceaux ou lattes pour délimiter la zone de tirs.
- 1 réserve de ballons.
- 1 Jeu de Memory Euro2018.

COLORIAGE





EHF
EURO 2018



HANDBALLISSIME

29 NOV • 16 DEC 2018

BREST • MONTBÉLIARD • NANCY • NANTES • PARIS

#ehfeuro2018

ehf-euro.com

Official Sponsors



INTERSPORT



UNIBET



REMA
1000

EHF Partners

unfront

Gerflor
the flooring group

SPORT
TRANSFER
PROFESSIONAL HANDBALL

SALMING | S2

SELECT

National Suppliers



franceinfo





EHF
EURO
2018

29 NOV › 16 DEC 2018

BREST • MONTBÉLIARD • NANCY
NANTES • PARIS

#Handballissime