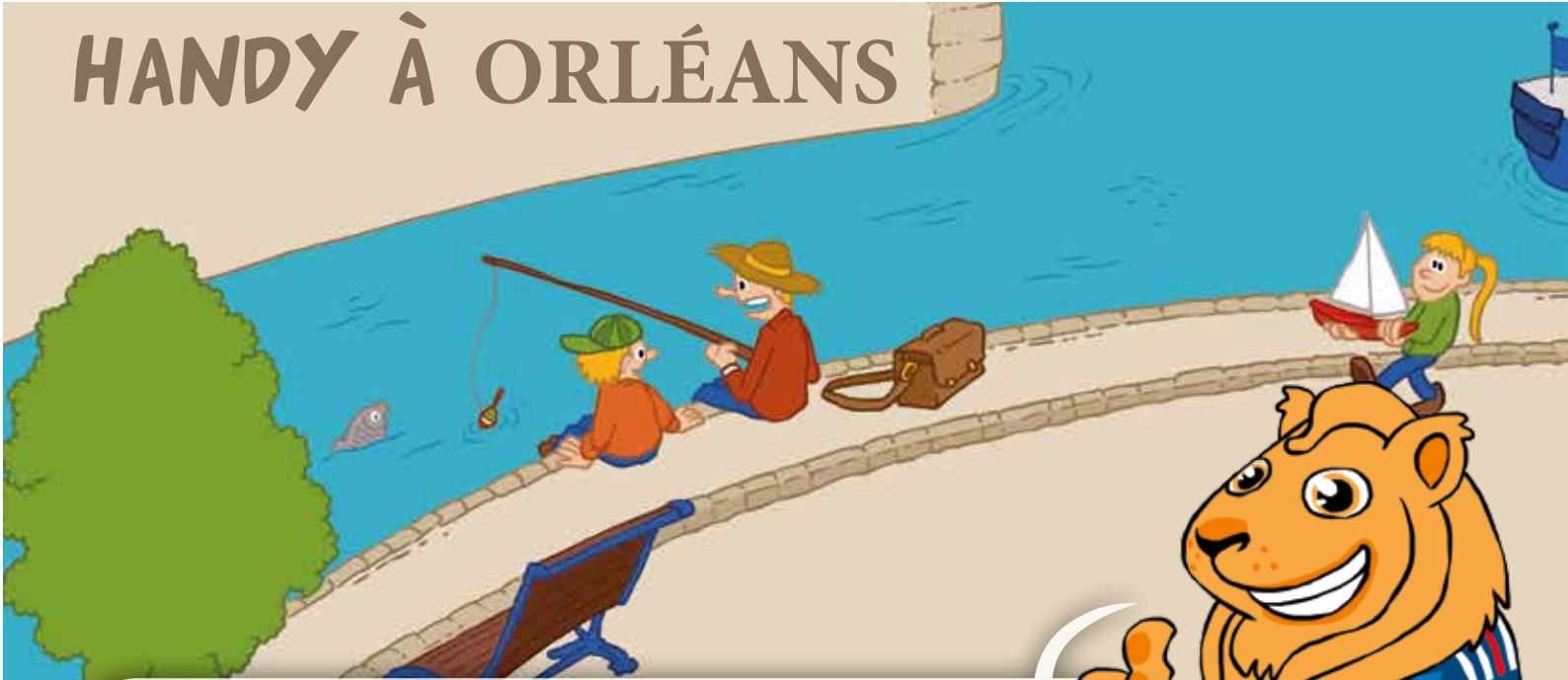


HANDY À ORLÉANS



L'ENTRÉE DANS LA SÉANCE

Bienvenue à **Orléans** ! **Handy** décide de visiter la ville avec ses amis avant de se rendre au match de l'équipe de France à la **Co'Met**.

Il trotte sur les bords de Loire, plonge dedans, nage jusqu'au pont Georges V, prend un Vélo + jusqu'à la place du Martroi où il rencontre Jeanne d'Arc.

Il va ensuite grimper sur le dos de son cheval pour cavalier jusqu'à la **Co'Met** en passant par l'hippodrome d'Orléans.



LES PARENTS

- Gargouilles
- Abeilles
- Entraîneurs adjoints

VISITE DU JOUR

- Le site touristique :
La **Cathédrale d'Orléans**
- Le jardin :
Le **Parc Floral**
- Le site de la compétition :
Co'Met

LE MATERIEL

Jeu 1 : 4 bancs, plots, coupelles, deux réserves de ballons.

Jeu 2 : 1 réserve de ballons, palets, haies/lattes, cerceaux / échelle de rythme, plots, 2 cages pop-up, 1 réserve de chasubles de deux couleurs

Jeu 3 : Plots, haies, cerceaux, Jeu de Memory Tournoi de France



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

Orléans, la capitale de la région Centre-Val de Loire est un lieu chargé d'histoire.

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.



L'ATTAQUE DE LA CATHÉDRALE

L'HISTOIRE

« **Rok et Koolette** se défont et décident d'attaquer la cathédrale d'Orléans. Ils ont chacun deux tours à détruire. Lequel des deux réussira à faire tomber toutes les tours avant l'autre ? Les **gargouilles** les aident à ramasser leurs flèches au plus vite »

ORGANISATION

Répartir les enfants en **2 groupes**.

Séparer le terrain en deux zones en plaçant deux bancs par côté. Placer des plots sur les bancs et créer une zone de tir en face de ceux-ci. Positionner un parent (gargouille) par camp afin qu'ils aident les chevaliers à récupérer leurs flèches (ballons).



DANS CE JEU L'ENFANT VA...

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



CONSEILS

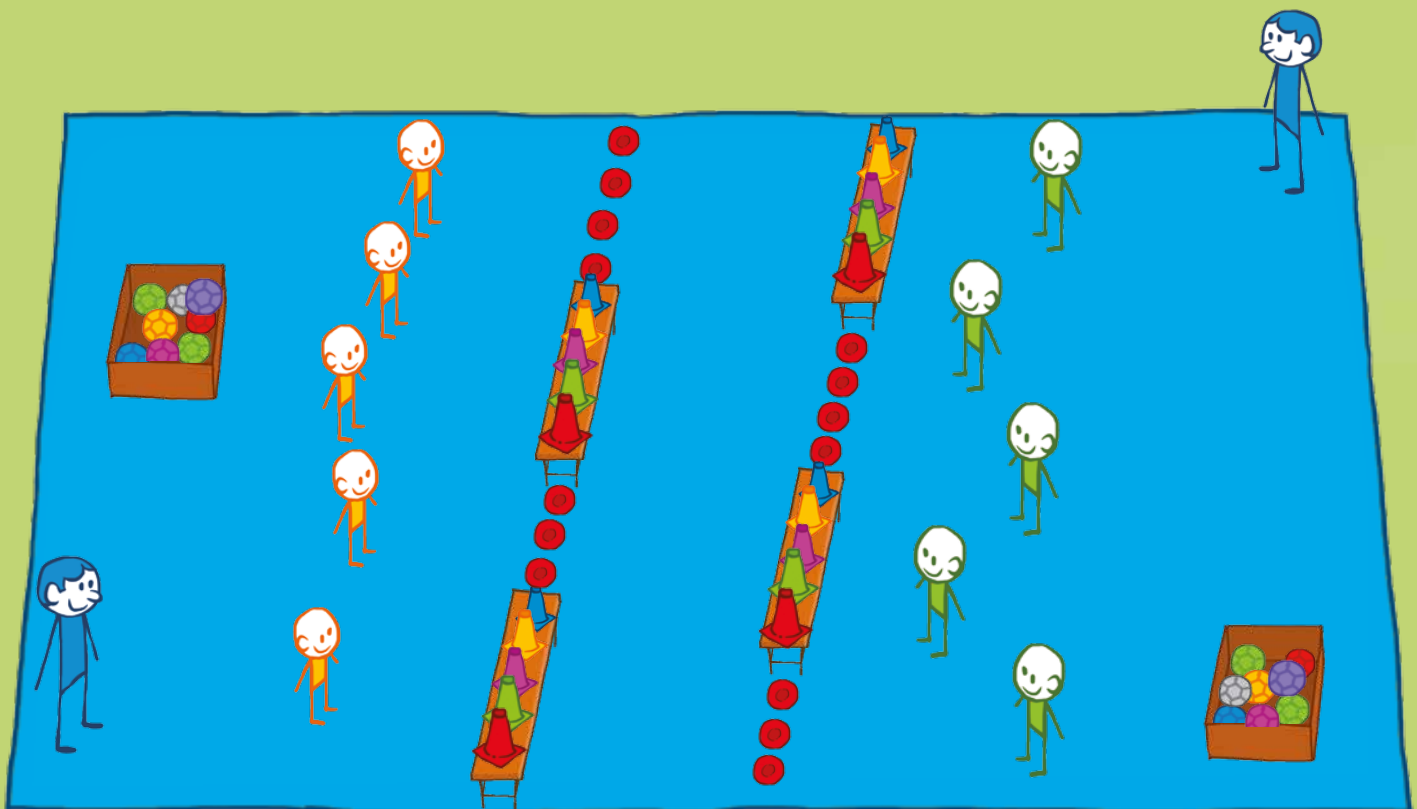
Faire jouer le rôle de **gargouilles** aux parents afin qu'ils aident les petits chevaliers



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, les enfants prennent un ballon dans la réserve de balles. Ils se placent au niveau des "zones de tirs" et doivent dégommer les plots situés sur le banc en face d'eux.

La 1ère équipe qui arrive à faire tomber tous les plots de l'équipe adverse remporte la manche.



RENDRE PLUS FACILE

Ne mettre qu'un seul banc par côté

FAIRE EVOLUER

Rajouter un défenseur de chaque équipe dans l'espace central pour défendre sur les tirs.



LE MATÉRIEL :

- 4 bancs
- Plots
- Coupelles
- Une réserve de ballons.

LA BALADE DES PAPILLONS



L'HISTOIRE

« **Plum** se promène au **Parc Floral** d'Orléans La Source. Elle rentre dans la sphère aux papillons. Elle décide d'aider les jolis **papillons** à récolter le pollen des fleurs pour avoir de belles couleurs sur leurs ailes.»



ORGANISATION

Réaliser **deux parcours** identiques
Placer deux parents à l'extrémité de chacun d'eux en tant que gardien.
Une colonne d'enfants devant chaque parcours avec une réserve de balle entre eux.
Une dizaine de chasubles de chaque couleur situé à côté des buts.



EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, un enfant de chaque équipe part avec une balle, pris dans la réserve de balles. Il effectue le parcours de motricité et tente de marquer face à l'abeille (parent) qui tente de lui voler le pollen. Si il marque, il récupère une aile (chasuble) et va taper dans la main de son camarade pour lui donner le relai.

La première équipe a avoir ramené tous les chasubles gagnent.



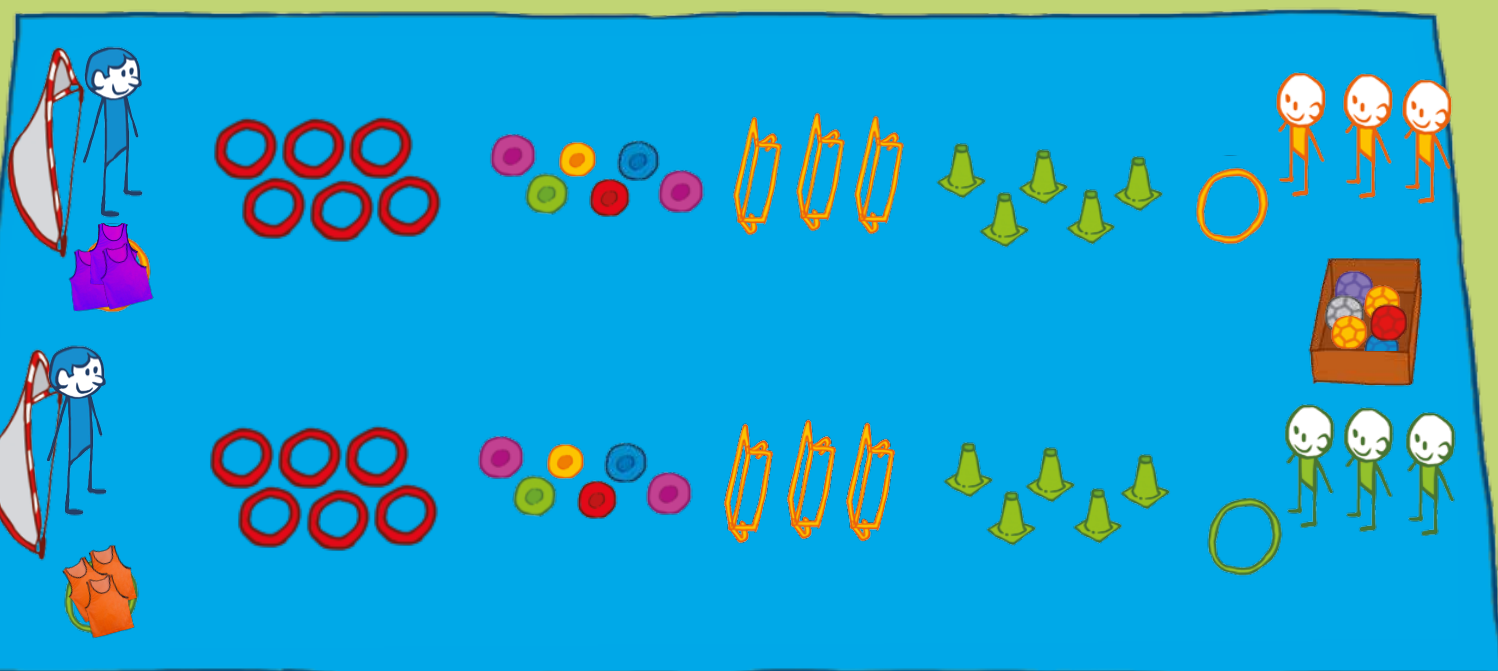
DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Enjamber.
- Sauter.
- Transporter un objet.
- Courir.
- Tirer



CONSEILS

- Les parents jouent le rôle d'abeilles.



RENDRE PLUS FACILE

Enlever le gardien
Faire un parcours de motricité plus simple

FAIRE EVOLUER

Complexifier le parcours en mettant un retour



LE MATÉRIEL :

- 1 réserve de balles.
- Haies / Lattes.
- Plots.
- Cerceaux.
- Palets/briques
- Chasubles

L'ÉQUIPE DE FRANCE EN MÉMOIRE

L'HISTOIRE

« **Plum et Miro** ont perdu les joueurs de l'**Equipe de France** dans la grande salle de la **Co'Met** ! Aide **Handy** à les retrouver pour que **Guillaume**, leur coach, puisse commencer l'entraînement à l'heure... »

ORGANISATION

Les enfants sont répartis en deux groupes derrière deux haies.

Le jeu de memory est divisé en deux, carte bleu et carte rouge, (8 paires retournées) avec un parent jouant le rôle d'« entraîneur adjoint », placés à côté de chaque mémoire.

DANS CE JEU L'ENFANT VA...

- Courir.
- Enjamber
- Mémoriser des images et reconstituer des paires.

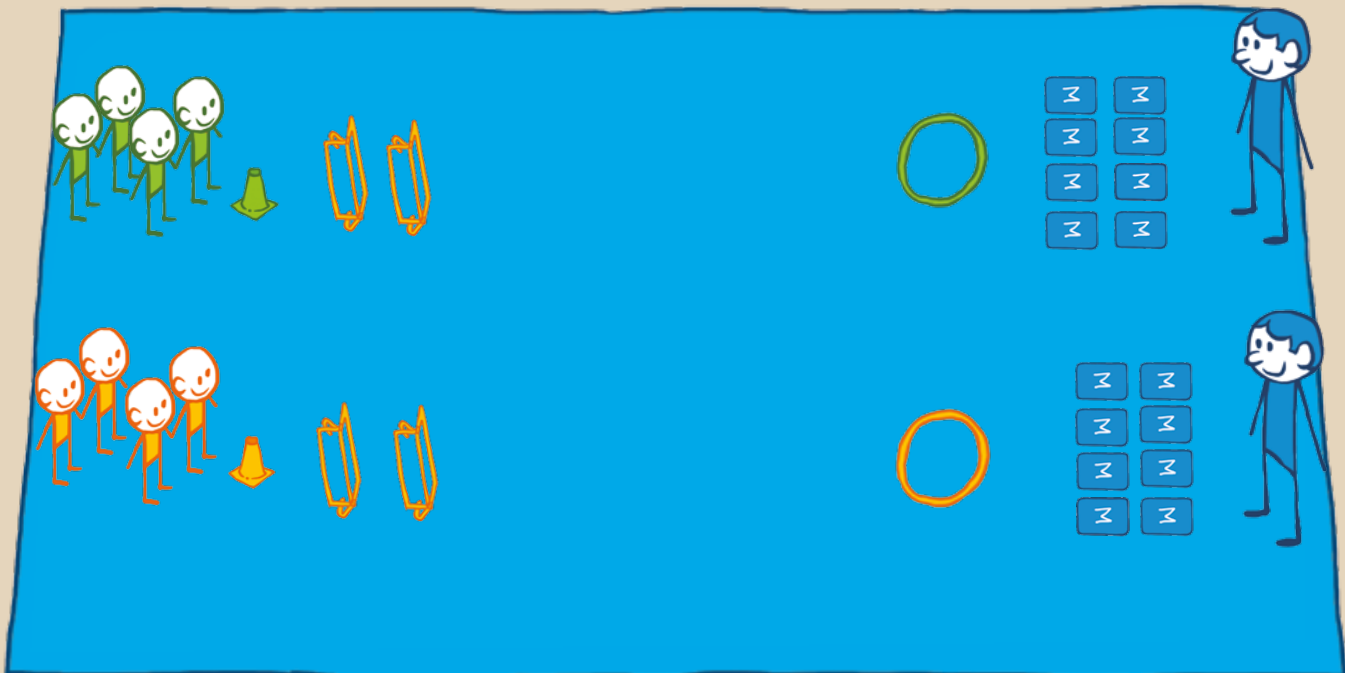
CONSEILS

- Mettre des parents en tant qu'**entraîneur adjoint** pour aider à reconstituer les paires des joueurs de l'équipe de France.
- Imprimer le PDF Memory en deux exemplaires pour créer des paires

EXPLICATIONS

Au signal de l'animateur, un binôme d'enfant de chaque équipe part, franchit les haies et retourne deux cartes (une carte par enfant) pour essayer de faire une paire.

Si la paire est découverte, elle reste visible ; sinon les cartes sont replacées à l'envers par l'entraîneur adjoint, et le binôme suivant enchaîne. Le jeu s'arrête lorsqu'une équipe a réussi à composer ses 4 paires !



RENDRE PLUS FACILE

- Diminuer le nombre d'images.
- Enlever les haies

FAIRE EVOLUER

- Inverser les équipes afin qu'il découvre l'autre partie du mémoire
- Complexifié le parcours de motricité
- Mettre l'ensemble du jeu mémoire à faire découvrir par équipe

LE MATÉRIEL :

- 2 plots pour matérialiser le départ des équipes
- 2 haies
- 2 cerceaux devant le mémoire
- 1 Jeu de Mémoire Tournoi de France.