

## Episode 1 : Handy invite Rok et Koolette



### L'ENTREE DANS LA SEANCE

Aujourd'hui Handy a deux invités surprise : Rok et Koolette. L'animateur se glisse dans la peau des Mascottes du Mondial 2017 pour prendre en mains l'échauffement :

Koolette, tout en finesse propose un éveil de chaque partie du corps : les enfants placés en cercle répètent des mouvements légers et des situations de proprioception...

- Rok, tout en puissance, propose des exercices un peu plus costauds : toujours en cercle, les enfants sautillent sur place, s'accroupissent, se relèvent en sautant bras en l'air vers le ciel...



LE JEU	MATERIEL
La course aux médailles	Au moins 12 plots, autant de pastilles que de plots, 2 cerceaux.
Costaud comme Rok !	1 cage, 1 ballon par enfant, 2 dossards, 1 cerceau, 1 plot.
Malin comme Koolette !	5 grands cerceaux Coupelles + haies + plots + lattes (pour les 4 parcours) ; Ballons (au moins 12), 1 dossard.

### LE THEME DU JOUR

#### Le Mondial 2017 en France !

L'accueil de Rok et Koolette est l'occasion de présenter le Mondial 2017 aux enfants. Mais que représente ce titre de « Champion du Monde » pour les enfants...

Les questionner, les écouter, échanger...



### LE TEMPS DES PARENTS

Comme pour les enfants ce premier épisode de l'histoire de « Handy, en route pour le Mondial » sera l'occasion pour certains d'être informés de l'organisation du Championnat du Monde en France en Janvier 2017. Présenter la carte des sites et proposer aux parents de découvrir les actions qui seront mises en œuvre autour de cet événement majeur.

**Renseignements :** <http://www.francehandball2017.com/fr/>

# La course aux médailles

# En route pour le Mondial !

## MATERIEL :

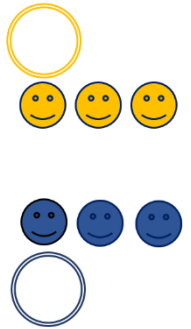
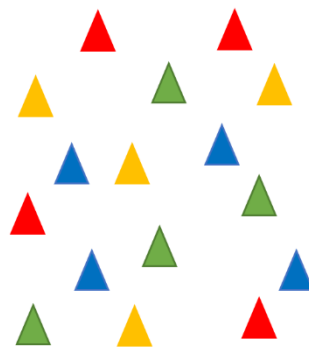
Au moins 12 plots ;  
Autant de pastilles que de plots ;  
2 cerceaux.

## 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 cachées des pastilles matérialisant les médailles (une sous chaque plot).

## EXPLICATIONS :

Au signal de départ, le premier enfant de chaque équipe part en courant vers la « forêt » de 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.



**L'HISTOIRE :** « Rok et Koolette ont formé chacun leur équipe pour aller récupérer un maximum de médailles. A tour de rôle, chaque équipier part en courant à la quête d'une médaille. »



DANS CE JEU L'ENFANT VA :

- Courir ;
- Se déplacer vers une cible ;
- Observer et mémoriser ;



## RENDRE + FACILE

Répartir toutes les médailles sous des plots d'une même couleur et l'indiquer aux enfants au début du jeu, ou leur faire deviner.

## FAIRE EVOLUER

Ajouter des obstacles pour se déplacer vers les plots.

## CONSEILS :

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



# Costaud comme Rok !

# En route pour le Mondial !

## MATERIEL :

- 1 cage
- 1 plot + 1 cerceau
- 10 pastilles
- 1 ballon par enfant
- 2 dossards

## ORGANISATION :

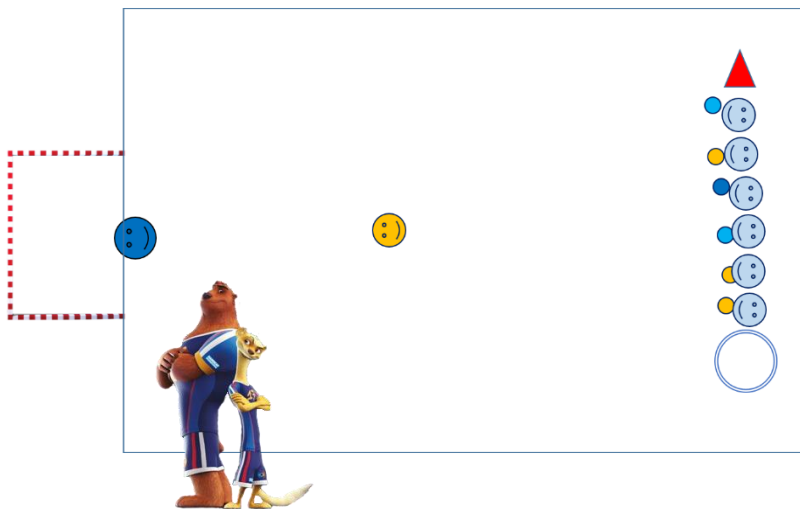
Un enfant joue ROK et se place devant la cage pour la protéger. Tandis qu'un autre enfant joue KOOLETTE et se place entre la cage et les autres enfants qui sont alignés entre un plot et un cerceau, avec un ballon chacun.

## EXPLICATIONS :

Les enfants tireurs doivent lancer le ballon dans le but sans se faire toucher par Koolette.

Si le tireur est touché balle en mains, il doit aller contourner le plot avant de pouvoir repartir tenter sa chance. De même si le tir est arrêté par Rok ou si le ballon est lancé hors de la cage. Si le but est marqué, le tireur récupère une pastille et vient la déposer dans le cerceau.

Le jeu s'arrête au bout d'un temps limité ou quand il n'y a plus de pastilles en jeu et les tireurs comptent alors le nombre de pastilles récupérées.



## L'HISTOIRE :

« Handy et ses amis vont défier Rok le costaud qui protège son but. Mais en plus d'être fort, Rok se fait aider par Koolette pour gêner les tireurs. Handy et ses amis tentent de gagner des médailles face à ce duo phénoménal ! »



## DANS CE JEU L'ENFANT VA :

- Courir vers une cible en évitant un adversaire ;
- Lancer vers une cible en évitant le gardien de but ;
- Exécuter des consignes précises en fonction de son résultat.



RENDRE + FACILE	FAIRE EVOLUER
Disposer des cerceaux plus ou moins près du but dans lesquels le porteur de ballon ne peut pas être touché. Cet aménagement facilite l'accès au but.	Koolette invite une copine ou un copain pour l'aider à stopper les assauts des tireurs.

## CONSEILS :

- Bien délimiter l'espace de jeu ;
- Veiller au respect de la consigne en cas d'échec.





# Malin comme Koolette !

# En route pour le Mondial !

## MATERIEL :

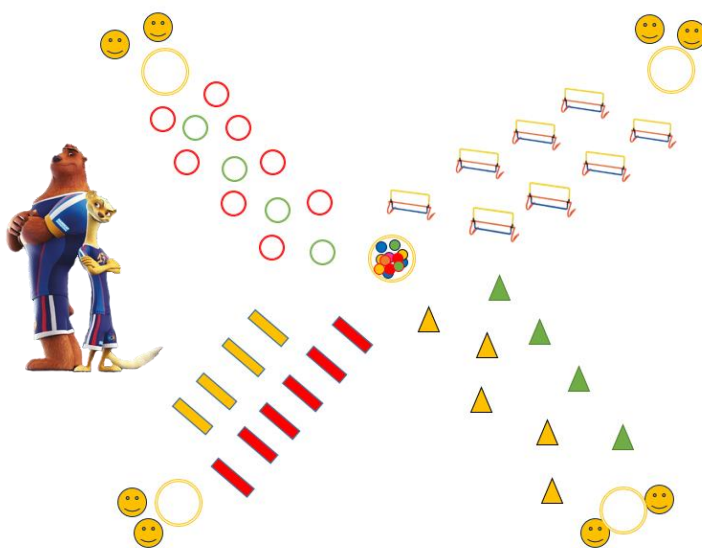
5 grands cerceaux  
 Coupelles + haies + plots + lattes (pour les 4 parcours)  
 Ballons (au moins 12)  
 1 dossard

## ORGANISATION :

Disposer une quinzaine de ballons dans une caisse placée au centre d'un espace délimité. Dans cet espace préparer 4 parcours démarrant d'un cerceau et se terminant près de la caisse. Les enfants sont répartis autour des cerceaux.

## EXPLICATIONS :

Au signal, les enfants partent récupérer un ballon en effectuant le parcours qui se trouve sur leur chemin direct. Au retour, ils effectuent également le parcours et l'enfant suivant peut démarrer dès que le ballon est placé dans le cerceau.



## L'HISTOIRE :

«Koolette est une fouine coquine qui adore s'amuser. Elle a caché tous les ballons du Mondial dans sa grande caisse, et pour les protéger Koolette a disposé plein d'obstacles sur les chemins. Quelle équipe réussira à récupérer le plus de ballons ? »



### DANS CE JEU L'ENFANT VA :

- Se déplacer d'un point vers un autre ;
- Enjamber, sauter, slalomer ;



### CONSEILS :

- Veiller à la bonne exécution des parcours ;
- Un seul ballon transporté à la fois.



RENDRE + FACILE	FAIRE EVOLUER
En simplifiant les parcours, sous forme de couloirs.	Les enfants peuvent se déplacer indifféremment sur n'importe quel parcours. Koolette protège sa réserve. Si elle touche un porteur de ballon, celui-ci doit reposer la balle dans la réserve.