



Les Petiots du 31





Les Petiots – Tolosa

« les petits toulousains »



« Les Petiots du 31 »

Une dynamique d'identité Haut Garonnaise

- L'activité « babyhand » a pour but de créer une dynamique club , une vie de club organisée pour les « petiots » avec tous les aimants du handball.
- Dès 3 ans , le concept du handball doit être invité chez chacun visant le partage , la construction éducative et le rajeunissement de notre activité .
- « Le babyhand » doit être la première marche d'un édifice qui anime notre vie de club jusqu'à sa performance.
- Nous proposons une pratique haut garonnaise où l'histoire de notre département sera le lien avec l'ensemble de ses acteurs « handballistiques » : CD31, Club, CTF/Agent de développement, animateur « babyhand »/ Parents
- Chaque séance doit être le prétexte de mieux connaître notre histoire , notre géographie ...notre développement

Une démarche Co-éducative parentale et club

- Cette dynamique est basée sur une volonté éducative en lien avec tous les acteurs de la vie éducative : Parents et Animateurs club .
- Au-delà de susciter les occasions de rencontres, d'échanges éducatifs entre parents , « petiots » et animateurs. Les « Petiots du 31 » ont pour objectif de mettre à disposition un outil utile pour permettre à chacun de grandir dans son rôle respectif.
- La notion de parentalité implique :
 - Une diversité des interventions selon le public auquel on s'adresse
 - La création d'un contexte socialisant, renforçant le lien parent-enfant en favorisant la dynamique éducative
 - La création d'un réseau club, animateurs, parents, bénévoles et professionnels du CD31

« Les petiots à Tolosa »

- Présentation

La mise en place d'un groupe de travail sur les « Babyhand », entre clubs et CD31, vise à organiser des moments d'inter-parentalités et inter-clubs, en extérieur, une fois par an. Cette opération a pour titre : « **Les PETIOTS** ».

La première édition appelé « **les Petiots – Tolosa** » est l'étape initiale de découverte de l'expansion historique , environnemental et économique de Toulouse Métropole.

- Des univers de découvertes

« **les Petiots – Tolosa** » ouvrent la porte à des univers où « petiots » comme parents vont voyager autour de thèmes comme l'aéropostal, l'aérospatial, la route du pastel et la construction de Toulouse. Ses éléments nous permettent de vivre pleinement dans un espace de vie où nous apprenons à vivre ensemble dès 3 ans.

- Une démarche co-éducative construite ensemble

La saison sportive est le moyen de rencontres avec les clubs, de réunions permettant la co-construction des aventures de ce livret. Le travail est finalisé par un moment fort, de partage , de lien parentaux avec les univers proposés. Comme toute bonne fin d'une histoire, ce moment se termine autour d'une auberge espagnole permettant à tous de poursuivre l'inter-parentalité de façon différente.

La dynamique de ce moment est le « **Faire ensemble / le Partage** ».

Il est important pour le « petiot » qu'il partage, échange et découvre ses parents autrement, dans un univers (celui du jeu) commun. Les parents partagent des apprentissages différents et sécurisés, ou des valeurs éducatives seront présentes, au même titre que celles parcourues lors de l'histoire du soir.

- L'encadrement

Il est assuré par des animateurs formés ou en formations , les CTF et l'Agent de développement du CD31, en lien avec les modalités d'apprentissage liées à cette tranche d'âge, les habilités et le contexte du jeu .

« Les petiots à Tolosa » La philosophie de la séance

- L'accueil et l'organisation d'une histoire

Les ateliers sont mis en place par les animateurs, enfants et parents, afin de structurer l'espace.

Cet espace est un rituel instauré, en lien avec l'histoire partagée. « La rivière CD31 » est le passage obligatoire pour passer d'un univers à l'autre avec le « trésor » gagné à la fin d'un univers réalisé. Les Univers sont dissociés les uns des autres, mais tous les univers sont à parcourir. Les quatre trésors récupérés forment un puzzle à construire, signifiant la découverte et la fin de l'histoire. Le « Maître du temps », lié à la philosophie de l'histoire, annonce la fin de l'aventure.



Pour débiter, les parents et les enfants sont regroupés au centre des univers où il est expliqué le passage obligatoire « de la rivière », assuré par les professionnels du CD31. La répartition des enfants sur chaque univers est réalisé grâce à un tee-shirt de couleurs différentes. L'histoire peut alors être racontée par chaque animateur de son univers et « en avant pour l'aventure »

« Les petiots à Tolosa » La philosophie de la séance

- L'animateur est le responsable de l'univers et implique les enfants et leurs parents
- Il implique les enfants et les parents dans l'histoire permettant à tous d'y trouver un sens, des valeurs et de la connaissance.
- Il agit avec bienveillance et garantit la sécurité de tous dans son univers.
- Il adapte sa situation pour permettre la réussite de chaque enfant, quelque soit son habileté motrice, dans le but de résoudre les situations à problèmes proposées (l'histoire).
- Il utilise le sens du jeu pour apprendre la vie de « Tolosa » via le parcours réalisé par ses « Petiots ».
- Il met en place les conditions permettant aux enfants de s'exercer, répéter et réussir via des règles de vie, facilitant le développement de l'enfant.
- Il accompagne l'ensemble des participants, via la rivière du CD31, vers l'univers suivant.
- Il permet l'implication des parents en définissant le rôle et la tâche affectée à chacun.
- Il facilite le dialogue.
- Il structure le temps de réalisation de son univers : entrée dans la séance, gestion et vie de l'histoire, retour au calme, et clôture de l'histoire avant de se rendre à l'univers suivant.



Les petiots sur la route du Pastel



L'HISTOIRE

Nous sommes au pays du Pastel.

- Quelqu'un sait ce qu'est le Pastel ?

C'est une plante qui est verte avec une fleur jaune.

- Connaissez-vous d'autres fleurs ?

Quand on ramasse la fleur de Pastel, qu'on l'écrase, on obtient des petites boules que l'on appelle des « cocagnes ». Si on les fait sécher on obtient une poudre bleue avec laquelle on peut colorer des vêtements par exemple.

A Tolosa, le champ de pastel appartient à une belle et riche princesse qui doit se marier; mais des méchants lutins ont volé les cocagnes.

La princesse est très triste car elle ne peut pas fabriquer sa jolie robe bleue de mariée. Il faut donc l'aider ...

ECHAUFFEMENT

L'animateur, les parents et les enfants se promènent dans le champ de pastel, heureux. Ils sautent, courent et coupent, amassent les cocagnes, les ficellent pour le ramasser (Faire la gestuelle avec beaucoup d'amplitude)



1ÈRES RÈGLES DE LA SÉANCE

Attention, quand l'animateur parle il faut bien écouter pour entendre et comprendre les consignes
S'échauffer et entrer dans l'histoire en repérant la zone de jeu.

LE TEMPS DES PARENTS

Ils accompagnent les enfants à réaliser la gestuelle proposée, en amènent l'enfant à prendre des initiatives pour franchir, sauter, courir, marcher...

Atelier 1: La préparation des chevaliers



ORGANISATION


Les enfants forment un cercle avec l'animateur.
Ils doivent tout d'abord s'habiller en chevalier.
Demander aux enfants les différents vêtements / protections des chevaliers et les enfiler un à un:

- jambières, bottes, gants, cote de maille, casque ...

Une fois équipé, le chevalier prend son épée (ballon) pour s'entraîner :
changer l'épée de main, courir, sauter, ramper, prendre son cheval pour trotter, galoper, ... au autres du chef du chevalier



EXPLICATIONS ET CONSEILS

Les chevaliers vont devoir s'habiller et s'échauffer avant de pouvoir affronter leurs défis, pour protéger la princesse 



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Propositions des enfants pour l'habillement
- Respect des différentes consignes de motricité
- Amplitudes des mouvements



LE RÔLE DES PARENTS

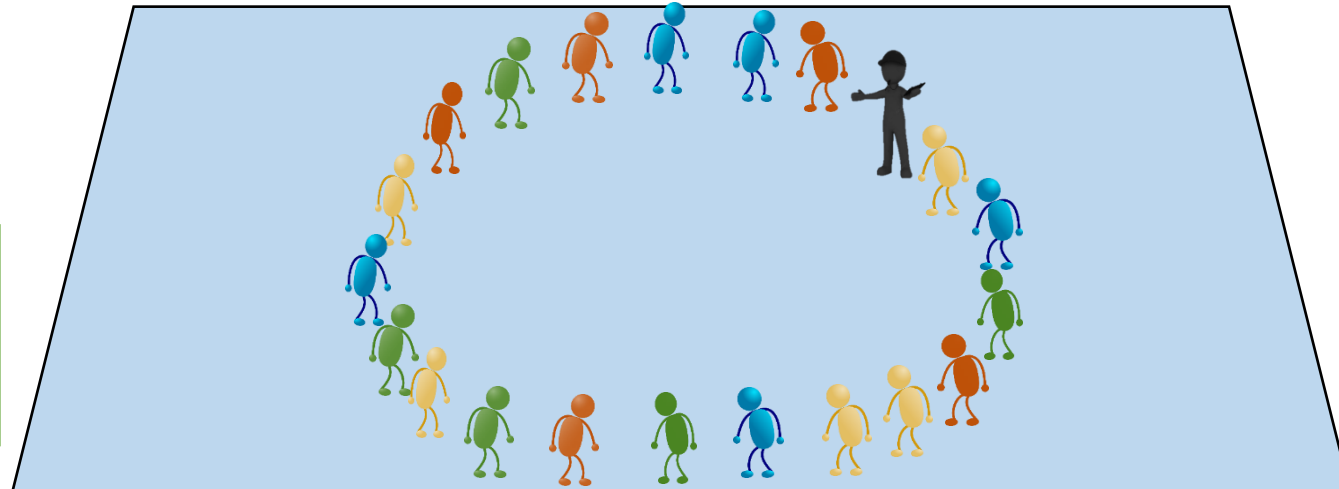
- Ils accompagnent, aident et réalisent le parcours avec les enfants

L'histoire



La princesse du Pastel vit au temps des chevaliers.
Nous allons donc tous être des chevaliers qui iront aider la princesse.

Le Terrain



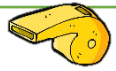
+ facile

- Diminuer la difficulté motrice
- Ne pas les enchaîner entre elles mais les dissocier

variations

- Changement de mouvement au signal (le signal peut changer: siffler, taper dans les mains, lever le bras, ...)
- varier les signaux

Atelier 2: Les fleurs de Pastel



ORGANISATION

Il y a 4 parcours différents. Les enfants, par équipe, sont devant un parcours. Chaque cueilleur de fleur de pastel (selon sa couleur) la dépose dans son bac après plein de péripétie
Le retour est plus simple, il suffira de courir à côté du parcours et de donner le relais au chevalier suivant. Se replacer derrière ses camarades pour recommencer.



CONSEILS ET EXPLICATIONS

Il y aura 4 manches pour que les chevaliers puissent réaliser tous les parcours
Il faut ramener toutes les fleurs de sa couleur pour que le jeu s'arrête.



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Respect des consignes de motricité et de passage
- Que les enfants arrivent à repérer les couleurs

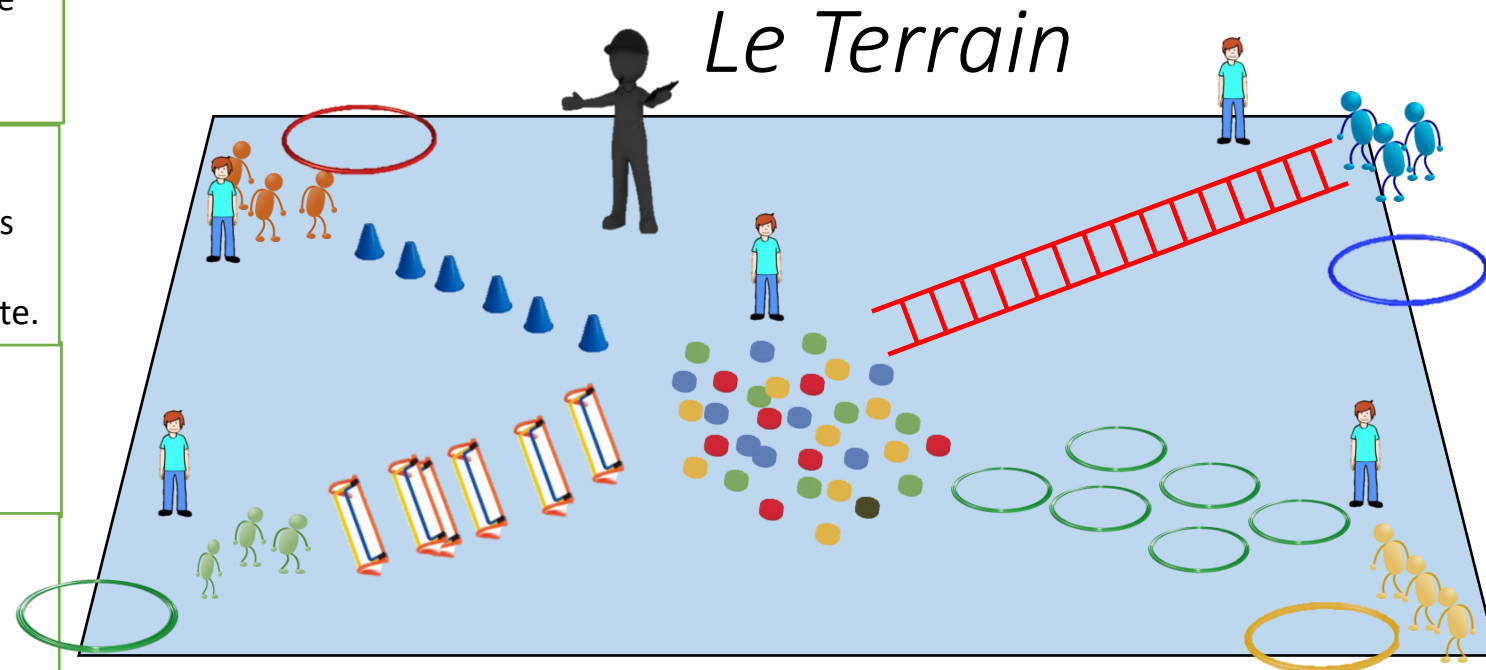


LE RÔLE DES PARENTS

- Réguler le départ des parcours: un enfant part quand le précédent sort du parcours pour ramasser sa fleur.
- Vérifier que chaque cueilleur ne prenne qu'une fleur à la fois et de la bonne couleur

L'histoire

Les chevaliers sont prêts et vont devoir affronter leur premier défi : celui d'aller cueillir des fleurs de Pastel : il n'est pas si facile de la cueillir ... !



Rendre + facile

1/ Laisser les enfants ramener les fleurs sans le code couleur

Variations

1/ Adapter le nombre de parcours au nombre d'enfants
2 / complexifier la motricité

Atelier 3 : Gagner des cocagnes



ORGANISATION

Repartis en trois colonne de Chevaliers à l'entrée de la forêt, arme en main (🗡️), ils sont parés pour traverser la forêt.

On dispose près des chevaliers un bac pour les cocagnes qui seront comptées en fin de partie.

De l'autre côté de la forêt, on dispose d'une réserve à cocagne, protégée par deux dragons féroce.

Le chevalier retourne vers son bac par un passage secret

EXPLICATIONS ET CONSEILS

Les chevaliers doivent traverser la forêt sans que leur arme ne soit touché par un dragon. Mais attention :

- Si j'atteints de mon arme la réserve des dragons je gagne une cocagne que je ramène dans mon bac à cocagne
- Si l'arme est touché par un dragon , le chevalier revient au départ et recommence.
- S'il n' atteint pas la réserve, on ne récupère pas son arme et on retourne dans son camps sans cocagne.
- S'il atteint la réserve, il récupère son arme et une cocagne



COMPORTEMENTS ATTENDUS

Protéger son arme, éviter les dragons, récupérer les cocagnes



LE RÔLE DES PARENTS

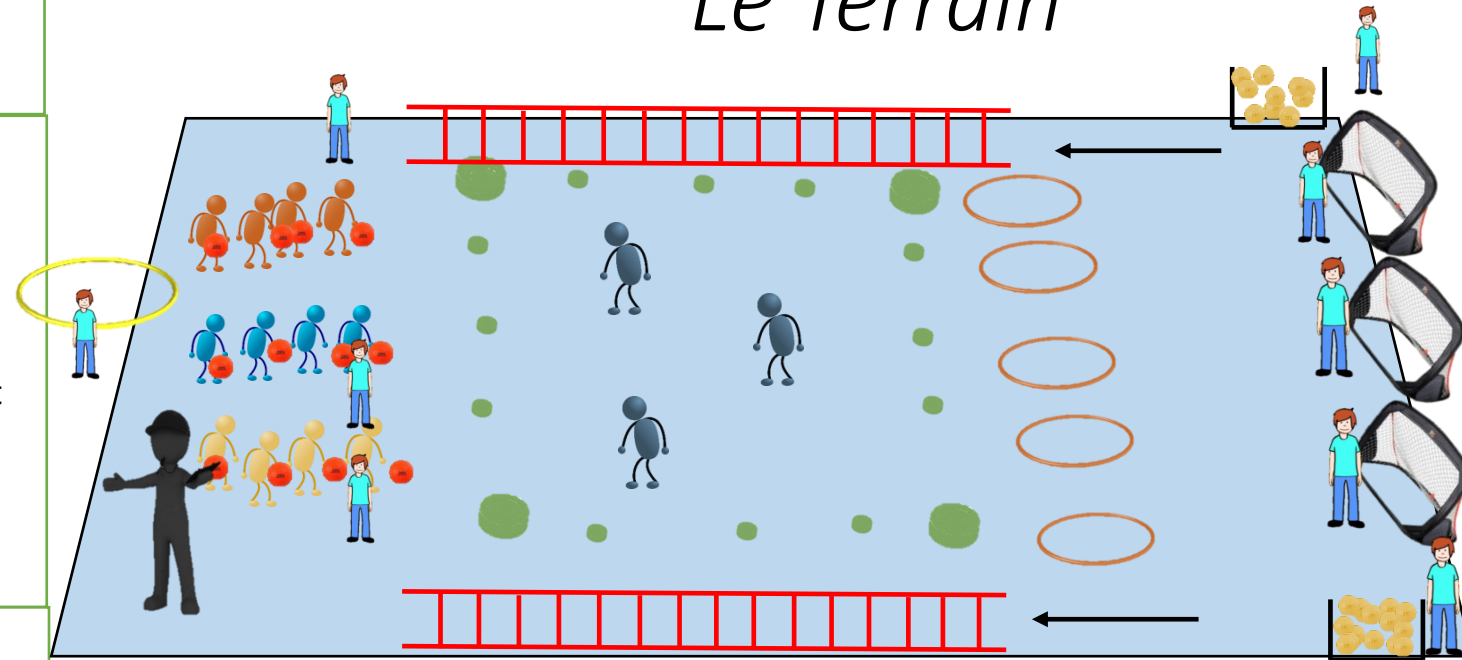
- Réguler le départ, distribuer les cocagnes, garder les buts

L'histoire

Les chevaliers doivent gagner des boules de cocagne pour pouvoir faire la couleur de la robe de mariée de la princesse. Mais pour rejoindre le château, ils doivent traverser une forêt infestée de dragons.



Le Terrain



Rendre + facile

- Enlever un dragon.
- Les dragons se tiennent par la main
- Montrer comment protéger leur ballon (au-dessus de la tête, dans le dos, ...)

Variations

- Ajouter 3 échelles avant la forêt si les enfants s'accablent au niveau du tir.
- Donner une arme aux dragons : ils touchent l'arme du chevalier avec la leur.



Les Petiots Construisent Tolosa



THOMAS BEYNE

FENIX TOULOUSE HANDBALL

L'entrée dans la séance

L'HISTOIRE

Il était une fois , la construction de Toulouse ou plutôt « TOLOSA » , aujourd'hui aussi appelé « La ville rose ».

Une fois les châteaux fort détruit, il va nous falloir aller chercher des briques roses pour sa construction, sur le chantier de l'église Saint-Sernin de TOULOUSE. Mais le chemin est semé d'embuche ...

ECHAUFFEMENT

L'animateur, les enfants et les parents s'habillent en bâtisseur et se déplacent, piochent, taillent, transportent, sautent, franchissent et hissent toutes les briques roses utiles à la reconstruction, en imitant la gestuelle

1ÈRES RÈGLES DE LA SÉANCE

L'animateur est un contremaître en chef. Il montre aux jeunes bâtisseurs et aux chefs bâtisseurs le terrain où va se bâtir Toulouse, le chantier de brique rose de Saint-Sernin .

Ils écoutent, ils se préparent et découvrent les lieux

LE TEMPS DES PARENTS

Les parents accompagnent les enfants et réalisent les gestes pour permettre à tous d'être échauffer, prêt à bâtir l'avenir

Atelier 2 : A l'assaut du château



ORGANISATION

Des Toulousains (👤) sont placés derrière les douves (réducteurs de buts ■). Des Chevaliers sont dans l'espace de jeu (👤). Les Toulousains doivent franchir les différents obstacles, ne pas se faire attraper et détruire un château protégé par des toulousains.



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir, sauter, éviter un adversaire,
- Se déplacer vers un endroit précis (cerceau),
- Tirer sur une cible.



EXPLICATIONS ET CONSEILS

Les Toulousains doivent faire tomber toutes les cibles. Pour tirer, ils doivent atteindre les cerceaux (collines). Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de cibles ou de balles.



LE RÔLE DES PARENTS

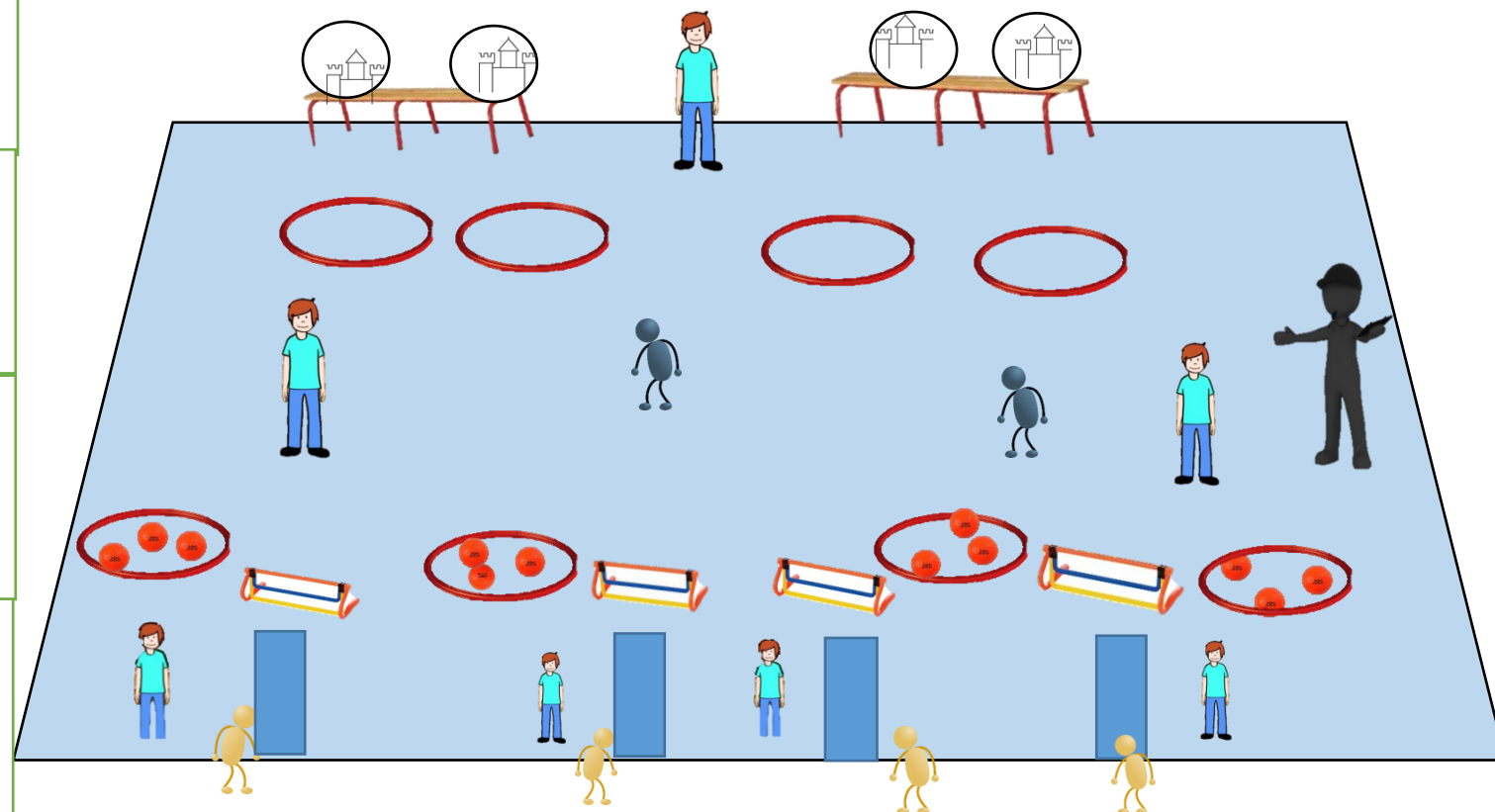
Ils sont les commandants menant l'assaut, vérifiant que tout le monde passe les douves correctement. 2 grands chevaliers récupèrent les balles qui sont lancées et les mettent dans leur réserve.



L'histoire

Pour construire Toulouse nous avons besoin de place ! Il va falloir détruire ces vieux châteaux forts !

Le Terrain



+ facile

Ne pas mettre de chevaliers.

variations

Placer chevalier supplémentaire pour protéger les châteaux.

Atelier 1: Course à la brique

ORGANISATION

Les bâtisseurs derrière les haies de pastel doivent franchir les portes de couleurs et les chemins de terre afin de récupérer la brique rose (●) qu'il déposeront dans leurs réserves, pour reconstruire Tolosa. Mais les contremaitres pour s'amuser brouillent les piste et mélanges déplacent les comptoirs de couleur, de place : OH LES KOQUINS !!!

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir, Franchir un obstacle, Transporter,
- Reconnaître le(s) bon(s) chemin d'accès : couleur, Compter.

EXPLICATIONS ET CONSEILS

- L'atelier va s'effectuer sous la forme d'un relais .
- Lorsqu'il n'y a plus de briques roses , les équipes s'arrêtent et les comptent. L'équipe de bâtisseurs qui en aura rapportée le plus de brique rose aura gagnée

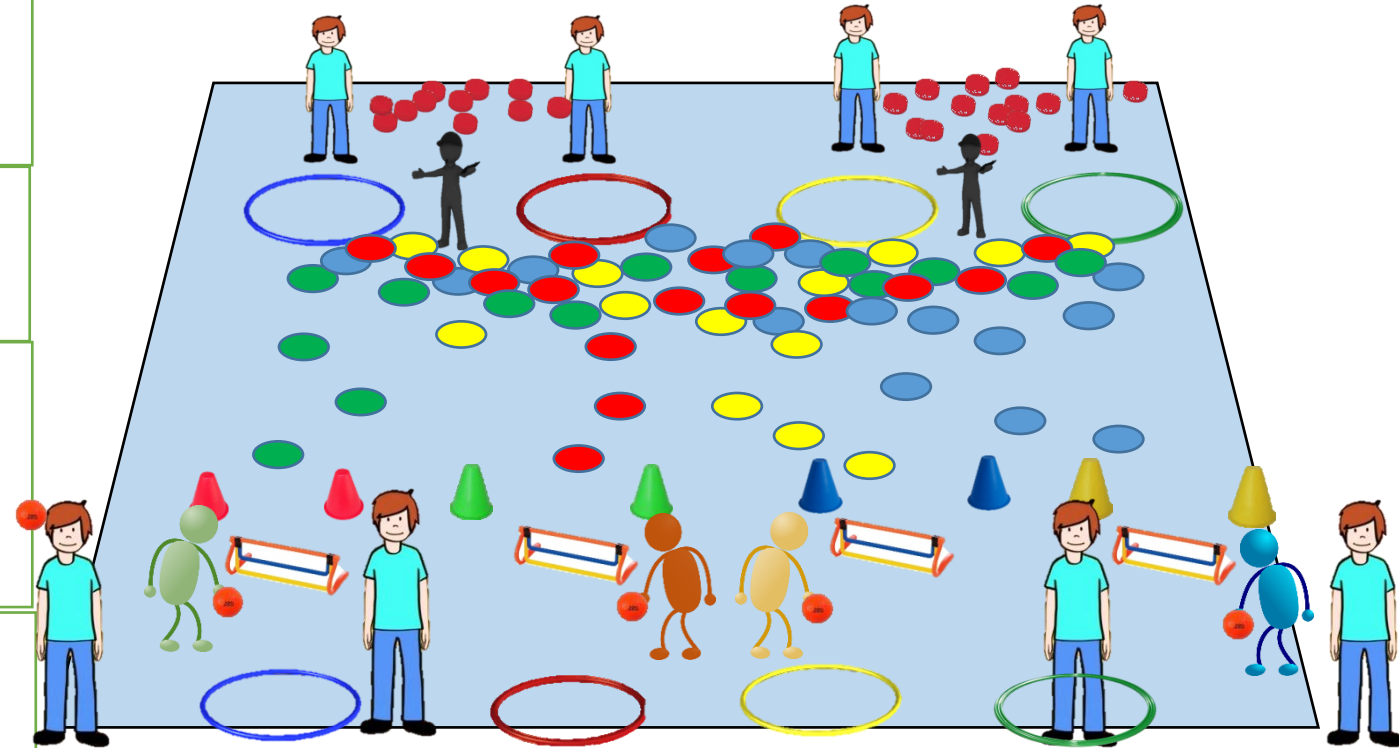
LE RÔLE DES PARENTS

Les parents sont les chef d'équipe de bâtisseur ou des fabricants de briques roses. Ces derniers donnent les briques en échange d'une pièce. Les 4 chefs d'équipes qui surveillent les réserves de briques.

L'histoire

Après la destruction, c'est l'heure de la construction de Toulouse . Pour se faire nous avons besoin de briques roses que les bâtisseurs vont chercher sur le marché de Saint-Sernin

Le Terrain



+ facile

- Pas de relais, tout le monde joue en même temps.
- Supprimer les portes.

Variations

- Effectuer l'aller avec une sollicitation motrice
- Effectuer l'aller et le retour avec une sollicitation motrice différente

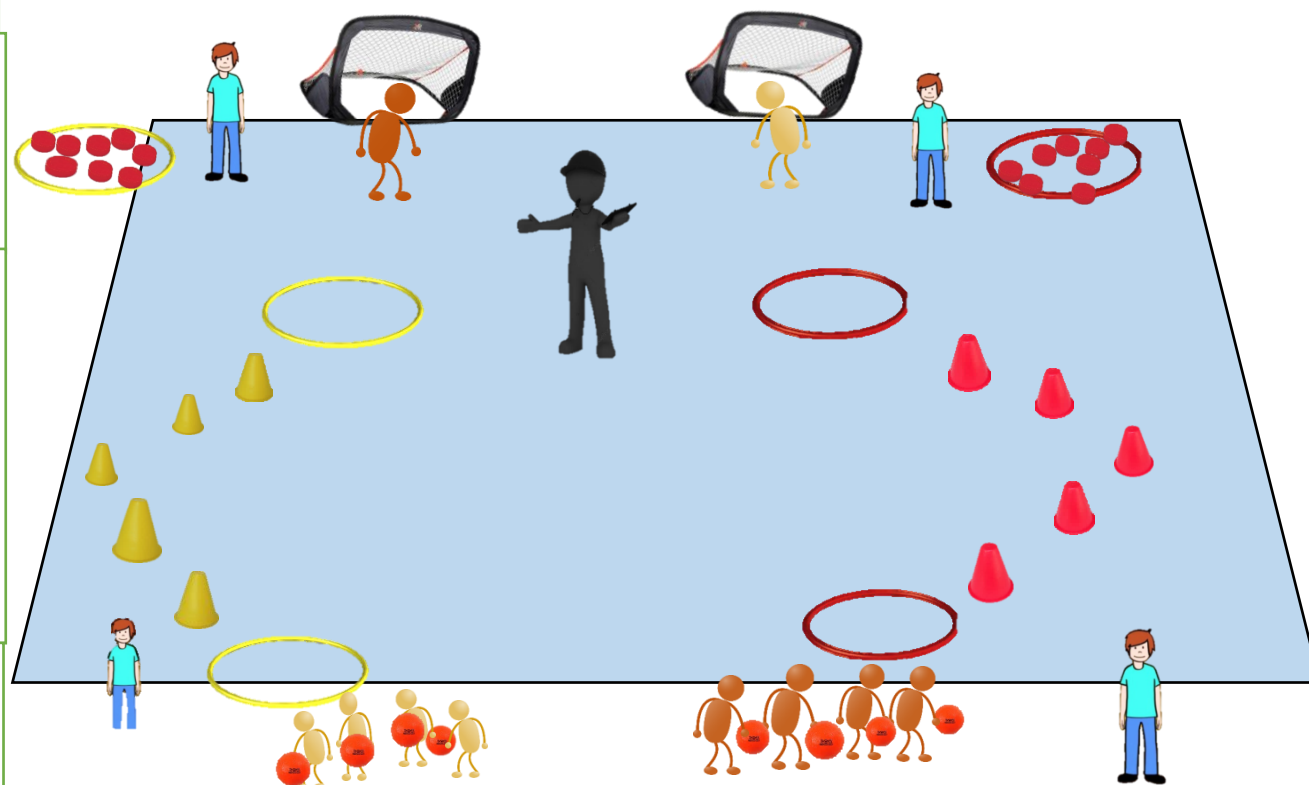
Atelier 3 : Le choix des bâtisseurs



L'histoire

Forts de leur victoire, les Toulousains doivent choisir la meilleure équipe de constructeurs pour la ville ! Ils organisent une épreuve.

Le Terrain



ORGANISATION

Deux équipes de bâtisseurs avec une brique rose chacun (●) doivent effectuer un parcours avant de l'envoyer dans la réserve (☐). La réserve est défendu par un bâtisseur adverse qui empêche les briquettes d'y pénétrer. Si une brique entre dans la réserve, le bâtisseur gagne un bonus pour son équipe

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Se déplacer en slalomant et faisant rebondir son ballon
- Tirer dans la cage pour marquer en évitant le bâtisseur adverse
- Compter plus de brique que l'adversaire

EXPLICATIONS ET CONSEILS

L'épreuve est un relais. Le premier joueur de chaque équipe doit slalomer entre chaque plots avant de pouvoir envoyer la brique rose dans la réserve, en posant un pied dans le cerceau. Si elle rentre, un Bâtisseur en chef lui donne un point bonus. Il va la poser dans son cerceau avant de donner le relais.

Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus de point bonus à distribuer

LE RÔLE DES PARENTS

Deux chefs bâtisseurs régulent le départ des joueurs. Deux bâtisseurs-arbitres valident les buts et s'assurent que les joueurs récupèrent leur ballon, et lui donne un bonus.

+ facile

Supprimer les gardiens.

variations

Mélanger les plots sur tout l'espace de jeu.



Les petiots et l'aéropostale



L'entrée dans la séance

L'HISTOIRE

Les petiots sont venus à l'aide d'un ami du grand père de Handy, l' écrivain et pilote de l' aéropostale: Antoine de Saint-Exupery.

Il avait besoin des petiots pour livrer le courrier partout dans le monde en partant de Toulouse-Montaudran

L' ÉCHAUFFEMENT

L'avion est sur la piste. On attends plus que les petiots pour un départ immédiat.

Après s'être vêtu de la salopette des aviateurs de l'époque, le casque sur la tête, les lunettes sur le nez, le blouson et les bottes, l'avion en bout de piste est prêt à décoller et atterrir pour distribuer le courrier.

1ERE RÈGLES DE LA SÉANCE

Attention, le chef de la tour de contrôle parle : il faut bien écouter pour entendre et comprendre les consignes.

LE TEMPS DES PARENTS

En avant pour l'aventure. Après avoir accompagner et réaliser l'échauffement, ils s'apprêtent à accompagner les petiots dans de folles aventures avec l'aéropostale en toile de fond.

Atelier 1: Du bazar dans les pièces d'avion



ORGANISATION

Il y a 4 équipes de petiots. St Exupery, de Mermoz, de Guillaumet et de Daurat vont devoir réparer leurs avions avant de s'envoler vers de nouvelles aventures. Mais le parcours est semé d'embûches. Il n'est pas facile de récupérer une pièce de l'avion à réparer.



EXPLICATION ET CONSEILS

- Chaque équipe d'aviateur récupère une pièce d'avion après avoir effectué un parcours et part la poser dans son atelier avant que le suivant puisse démarrer.
- 4 manches sont à réaliser pour que tous les petiots puissent réaliser tous les parcours.
- Il faut ramener toutes les fleurs de sa couleur pour que le jeu s'arrête.



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Vitesse et coordination
- Réaliser correctement le parcours
- Respecter les consignes de départ



LE RÔLE DES PARENTS

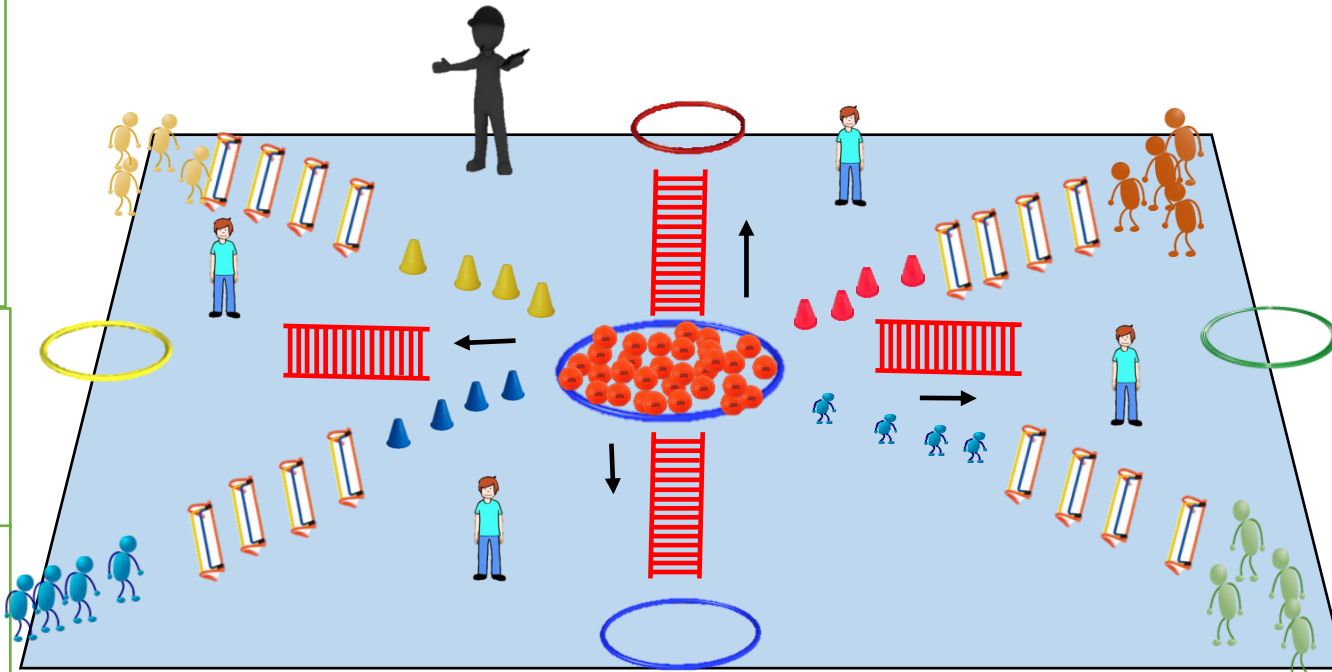
- Réguler le départ des parcours: un petiot part quand le précédent sort du parcours en déposant la pièce dans l'atelier.
- Vérifier que chaque petiot ne prenne qu'une pièce mécanique à la fois.
 - Compter avec les enfants le nombre de pièces rapportées à la fin du jeu.

L'histoire

Les avions ont besoin de réparation. Les petiots vont devoir aller chercher des pièces de rechanges. Mais quelqu'un a mis le bazar dans l'atelier. Il va falloir les mettre en ordre et récupérer la bonne pièce pour réparer l'avion.



Le Terrain



+ facile

Les parents accompagnent le petiot et réalise le parcours avec lui

variations

- Le départ se réalise dès que le petiot a fini le slalom

Atelier 2 : Je classe , je décolle



L'histoire

Les avions sont enfin prêt à décoller. Certain parte pour Madrid en Espagne , d'autre à Rio de Janeiro, d'autre encore à Casablanca au Maroc et enfin à Dakar au Sénégal . Une nouvelle mission leur est confié: La distribution du courrier. Mais tous les lettres ont été mélangées. Il va falloir récupérer la bonne lettre avant le départ. Qui va décoller le premier???

ORGANISATION

Il y a 4 destinations différentes. Les petiots avec leurs aviateurs (Saint-Exupery, Mermoz, Guillaumet et Daurat) doivent avant le décollage récupérer le courrier qui correspond à leurs destinations

EXPLICATIONS ET CONSEILS

. Il y aura 4 manches pour que les petiots puissent récupérer tout le courrier correspondant à leur destination. Ils ne peuvent récupérer qu'un courrier à la fois
Il faut ramener toutes les lettres de sa couleur pour que le jeu s'arrête.

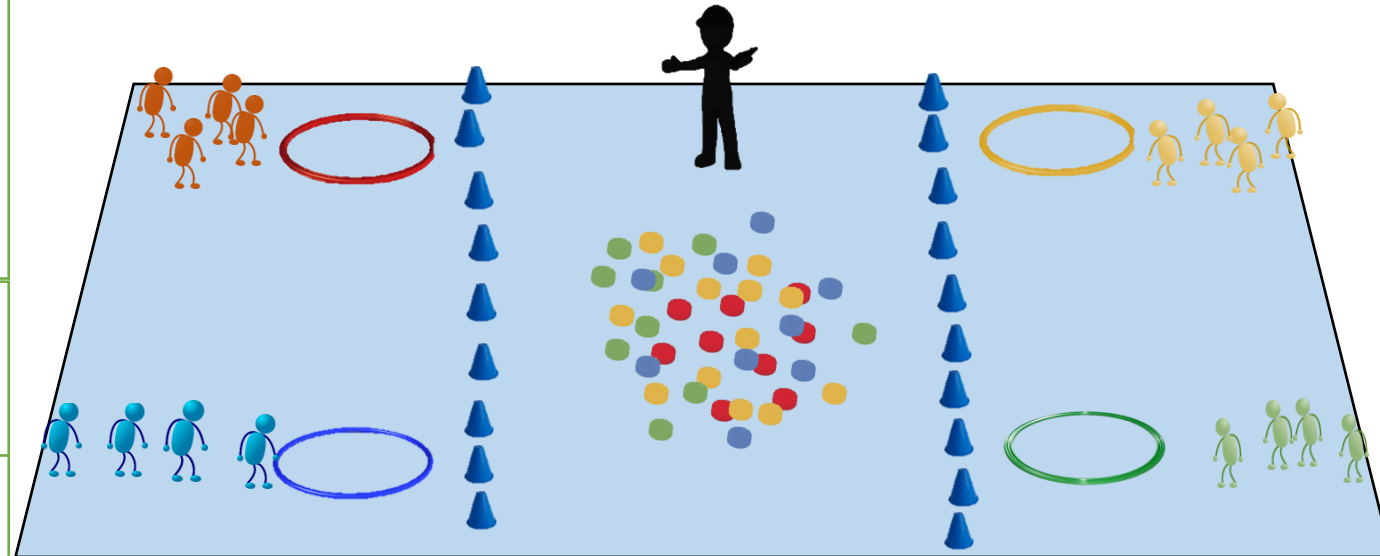
COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Respect des consignes de motricité et de passage
- Les petiots doivent arriver à repérer les couleurs

LE RÔLE DES PARENTS

- Ils organisent le départ des petiots et surveillent qu'ils respectent les consignes et récupèrent la bonne couleur.
- Il peuvent aider les petiots à réaliser leurs tâches si certain ont du mal à la réaliser

Le Terrain



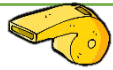
+ facile

- Les aviateurs accompagnent les petiots pour les aider à reconnaître les couleurs
- Les aviateurs aident les petiots à récupérer le courrier en gênant les autres petiots

variations

Un petiot d'un voyage différent peut gêner, en touchant le petiot qui veut aller chercher son courrier. S'il est touché, il ne peut pas ramener le courrier mais juste passer le relais

Atelier 3: Le petiot vont livrer le courrier



ORGANISATION

Les petiots quittent l'avion pour déposer le courrier mais un grognon l'en empêche et lui barre la route . Qui sera le plus malin!!!



EXPLICATIONS ET CONSEILS

Après avoir parcouru le monde pour remettre le courrier, le petiot sur la piste d'atterrissage croise le chemin d'un grognon qui l'empêche de passer :

- S'il le touche, il doit faire demi tour vers l'avion pour donner le relais
- S'il passe, il doit mettre un pied dans le cerceau pour envoyer le courrier dans la boîte .
- S'il entre : un point est donné, s'il ne rentre pas .. Il repart donner le relais à un autre petiot

Les boîtes à courrier sont aussi gardées par un grognon.

Celui qui permettra aux courrier d'arriver le plus vite à destination aura gagné



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Alternance de rythme
- Viser
- Etre un petiot malin



LE RÔLE DES PARENTS

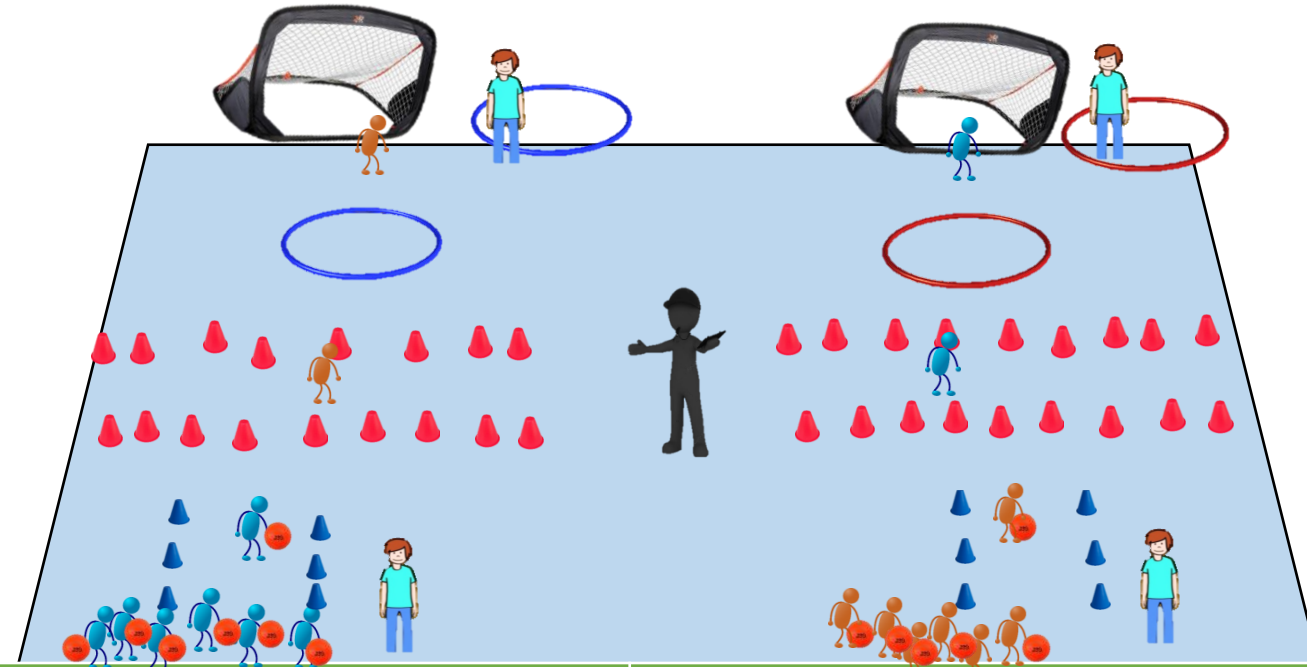
Les aviateurs sont là pour réguler les départs et pour valider puis compter le nombre de courrier arrivant à destination

L'histoire



Le voyage s'est très bien passé. Ils sont tous arrivés à destination . Certain parte pour Madrid en Espagne , d'autre à Rio de Janeiro, d'autre encore à Casablanca au Maroc et enfin à Dakar au Sénégal . Les Petiot vont organiser pour remettre le courrier. Mais cela ne va pas se passer facilement , des grognons qui ne reçoivent jamais de lettre, les empêchent de réaliser cette nouvelle mission ... « Grrrr... On va voir ce qu'on va voir »

Le Terrain



+ facile

variations

Mettre une lettre dans la main du grognon pour le ralentir

Mettre deux grognons à gêner sur la piste des petiots
Faciliter le passage avec les aviateurs contre les grognons



Les petiots à la conquête de l'espace



NICOLE PUEYO & VINCENT BARBERET
TOURNEFEUILLE HAND BALL

L'entrée dans la séance

L'HISTOIRE

Dans l'espace, plusieurs pays décident de découvrir l'immensité de l'espace. Même s'il n'est pas si simple de tous vivre ensemble, tout s'envenime quand les martiens se mêlent à l'aventure : chacun cherche à posséder la lune .

1^{ÈRES} RÈGLES DE LA SÉANCE

Attention, quand l'animateur parle il faut bien écouter pour entendre et comprendre les consignes
S'échauffer et entrer dans l'histoire en repérant la zone de jeu.

ECHAUFFEMENT

L'animateur et les parents se promènent, s'habillent en spationaute et se déplacent dans l'espace en exagérant les mouvements

LE TEMPS DES PARENTS

Ils accompagnent les enfants à réaliser la gestuelle proposée et amènent l'enfant à prendre des initiatives pour franchir, sauter, courir, marcher... faire un spationaute se déplaçant dans l'espace .

Atelier 1 : Course entre les astéroïdes



ORGANISATION

Les spationautes doivent effectuer un parcours contre une autre équipe de spationaute et en relais. Une manche se termine quand il n'y a plus d'objets à ramasser. L'équipe gagnante est celle qui en a ramené le plus.



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Courir vite
- percevoir les obstacles.



EXPLICATIONS ET CONSEILS

Deux équipes de spationautes se disputent des pièces de rechange pour leurs stations spatiales. Il faut naviguer entre les astéroïdes et ramener le plus de pièce de rechange à sa station spatiale.

Les astéroïdes sont lancés par des extra-terrestre qui sont face à face de chaque côté de la zone où naviguent les spationautes. Si un astéroïde touche un spationaute, il doit remettre l'objet à sa place (s'il en a un en main), et retourner sans sa station spatiale en passant le relai au suivant.

Utiliser des ballons mous pour ne pas faire mal aux spationautes, et les lancer dans les jambes



LE RÔLE DES PARENTS

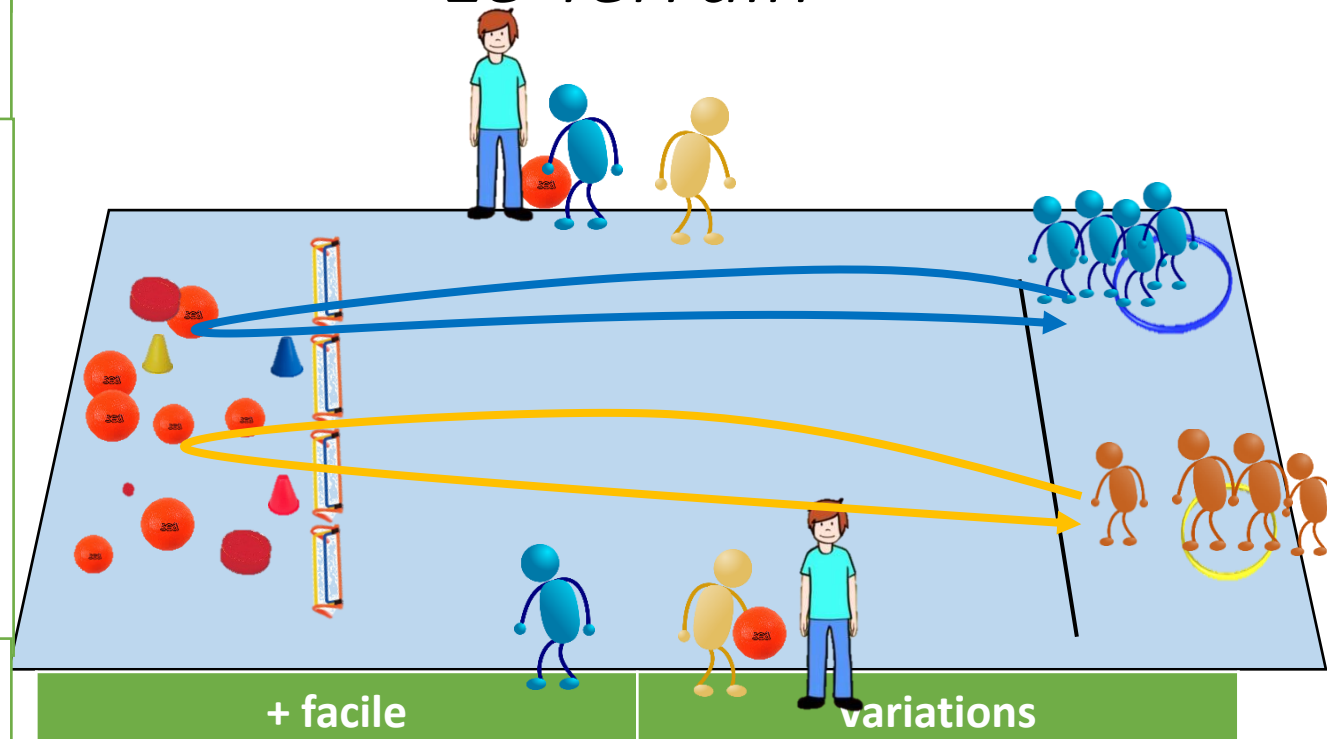
Au début, il n'y a pas d'extra-terrestre, c'est un simple relai. Ensuite, les parents jouent le rôle des extra-terrestres et essaient de toucher les spationautes. Puis ils sont remplacés par des enfants. Les parents vérifient que les enfants touchés ramènent bien l'objet et ils gèrent les départ.



L'histoire

Les stations spatiales tombent en panne . Les spationautes vont chercher des pièces de rechange pour réparer leur station spatiale

Le Terrain



+ facile

Mettre moins d'extra-terrestres

variations

Augmenter le nombre d'extra-terrestres. Mettre des cerceaux dans la zone dangereuse dans lesquels on ne doit pas poser le pied

Atelier 2 : la chasse aux martiens

ORGANISATION

Deux espaces de jeu :

- Un espace avec un parcours moteur effectué par des martiens
Le parcours est adapté en fonction du nombre de joueurs pour équilibrer le jeu.
- Un espace (la Lune) protégé par un spationaute où se déplacent plusieurs martiens en dribblant

COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Eviter le spationaute en faisant rebondir la balle sur la lune
- Suivre et respecter un parcours balisé

EXPLICATIONS ET CONSEILS

Le spationaute chasse les martiens évoluant sur la lune . Un martien touché, il doit décoller et faire un parcours avant de sur la lune défendu par le spationaute. Le spationaute gagne si tous les martiens ont quitté la lune et s'ils sont dans le parcours.

LE RÔLE DES PARENTS

Les parents s'assurent que les martiens touchés font correctement le parcours .

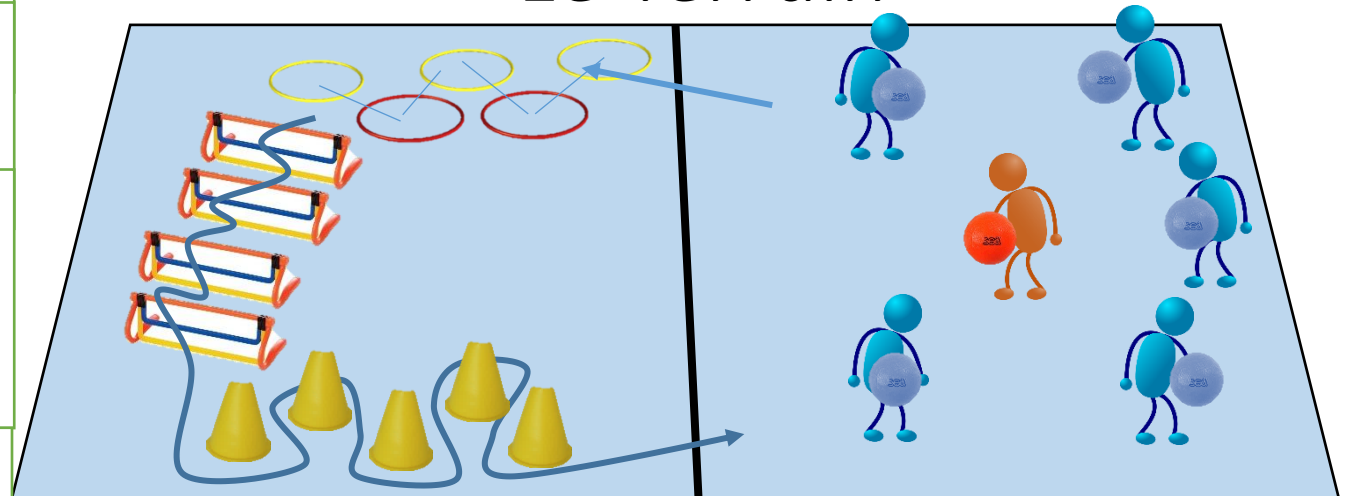
Ils remettent les haies et plots en place .

Accompagnent les martiens et les spationautes pour réussir leurs missions respectives

L'histoire

Le spationaute essaie d'établir une base lunaire, mais les martiens l'en empêchent et cherchent à occuper la lune .

Le Terrain



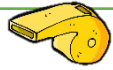
+ facile

- Jouer sur la longueur du parcours pour équilibrer le jeu.
- Ajouter un second spationautes

variations

On place des emplacements (cratère ○) sur la lune. Les martiens gagnent s'ils sont tous dans un cratère. Les spationautes doivent empêcher les martiens d'entrée dans les cratères

Atelier 3: L'attaque de la comète



ORGANISATION

Une comète (swiss ball) se rapproche dangereusement de la station lunaire. Martiens et spatonaute se rangent en ligne, pour l' éloigner de leurs base en lui lançant des faisceaux laser (●)



COMPORTEMENTS ATTENDUS

- Lancer le faisceau laser en vue d'atteindre un but précis, la comète
- Apprendre le partage des espaces et des objets.
- Respecter les signaux.
- Coopérer.



EXPLICATIONS ET CONSEILS

Chaque joueur prend un faisceau laser (●) dans le cerceau de son camps. Au signal, tous les joueurs lancent la balle en direction de la comète dans le but de la faire avancer jusqu' au camps adverse. Une fois toutes les balles lancées, l'animateur autorise les joueurs à aller récupérer une balle ; et on renouvelle l'opération.

Le jeu s' arrête quand :

La comète est arrivé dans la base de l'autre équipe

Si la comete sort des limites du terrain, le replacer au même niveau à l'intérieur.



LE RÔLE DES PARENTS

- Vérifier si la comète franchie la base adverse
- Replacer la comète sur l'espace si besoin.
- 1 parent comptabilise les points des 2 équipes.
- Aller chercher les faisceaux laser pour les remettre dans le cerceau

L'histoire

Les martiens et les spatonautes s'organisent pour qu'une comète ne s'écrase pas sur leurs bases lunaires. La bataille se fait par faisceaux laser .. Qui gagnera ... ?

