

COMITÉ
DEUX SÈVRES
FFHANDBALL



CŒUR DE HAND

Le sport au cœur de notre département, au cœur de notre activité, au cœur de notre solidarité..



Description du projet

- Faire découvrir ou redécouvrir le handball aux 6-12 ans.
- Sensibiliser chaque personne aux bien faits de pratiquer une activité sportive.
- S'associer aux commerçants locaux pour un événement dynamique qui valoriser le commerce également.
- Mailler le territoire deux-sévrien en proposant plusieurs dates.
- S'associer aux clubs de handball locaux pour une organisation partagée.

Déroulement d'une journée type

8H30 : Mise en place de la zone

10H00 : Arrivée des enfants

10H00-11H30 : Ateliers pour les enfants

11H30 : Randonnée pédestre dans la ville ou séance HANDFIT



Dates et lieux envisagés

- XXXXXXXXXXXX
- XXXXXXXXXXXXXXXX
- XXXXXXXXXXXXXXXX

Les partenaires de l'événement

- Cœur de Pom' (goûter)



- Fédération Française de Cardiologie (sensibilisation aux biens faits du sport)



- Collectivités territoriales (soutien logistique)

- Associations des commerçants (soutien communication)

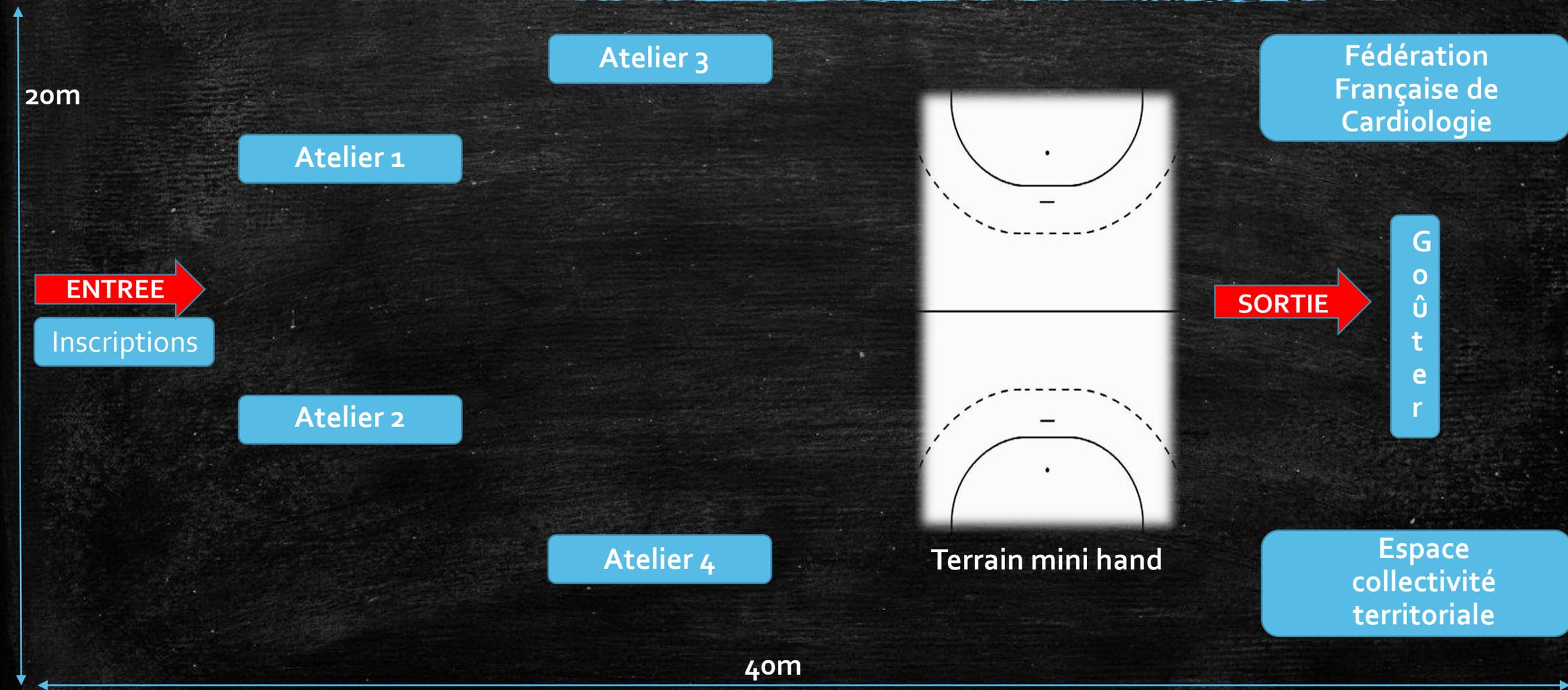
- Mini (partenaire logistique) et véhicule aux couleurs de l'opération



L'importance d'une organisation partagée

- Le Comité prend contact avec les clubs proches des sites choisis pour une collaboration. Il est en charge de la relation avec les partenaires de l'événement mis à part les collectivités locales et les associations des commerçants locaux qui seront en relation avec les clubs.
- Les clubs se chargent donc des relations avec les collectivités locales et les associations de commerçants. Le club fournit le matériel nécessaire (voir en annexe) et les bénévoles en nombre suffisant pour le bon déroulé de l'événement (voir en annexe).
- La communication et le plan de communication sont organisés par le Comité avec le relais (et le soutien) des différents acteurs (clubs, partenaires, bénévoles, milieu scolaire...).
- La coordination est effectuée par Emilien LARRIERE.

Organisation de l'espace (exemple)



Communication

- Réseaux sociaux
- Affiches dans les lieux publics et commerces locaux.
- Campagne d'e-mailing
- Véhicule MINI CountryMan Hybrid stické pour l'événement.

Contacts

- Emilien LARRIERE (responsable du projet), *Conseiller Technique Fédéral, Comité 79 Handball* :
 - ☎ 06.87.81.03.38.
 - ✉ 6079000.tec@ffhandball.net
- Lucie LAGRANGE, *chargée de communication, Comité 79 Handball* :
 - ☎ 06.51.97.61.78.
 - ✉ 6079000.com@ffhandball.net
- Comité 79 Handball :
 - 28 rue de la Blauderie 79000 NIORT
 - ☎ 05.49.06.61.15.
 - ✉ 6079000@ffhandball.net



Annexe 1 : matériel nécessaire

- 38 plots ou plus
- Une dizaine de barres (qu'on peut trouver dans le kit Mini Hand)
- 10 cerceaux
- 24 ballons de Mini-Hand ou plus
- 1 pompe à ballons
- 1 chronomètre
- 2 lots de chasubles
- Terrain de Mini-Hand :
- 2 buts de Mini-Hand
- Délimitation des zones avec des bandes en plastique souple

Annexe 2 : les ressources humaines pour chaque étape de *Cœur de hand*

- 2 bénévoles par atelier pour mettre en place et animer les ateliers.
- 2 bénévoles à l'accueil (stand inscription) pour inscrire les participants aux licences événementielles.
- 2 bénévoles au stand goûter pour offrir un goûter aux enfants.
- Quelques bénévoles pour assurer la promotion de l'événement le jour-J pour faire venir du monde sur les stands.

Annexe 3 : descriptif atelier 1 et atelier 2

▪ *La cachette des écureuils :*

- Placer deux cachettes (avec des cerceaux) avec des réserves de ballons.
- Constituer un parcours d'obstacles avec les plots, barres, etc..
- Les enfants doivent aller déposer les ballons d'une cachette à l'autre en passant par le parcours d'obstacles.
- S'ils sont à l'aise, ils peuvent faire la même chose en dribblant avec le ballon.

▪ *Les pirates :*

- Deux bandes (équipes) de pirates s'affrontent pour récupérer un trésor et le ramener dans leur bateau. Les équipes sont positionnées de part et d'autre du terrain.
- Comme pour le jeu du béret, à l'appel de leur numéro, les joueurs concernés doivent récupérer le 1^{er} ballon (=le trésor) et le lancer dans leur bateau (leur but).
- Puis le second trésor (=ballon) se joue en duel 1 contre 1 (il faut revenir le chercher au milieu).

Annexe 4 : descriptif atelier 3 et atelier 4

▪ *La rivière aux crocodiles :*

- *Définir un espace de jeu (6mx6m)*
- *Les joueurs doivent passer d'un bout à l'autre de l'espace sans se faire toucher par 2 « crocodiles » (2 joueurs que vous aurez nommé).*
- *Si je suis touché je deviens crocodile à mon tour.*
- *Si les joueurs sont à l'aise, on peut faire la même chose en dribblant pour traverser l'espace sans se faire toucher.*

▪ *Chamboule-tout :*

- *Disposer une douzaine de plots pour créer une cible.*
- *Chaque joueur a droit à 2 tentatives pour faire tomber un maximum de plots.*
- *Il est possible d'ajuster la distance entre le joueur et les plots en fonction de l'âge et/ou des difficultés ponctuelles rencontrées par un joueur.*

Annexe 5 : descriptif atelier terrain mini hand

- 2 équipes de 4 joueurs (si besoin, il est possible d'augmenter le nombre de joueurs par équipe).
- Match de 6-8 minutes
- Equipes mixtes