



Livret d'activités

Ces activités ont été recueillies durant le stage de formation BAFA base, réalisé en mars 2010 à Brive.

Ce livret ne peut faire l'objet d'une commercialisation.

Sommaire

Poules, renard, vipères
Air, terre, eau
Initiation handball
Balle assise
Jeu du chasseur
Dans le bon ordre
Les sorciers
Relais trois ronds, trois objets
La course aux mots
Le béret

Livret disponible en téléchargement sur le site internet de Voilco-Aster :

www.voilco-aster.fr/bafa-bafd

Activité

Tranche d'âge :

Dès 8 ans, il est primordial que la tranche d'âge soit similaire.

l'om du jeu :

Poules, renards, vipères.

Matériel :

Poulard de couleurs différentes pour distinguer les 3 groupes.

Plots pour délimiter le terrain (plus ou moins espacé selon l'âge).

But du jeu :

Attraper les adversaires sans se faire toucher. La partie est terminée quand toute une équipe est prisonnière.

Capacités visées :

Courir, esquiver l'ennemi, poursuivre, négociation, communiquer.

Règles et déroulement :

Les joueurs se répartissent en 3 équipes : Poules, renards, vipères.

Chaque des équipes à son camp. Les poules doivent attraper les vipères, les vipères doivent attraper les renards et les renards doivent attraper les poules. Si une personne est attrapée, il devient prisonnier dans le camp adverse. Les prisonniers doivent être en chaîne. Si le premier se fait taper dans la main par un compère, toute la chaîne est libérée.

Variantes :

- Les équipes conclues des alliances avec l'adversaire pour se protéger, ne pas se faire attraper. "je me le prends pas si tu veux bien me protéger de lui".

- Si un joueur sort de son camp, il ne peut y retourner avant d'avoir mangé quelqu'un.

- Jeu du poulard (la queue) à attraper.

Observations :

Activité

Tranche d'âge : 10-12 ans

Nom du jeu : Air, terre, eau.

Matériel :
2 Ballons.

But du jeu :

Travailler un maximum de mots pour ne pas se faire éliminer.

Capacités visées :

- Développer les réflexes.
- Développer le vocabulaire.
- Apprendre le prénom des enfants.

Règle et déroulement :

Les joueurs forment un cercle. Le premier qui a la balle la lance à son voisin en disant "air, terre ou eau". Celui qui reçoit la balle doit alors dire le Nom d'un animal qui vit sur la terre (ex: Chat) ou eau (ex: Sardine) ou air (ex: étourneau). Celui qui reçoit la balle s'il ne donne pas de réponse il est éliminé. Pour faciliter le jeu former de préférence 2 cercles d'enfants au plus selon le nombre de joueurs.

Variantes :

- Former 2 cercles puis un seul.
- Complexité du jeu : Ajouter les prénoms.
- Faire rejouer les personnes éliminées.

Initiation Handball.

Tranche d'âge: 8 - 14

Nom du jeu: Initiation Handball.

Matériel: 1 balle en mousse + 2 cerceaux

But du jeu: amener le ballon dans le cerceau + marquer le plus de points.

Capacités visées: savoir se démarquer, collectif, Rapidité, Stratégie.

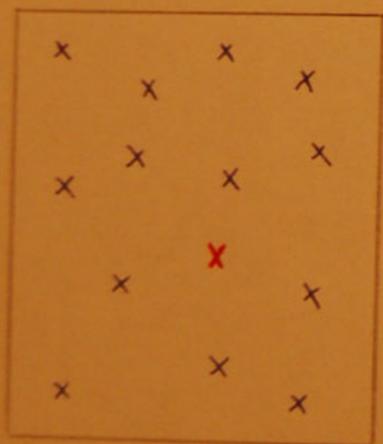
Règles et déroulement: 2 équipes, chaque équipe doit se faire des passe et marquer le plus de but.

- quand une personne a la balle elle ne doit plus bouger.
- pas le droit de se bousculer.



- TRANCHE D'AGE: A partir de 5 ans
- NOM DU JEU: Balle assise
- MATERIEL: - ballon léger - terrain délimité (plots)
- BUT DU JEU: Eliminer les joueurs en les touchant avec le ballon.
- CAPACITES VISEES: - Attraper le ballon puis lancer
 - Esquiver
 - Elaborer des stratégies (attaque / défense)
 - Prendre des risques

• REGLES & DEROULEMENT: → Les enfants sont dispersés sur le terrain. Un joueur a la balle en main. De sa place, il essaie de toucher un autre joueur avec le ballon.



- Si un joueur est touché, il s'assoit.
- Si un joueur réussit à bloquer le ballon des 2 mains, il n'est pas pris et devient tireur.
- Un joueur assis peut se délier en touchant le ballon qui passe à sa portée.
- La partie est gagnée par les/le dernier(s) joueur(s) debout(s).

- VARIANTES: → Possibilité d'utiliser plusieurs ballons (no vitesse de jeu)
 - Possibilité de délier (no notion d'entre aide)
 - Possibilité de délimiter zone où le tir est interdit
 - Possibilité de jouer avec 2 équipes.... (no lancer + loin)

• Observables:

ACTIVITE

Tranche d'âge: 6-12ans

Nom du jeu: Jeu du Chasseur

Matériel: - des plots

- 1 ballon en mousse

- des brassards (en fonction du nombre de participants)

But du jeu: Toucher l'adversaire avec un ballon et en faire un allier

Capacités visées: développer la coopération et aussi l'opposition

Règles et déroulement:

On choisit un chasseur avec un ballon.

Les autres participants se répartissent librement sur le terrain de jeu.

Le chasseur doit toucher les autres joueurs avec le ballon.

Dès qu'un joueur est touché, il devient un chasseur de plus.

Les chasseurs peuvent se passer le ballon mais ne doivent pas bouger

lorsqu'ils sont en possession du ballon. Et ils doivent toucher les autres joueurs avec le ballon pour agrandir le nombre de chasseurs.

Le gagnant est le dernier joueur qui n'a pas été touché par les chasseurs.

Activité

Tranche d'âge: A partir de 4 ans

Nom du jeu: Dans le bon ordre

Matériel: cartons ou feuilles + crayons

But du jeu: Préparer des cartons numérotés de 0 à 9 ou de 0 à 9... suivant le nombre de joueurs par équipe. Les joueurs de chaque équipe doivent se mettre dans le bon ordre le plus rapidement possible.

Capacités visées: rapidité et organisation collective

Règles et déroulement: Chaque joueur porte un numéro. Chaque équipe possède un joueur avec le même numéro. Lorsque les deux équipes sont prêtes le meneur de jeu sort un grand carton ou écrit un nombre: ex. 1248. Les joueurs portant ces numéros dans chaque équipe doivent se ranger dans le bon ordre le plus rapidement possible face aux autres joueurs. L'équipe la plus rapide gagne.

Variante: le jeu peut se faire avec des lettres

Observable:

Activité

Tranche d'âge: A partir de 4 ans

Nom du jeu: Les sorciers

Matériel: foulards, plots

But du jeu: Les sorciers doivent le plus rapidement possible toucher les joueurs qui se transforment en statues.
(s'immobiliser jambes écartées)

Capacités visées: esquiver, courir, esprit d'équipe...

Règles et déroulement: Les statues peuvent être délivrées par un joueur en passant entre les jambes de la statue.

Variante: une ou plusieurs zones refuges peuvent être matérialisées et utilisées en fonction d'une règle:
- temps limite d'utilisation
- nombre de joueurs limite dans un même espace...

Observables:

RELAIS Trois Ronds, trois objets.

Tranche d'âge: à partir de 5 ans (6-8 ans)

MATÉRIEL: cerceau, balle, plots.

But du jeu: effectuer le parcours plus rapidement que les adversaires.

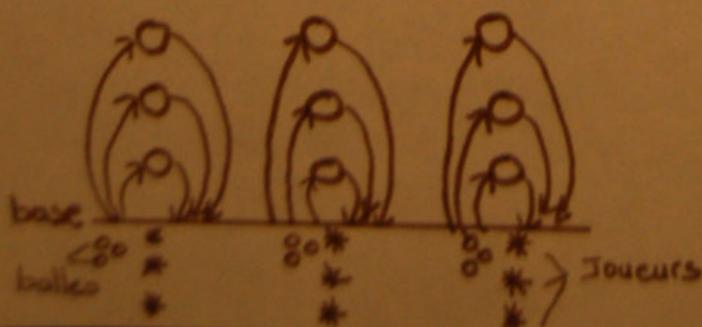
Capacités visées:
- maîtrise du corps, maîtrise espace, temps (vitesse)
- opposition entre joueurs et équipes

Règles & déroulement:

Le premier joueur de chaque équipe prend un objet et le dépose dans le premier rond, il revient à la base prend le 2^{ème} objet, le dépose dans le 2^{ème} rond, il revient une nouvelle fois à la base, prend le 3^{ème} objet et le dépose dans le 3^{ème} rond.

Il revient alors à la base passer le relais au 2^{ème} joueur.

Le 2^{ème} joueur va au 1^{er} rond ramène l'objet, va au 2^{ème} rond etc...



ACTIVITE

Tranche d'âge : 6-12 ans

Nom du jeu : La course au mot

Matériel : - Plots

- cerceaux

- Morceaux de cartons (pour écrire les lettres)

- Une clochette ou une sonnette

But du jeu : Reconstruire le plus vite possible, en équipe, un mot avant l'une des équipes adverse.

Capacités visées : Le jeu en équipe

L'esprit de compétition

La culture par l'orthographe

Règles et déroulement : Plusieurs équipes partent d'un même point (chacune dans son couloir). Un de chaque équipe a la fois en marchant comme sur une poutre (position d'équilibre), jusqu'à un cerceau placé à 6 m du départ. Faire deux fois le tour du cerceau et aller chercher un carton avec une lettre écrite. Revenir au début de la même façon, faire cette fois un seul tour de cerceau, puis donner le relais au coéquipier. Une fois toutes les lettres rapportées, l'équipe appuie sur la sonnette pour proposer à l'arbitre le mot trouvé, le jeu est donc arrêté (les autres candidats en compétition restent là où ils sont).

↳ Si la proposition est bonne, la première équipe donne ma le feu continue pour les autres équipes qui doivent constituer leur mot.

Si la proposition est fautive, le feu reprend et l'équipe qui s'est trompé désigne l'un d'être eux pour repartir dans le feu (comme un dague) mais en marche arrière. Lorsqu'il fini son tour l'équipe peut faire une autre proposition.

Même chose pour les autres équipes, le feu ne s'arrête définitivement que lorsque la dernière lettre de la dernière équipe est rapportée et que celle-ci fasse la bonne proposition.

Variante : Les équipes peuvent partir en pas chassé, en canard en aveugle...

Il peut y avoir plus d'obstacles

Observable : on peut faire le jeu sur une thématique, les mots en rapport avec le thème.

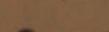
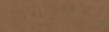
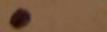
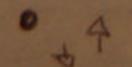
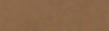
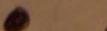
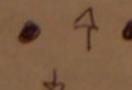
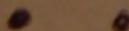
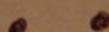
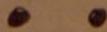
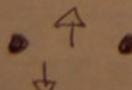
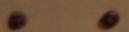
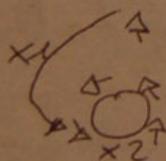
LA COURSE AU MOT

□□□□

□□□□

□□□□

□□□□



x
x
x
x

RELAYS
x
x
x
x

x
x
x
x

x
x
x
x



Activités

Tranche d'âge : A partir de 5 ans.

Nom du jeu : Le baret.

MATERIEL : un foulard.

BUT du jeu : Attraper le foulard sans se faire toucher par son adversaire.

Capacités visées :

- la rapidité, l'écoute.
- la stratégie.

Règles & déroulement :

L'arbitre appelle un n°.

des 2 joueurs correspondants se précipitent vers le centre du terrain où "le baret" a été placé.

Ils doivent rapporter le foulard dans leur camp sans se faire toucher par leur adversaire.

Il y a point quand :

- le porteur "du baret" retourne dans son camp sans être touché.
- Un joueur touche son adversaire porteur "du baret".

La partie se joue aux points et s'arrête lorsque chaque n° a été appelé au moins 2 fois.