

BAFA approfondissement 24-29 Octobre 2010

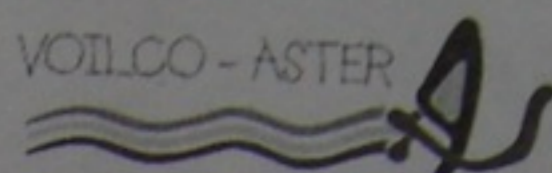
-

Saint Priest de Gimel

LIVRET D'ACTIVITES

Sommaire :

1, 2, 3 soleil
Allons sauver la princesse
Cavaliers chargez
Corréziens / Creusois
Horloge du temps
La queue du diable
Le chef d'orchestre
Le dragon dégoutant
Le filet du pêcheur
Le maître du souffle
Lucky Luke
Pie le hibou



Activité

Nom : LEBON

Prénom : CHARLINE

Tranche d'âge : À PARTIR DE 5 ANS.

Nom du jeu : 1, 2, 3 SOLEIL

Matériel : /

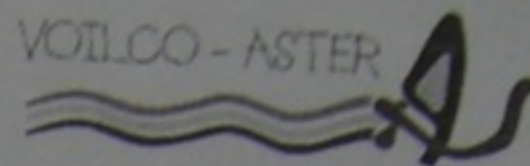
But du jeu : LE BUT POUR LES JOUEURS EST DE RÉUSSIR À TOUCHER LE MUR SANS QUE LA SENTINELLE NE LES VOIE.

Capacités visées : LA CONCENTRATION

Règles et déroulement : UN JOUEUR SE PLACE DEBOUT FACE À UN MUR. LES AUTRES JOUEURS SE PLACENT EN LIGNE À ENVIRON 20 PDS DE LUI. LE JOUEUR FACE AU MUR TAPÉ 3 FOIS LE MUR EN COMPTANT "UN, DEUX, TROIS" ET LORSQU'IL DIT "SOLEIL" IL SE RETOURNE. DURANT LE TEMPS OÙ LA SENTINELLE NE REGARDÉ PAS, LES AUTRES JOUEURS DOIVENT S'APPROCHER DU MUR; MAIS LORSQUE LA SENTINELLE SE RETOURNE TOUT LE MONDE DOIT ÊTRE IMMOBILE. SI LA SENTINELLE VOIT UN DES JOUEURS AVANCER OU BOUCER, OU SIMPLEMENT PERDRE L'ÉQUILIBRE, IL LE RENVOIE À LA LIGNE DE DÉPART.

Variante : 1, 2, 3 POMME, BANANE ...

Observables :



Activité

Nom : DAVID

Prénom : Audrey

Tranche d'âge : 6-12 ans

Nom du jeu : Allons sauver la princesse !!!

Matériel : toute sorte d'obstacle, ~~chaises~~ ou cartons, etc...
• Une princesse à sauver
• ~~deux bandes~~ cerceaux

But du jeu : Aller sauver la princesse avant la seconde équipe

Capacités visées : - confiance en son équipe ; concentration et écoute pour ceux qui ont les yeux bandés.
- organisation et travailler son orientation pour l'équipe.
- compétition

Règles et déroulement :

- Il y a deux (équipes), deux cavaliers.
- Chaque équipe choisit un chevalier et doit le guider en évitant les différents obstacles qu'attendu la méchante sorcière. Le but de chaque équipe est de prendre leur princesse. Ce chevalier aura gagné le cœur de la princesse. gagnant
- lorsque cela est fait, on change de chevalier dans chaque équipe.

Variante : On peut inventer d'autres histoires sur ce jeu d'obstacles ~~bandés~~

Observables :



Activité

Nom : ROSSIGNOL

Prénom : Mathieu

Tranche d'âge : 6-12 ans

Nom du jeu : Cavalier chargé

Matériel : Feuille en papier

But du jeu : attraper les pièces d'or

Capacités visées : - vitesse
- travail d'équipe

Règles et déroulement : - équipe de deux joueurs
un cavalier & cheval
en cercle
font le tour du cercle
cheval pour récupérer une pièce
- les équipes sont disposées
- A "cavalier chargé" les cavaliers
- Passe entre les jambes du
- Il y a moins de pièces que d'équipe
Variantes : Retirer plus ou moins de pièces

Observables :

Activité

Nom : NOVOIS

Prénom : Betty

Tranche d'âge : A partir de 6 ans

Nom du jeu : Corréziens / Creusois.

Matériel : Plots ; objets pour délimiter

But du jeu : Avoir le plus de personnes dans son équipe

Capacités visées : Vitesse de réaction, Compétition.

Règles et déroulement : Les deux équipes, Corréziens et Creusois se positionnent au centre sur les lignes qui leur sont réservées dès que leur nom d'une équipe est appelée celle-ci doit atteindre le plus vite possible sa ville (son camp) sans se faire toucher par les habitants de l'autre ville. Ceux qui sont touchés changent d'équipe

Variante : Changement du nom selon le thème. Varié
Changer la distance des camps et la ligne de départ.

Observables :



Activité

Nom : *Petit*

Prénom : *Aurélien*

Tranche d'âge : *+ de 7 ans*

Nom du jeu : *Horloge du temps*

Matériel : *ballon, 2 plots*

But du jeu : *une équipe gagnante qui devra m'aider à régler toutes les pendules de la ville*

Capacités visées : *compétition, adresse, rapidité*

Règles et déroulement : *2 équipes. Une en ronde et l'autre en fil indienne. Celle en ronde fait tourner le ballon le plus de fois possible. En attendant l'autre équipe doit courir personne par personne autour du cercle. Une fois l'équipe passée, inverser les équipes par le même principe. L'équipe qui a fait tourner le plus de fois possible le ballon à gagné*

Variante :

Observables :



Activité

Nom : Mouty

Prénom : Elsa

Tranche d'âge : 6 - 12 ans

Nom du jeu : La queue du diable

Matériel : foulards, plots

But du jeu : attraper les foulards des adversaires

Capacités visées : - rapidité ; adresse ; stratégie

Règles et déroulement : - mettre les foulards comme une queue

- 2 équipes ; 2 camps opposés
- quand une queue est attrapée, celui qui l'a attrapée la ramène dans son camp
- celui qui a perdu sa queue revient dans son camp et un de ses coéquipiers va l'a chercher dans le camp adverse sans se faire prendre sa queue. Il ne peut pas être touché quand il est dans le camp adverse. Si il est touché il perd les 2.

Variante :

- Délimiter un temps pour attraper le plus de queue possible.

Observables :

Activité

Nom : DESSEAUVE

Prénom : Charlotte

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Nom du jeu : le chef d'orchestre

variante : les enfants font le rythme avec des tams - tams

Matériel : boîtes de conserves pour faire les tams - tams

But du jeu : par le chef d'orchestre : créer un rythme
par les enfants : le reproduire sans qu'on devine qui est le meneur

Capacités visées : être capable de produire et imiter un rythme
capacité d'écoute, de sens du rythme, de coopération

Règles et déroulement : les enfants se placent assis en cercle
on désigne un chef d'orchestre, qui va devoir créer un
rythme. Les autres enfants doivent imiter le rythme.
Un enfant est placé au centre du cercle et doit essayer
de deviner qui est le chef d'orchestre. Il a 3 essais.
Puis il s'assoit dans le cercle et c'est au tour du chef
d'orchestre de se placer au centre du cercle.

Variante : tams - tams

Observables : ils parviennent à être en rythme et ensemble

Activité

Nom : Lobbe

Prénom : Camille

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Nom du jeu : le dragon degaissant

Matériel : Pour la mise en scène - carton , peinture -

But du jeu : Arrive le plus vite à la place de l'autre pour éviter de devenir un dragon et de perdre sa maison.

Capacités visées :

Vitesse , réaction

Règles et déroulement : Les enfants font une ronde

un dragon est désigné ou un enfant peut se proposer - Il va alors choisir son adversaire frapper à sa porte : - Toc toc toc ! L'enfant va alors répondre Qui est là ? dragon : c'est le dragon degaissant - Enfant : Que veut tu ? dragon : ta maison , Enfant : alors la par question alors les deux enfant se donne un coup de fesse et partent ~~et~~ un par la droite l'autre par la gauche et c'est le 1^{er} arrivé qui gagne et l'autre devient à son tour le dragon degaissant -

Variante : on peut faire le tour de la ronde à pied joint pied de faurmus , pat chasser , slalom .

Observables :



Activité

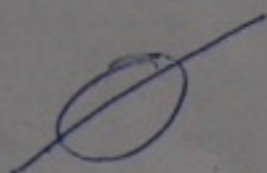
Nom : *LEGER*

Prénom : *Alexandree*

Tranche d'âge : *A partir de 5 ans*

Nom du jeu : *Le filet du pêcheur*

Matériel :



But du jeu : *Attraper tous les poissons*

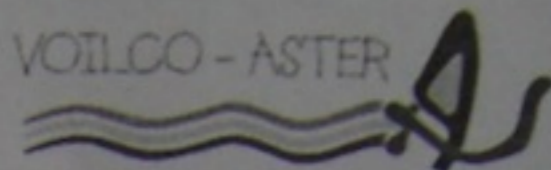
Capacités visées : *Connaissance des chiffres (compter)*

Règles et déroulement :

Il y a au début une équipe peu nombreuse de pêcheurs et une équipe plus conséquente de poissons. Les pêcheurs choisissent un chiffre compris entre 10 et 20 sans que les poissons ne l'entendent. Une fois le chiffre choisi, les pêcheurs se mettent en ronde. Au top, les pêcheurs commencent à compter tandis que les poissons passent et ressortent de la ronde. Une fois le chiffre choisi atteint, les pêcheurs se baissent tous ensemble. Les poissons restants dans la ronde deviennent alors pêcheurs et le jeu recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus que un ou aucun poissons. Le dernier poisson est le vainqueur et si tous les derniers poissons sont capturés en même temps, il n'y a aucun vainqueur.

Variantes :

Observables : *S'il ne bloque pas sur un chiffre.*



Activité

Nom : MONTRICHARD

Prénom : Anne-Sophie

Tranche d'âge : à partir de 9 ans

Nom du jeu : Le maître du souffle

Matériel :

But du jeu : Devenir l'équipe maître du souffle.

Capacités visées : Stratégie, connaissance de soi et de ses limites.
capacités.

Règles et déroulement : 2 équipes s'affrontent. Le but étant d'éliminer les autres en leur tapant dans la main. Pour pouvoir toucher ceux de l'autre équipe il faut dire "ah" sans s'arrêter. Quand on s'arrête de parler l'équipe adverse peut toucher la personne et donc l'éliminer.

Variante : envoyer plusieurs personnes à la fois.

Observables : Les enfants reviennent dans leur camp avant de ne plus avoir de souffle.

Activité

Nom : LABRIAUD

Prénom : Julie

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Nom du jeu : Lucky Luke

Matériel :

But du jeu : Être le premier le plus rapide de l'ouest

Capacités visées :

- Réflexe
- Observation
- Concentration
- Réactivité

Règles et déroulement :

Les joueurs sont en ronde - Le meneur, au milieu, dit "pa" et désigne un joueur par son prénom. Celui-ci doit se baisser pour éviter le tir, sinon il est éliminé. S'il l'évite, les 2 joueurs à ses côtés s'affrontent en duel - le 1er à dire "pa" remporte le duel, l'autre est éliminé - le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'il reste 2 joueurs - Pour l'affrontement final, les 2 joueurs se mettent dos à dos et font quelques pas - A l'énoncé d'un mot clé, ils se retournent - le premier qui dit "pa" remporte le jeu.

Variante :

Proposer plusieurs mots correspondant à des gestes

Observables :

Activité

Nom : Hiveret

Prénom : Emmanuelle

Tranche d'âge : 7-8 ans

Nom du jeu : Pie le hibou

Matériel :

terrain dans la forêt

But du jeu : trouver tout ce qui sont cachés

Capacités visées :

Règles et déroulement : une personne doit compter à l'envers (exemple : 16, 15, 14 - -) en cachant les yeux. Les autres vont se cacher. Quand il a fini de compter, il recouvre les yeux et regarde, cherche, trouve les personnes en disant pie et le prénom. Quand il les trouve, il les élimine. Quand il n'y a plus personne, il dit pie revenait. Tout le monde revient et se rapproche de lui. Il recompte en enlevant le chiffre premier (exemple : 16 → 15). Et il refait sa jusqu'à la fin ou il restera une personne.

Variante : celui qui compte à le doit de faire trois pas.

Observables :