



BAFA stage d'approfondissement
Education à la nature et à l'environnement

29 Avril – 4 Mai 2012

Saint Priest de Gimel

Livret d'activités

Sommaire

Arrivée dans le cercle
Cuisinons la pomme
Tempête en mer
Thèque
Serpent
Chasse aux énigmes
Découpage collectif
Esquive ballon
Questions pour un coureur
Béret nature
Chat/souris
Chasse aux trésors
Mimes en équipe
Crêpes aux pommes
Pont roulant
Mélimélo
Prénoms personnalisés
Attaque de la forteresse
Qui suis-je ?
Gardien aveugle
Eco-grille

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

Fiche d'activité

Nom du jeu : Esquive - ballon encercle.

Tranche d'âge : 6-11 ans

Effectifs : 10 à 20 joueurs.

Matériel : 2 ballons

Durée : 10 à 20 minutes
Par partie

But du jeu : Ces que les chasseurs touchent tous les lapins et le dernier lapin à gagner.

Capacités visées : - maîtrise de l'espace
- réaction
- déplacement
- l'agilité

Règles et déroulement

- 1) Faire un cercle
- 2) choisir les lapins et les chasseurs
- 3) Les lapins se place au milieu de l'arène.
- 4) Les chasseurs restent en cercle.
- 5) Les chasseurs doivent toucher les lapins avec le ballon
- 6) Interdit de viser la tête
- 7) Dès que lapin est touché ; il devient chasseur
- 8) Le dernier lapin qui reste à gagner la partie.

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Mime en équipe

Tranche d'âge : 3-8 ans

Effectif : ≈ 10

Durée : -

Matériel : feuilles en papier (brouillons) + stylos

But du jeu : Une équipe mime un animal ou une action.
Les équipes adverses doivent découvrir ce qui est mimé.
L'équipe qui a marqué le plus de points a gagné.

Capacités utilisées : Imagination, Travail en équipe (concertation), Observation.

Déroulement et règles :

Le groupe se divise de manière à former des équipes de 2 ou 3 personnes.

Une équipe se met d'un côté de la salle et pioche un papier.
Elle doit mimer ce qu'il y a d'écrit sur le papier.

Les autres équipes placées à l'opposé et en face doivent découvrir ce qui est mimé. Elles doivent écrire sur la feuille ce qu'elles ont découvert.

Chaque équipe qui trouve, gagne un point.

Fiche d'activité

Nom = Le pont roulant

Effectif = Plusieurs équipes
de 5 à 10 joueurs

Tranche d'âge = 6 à 12 ans

Durée = ≈ 10 min

Matériel =

Règles et déroulement =

- Deux colonnes de forme
- Le 1^{er} de la colonne devient le chef de file
- Tout les enfants se tiennent par les épaules, il écarte les jambes.
- Le chef de file commence : il se retourne et passe ^{sous} les jambes des autres ainsi de suite. Jusqu'à revenir au premiers.



But du jeu : Que les chefs de files arrivent les premiers.

Capacités visées :

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom du jeu : Néli-Nélo

Effectif : 10 à 30 joueurs

Tranche d'âge : A partir 9 ans

Durée : 30 à 1h (selon nombre joueurs)

Matériel :
- plots
- 2 ballons en mousse

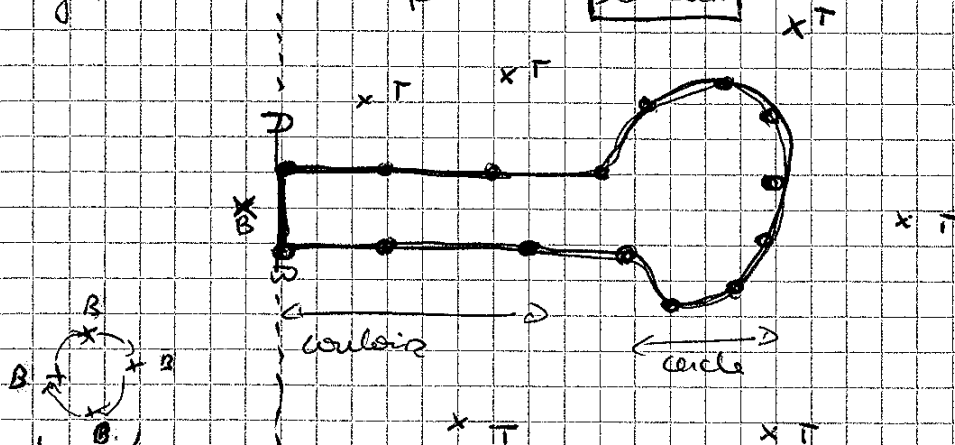
But du jeu : Faire le plus de passes possibles pour marquer le plus de points.

Capacités visées :

- Maîtrise du corps : course, esquive
- Structuration de l'espace-temps : perception de l'espace, tir ou jeu en mouvement.
- Maîtrise du ballon : passe, tir, lance
- Travail en équipe

Règles et déplacements :

1. Demander aux enfants de former deux équipes (nom + couleur) afin de mettre en place le terrain.



x T: gardiens

x B: butteurs

•: plots

Butteurs en cercle

TINDAS Melanie

L'attaque de la foresterie

Tranche d'âge: 6-14 ans

Matériels: quilles, ballon en mousse, arrosoirs

But: faire tomber les quilles pour marquer le plus de points possibles

Capacités visées: développer l'adresse, le travail d'équipe, les stratégies

Déroulement:

- Rassembler le groupe en colonne et les séparer en deux équipes
- pendant que les équipes se trouvent un nom, installer le matériel
- ensuite placer l'équipe des défenseurs dans le cercle autour des quilles
- l'autre équipe doit se répartir autour du cercle
- Expliquer que les attaquants doivent faire tomber les quilles pour marquer le plus de points et que les défenseurs doivent protéger les quilles, il ne faut pas qu'elles tombent.
- lancer le jeu
- Au bout d'un moment, inverser les équipes

Fiche d'activité du jeu N°1.

Non du jeu = Le découpage collectif.

Tranche d'âge = à partir de 6 ans.

Effectif = de 5 à 20. (en équipes de 5)

Durée = 20 à 30 min.

But du jeu = Pouvoir reconnaître la chose demander.

Capacité = Imagination, création, rapidité.

Règle de déroulement.

- Faire un cercle.
 - par équipe de 5, ils disposeront d'une feuille de papier et d'une paire de ciseaux.
 - le but sera de découper dans leur feuille de papier la chose demander.
 - Par exemple, la chose demander "une maison". Le 1^{er} joueur commence à découper la maison, lorsque le meneur dit "stop", Ils arrêtent de découper. Puis passe le matériel à son voisin, à son tour il découpera, en continuant ce que son camarade a commencé, ainsi de suite.
 - Après que tout les joueurs aient passé, il faut attribuer 1 point à l'équipe qui se rapproche le plus de la demande.
- Variante = avec les mêmes règles que par le découpage, vas dessiner.

QUINCAMPOIX
Clodie

Le chat et la souris

Tranche d'âge : à partir de 6 ans.

Lieu : extérieur

Matériel : aucun

Intérêts : attention et rapidité

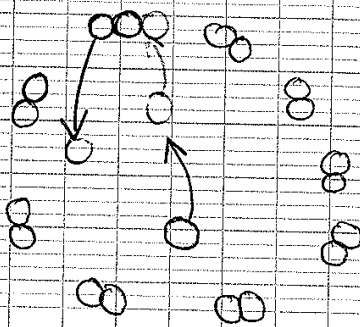
Règles ① Déroulement : L'animateur désigne un chat puis une souris. Les autres enfants se placent en cercle, deux par deux (se prennent par le bras). Le chat doit toucher la souris. La souris peut traverser le cercle en courant ainsi que le chat. La souris ne doit pas se faire toucher et doit s'accrocher au bras d'un des enfants. L'enfant qui n'a pas été accroché par la souris devient à son tour la souris. Si la souris se fait toucher par le chat, les rôles s'inversent.

Variante : plusieurs souris et plusieurs chats

○ enfants

○ souris

○ chat



Fiche d'activité

Nom du jeu : Chasse au trésor

Effectif

Tranche d'âge : 3 à 6 ans et 7 à 12 ans

Durée : 40 min

Matériel : des questions, des pleaux, des balles.

But du jeu : passer les épreuves demander et trouver le trésor

capacités, visées :

participer avec son équipe et faire travailler les connaissances.

Règles et déroulement :

L'animateur rédige un nombre de questions pour préparer les épreuves.
forme plusieurs équipes, selon le nombre de participants.

Variante :

Au lieu de le faire sur forme d'épreuve le faire sous forme de question réponse.

Jeu : J'y suis-je :

but du jeu : devenir le personnage,
l'animal, la chose, ...
que la petite étiquette que l'on nous
a attribuer en posant une question

Age : 7-12 ans VAR +

Déroulement du jeu :

Les enfants forment une ronde
puis on leur attribue une étiquette
que leur épingle sur le pull ou autre.
Chacun leur tour pose une question
pour qu'ils devinent leur personnage,
les autres ne répondant que par Oui ou
Non. Dès que l'enfant a une idée
sur son personnage il fait une
proposition. (une seule) puis le tour
reprend.

C'est un jeu qui peut se jouer en
petit comme en grand groupe.

fiche d'activité

Nom du jeu : Le Gardien Aveugle

Tranche d'âge = 3-8

Matériel : un foulard + des numéros

Effectif :

Durée :

But du jeu : le gardien doit attraper

capacités visées : l'orientation + se contrôler

Règles et déroulement : utiliser tout ses sens.

↳ un Gardien est pris

au centre d'une ronde

- chaque personne qui constitue la ronde à un numéro.

- à l'appel : de deux numéros, les personnes qui les précèdent échangent leurs places.

- le Gardien doit les attraper.

- lorsque celui-ci en attrape un il échange avec le

Fiche d'Activité

Nom du jeu : Prénom personnalisé

Effectif : 10 à 15

Tranche d'âge : 6 à 12

Durée : 5 à 10 min

Matériel : aucun

But du jeu : Rétenir les prénoms de chacun et les signes associés dans le bon ~~ordre~~ ordre.

Capacités visées : Ce jeu requiert attention, écoute, concentration, mémoire et imagination.

Règles et déroulement : 1) Les joueurs se mettent debout en cercle

2) Le premier joueur dit son prénom en associant un signe,

3) Le joueur qui est à la gauche du premier joueur doit répéter le prénom et le signe du premier joueur. Il doit aussi dire son prénom avec un signe différent ainsi de suite.

4) A la fin le dernier joueur devra être capable d'énoncer tout les prénoms et les signes associés.

Variante : Animaux, couleurs, chiffres, ...

Fiche d'Activité

nom du jeu : Amixee dans le cercle

Effectif : 10 à 30 joueurs

Tranche d'Age : 8-14 ans

Matériel : papier de couleurs

But du jeu : Pour les attaquants : porter leurs papiers dans le cercle sans se faire voir par le gardien.

Capacités visées : jeu en équipe, maîtrise du corp

Déroulement : On trace un cercle. On désigne un gardien qui marchera autour du cercle sans regarder derrière lui. Les attaquants divisés en équipes doivent pénétrer dans le cercle et déposer leurs messages sans se faire voir par le gardien. Si le gardien dit le prénom de quelqu'un ou, le message est détruit (il le donne à l'animateur).

Variante : - Au lieu de porter le message ils doivent le prendre.
- Le gardien marche en faisant des aller-retour sur une ligne, les attaquants doivent passer la frontière.

FICHE D'ACTIVITÉ

Nom: Cuisinons la pomme

Effectif: Maximum 20 jeunes

Tranche d'âge: 12-14 ans

Durée: 45 min

Matériel:

- ustensiles de cuisine
- ingrédients pâte à crêpes + pommes

But: Réaliser une recette à base de produits bio et d'un fruit de saison.

Capacités visées:

- * Être capable de citer cinq variétés de pommes cultivées en France.
- * Être capable de lire et traduire une étiquette
- * Être capable de privilégier l'achat de produits avec moins d'emballage.
- * Être capable de connaître les chiffres correspondant au mode de production des œufs.

Règles, déroulement:

1. Présentation de la pomme (variétés, saison, production mondiale, pesticides)
2. Réalisation de la recette "Crêpes aux pommes"
3. Jeu "lecture des étiquettes" en équipe (produit = compote de pommes)
3. Mode de production des œufs. (0 = bio ; 1 = plein air ; 2 = poules au sol ; 3 = poules en cage)

Tempête en Mer

Géraud.

Tranche d'âge = 6 et +

Effectif = 8 à 20

Durée = 10 à 30 minutes

But du jeu = Réagir à temps afin de pouvoir avoir une place dans la ronde et de ne pas se retrouver au centre à la place du meneur.

Capacités visées = Observation et réaction.

Règles et déroulement = Le meneur de jeu qui est au centre doit dire la phrase "Tempête en mer pour..." en ajoutant à la fin ~~de~~ un type d'habits, un critère du visage. Une fois la phrase dit par le meneur les personnes concernées doivent se lever et échanger leurs place. Mais attention le meneur a aussi pour but de se rasseoir dans la ronde.

Variante = Possibilité de "s'arrêter" sur les habits ou sur des caractéristiques du visages.

Fiche d'activité

Nom du jeu → La Têque

Tranche d'âge → 8 - 14 ans

Matériel → 5 cerceaux, 1 ballon en mousse

Durée →

Règle du jeu → Les batteurs se place à la ligne départ, le premier joueur lance obligatoirement le ballon du côté des trimmeurs et part aussitôt en courant autour du carré en passant par les cerceaux.

Les trimmeurs sont répartis sur le terrain. Dès que le batteur a lancé, les trimmeurs s'emparent du ballon au plus vite et se fait des passes entre eux, il faut que le ballon vienne à la brosse qui se trouve au milieu des 4 cerceaux.

Si le batteur passe sur les 4 bases en un seul tour, il fait remporter 2 points à son équipe et si ce n'est pas le cas il fait remporter 1 point à son équipe.

But du jeu → Chaque équipe essaie, alternativement, de marquer le plus grand nombre de points.

objectif → Rapidité, Réflexion, déplacement, travail d'équipe.

Variante → On peut jouer avec le pied.

Fiche d'activité

Nom = Le serpent

Effectif = 2 - 10

Tranche d'âge :

Durée =

Matériel :

- Foulard

- Plots

Règle et déroulement :

Délimité un périmètre

Faire de équipe en colonne

Les deux équipes se mettent en 2 colonnes

Le premier devient la tête du serpent et le dernier la queue.

Les deux queues ont un foulard qu'ils doivent défilander, c'est à dire ne pas se la faire prendre.

But du jeu :

Attrape le foulard de l'autre serpent

Capacités visées :

Coordination

Esprit d'équipe

Fiche d'activité

Nom: L'éco-grille

Tranche d'âge: 6-12

Effectif 10 et +

Durée ~ 1h
(dépend de la
difficulté)

Matériel

1 Grille préalablement rempli

1 Grille vierge

1 à 2 feutres

Costumes (facultatif)

But du jeu:

Remplir la grille puis savoir répondre aux questions de l'animateur

Règles et déroulement

- L'animateur se place dans une salle avec la grille rempli scotché sur une table
- les enfants dans une autre pièce avec les déguisements et l'autre grille scotché à une table, sans oublier les feutres.
- les enfants doivent aller jusqu'à l'animateur sans être reconnu car si il/elle prononce son prénom il retourne à leur grille pour se changer
- À la fin on questionne les enfants sur les symboles

Variante:

On peut faire des équipes avec d'autres couleurs et plus de grilles.

Faire des dessins plus compliqué.

Faire plus de dessin

Taverdet Sabine

Nom du jeu : chasse aux énigmes.

Tranches d'âge : 9 et +

But : Après résolution des énigmes, il faudra être la première équipe à rapporter les objets demandés.

Capacités fixées : Reflexion, cohésion de groupe et communication.

Effectif : de 4/5 personnes à 8 environ, cela dépendra du nombre d'énigmes à résoudre.

Durée : $\approx$ 10/15 min

Règles et déroulement : On désignera deux chefs d'équipe auxquels seront attribués des camarades. Le jeu est une épreuve de vitesse. Après résolution des énigmes confiées aux chefs d'équipe, on ramènera les objets demandés le plus rapidement possible. La première équipe à rapporter les 5 éléments naturels gagnera le jeu.

Variantes : chasse au trésor en tout genre.

Fiche d'activité

Nom du jeu : Question pour un coureur

Efficacité : A partir de 2
jusqu'à 20 personnes

tranche d'âge : 6 - 12 ans

durée 30 min

Matériel : Des question réponse
une clochette.

But du jeu
c'est d'avoir plus de réponse aux question et plus
de point

capacités visées
Echanger, participer avec son équipe.

Règles et déroulement

L'animateur rédige un grand nombre de question sur
différent sujet il forme plusieurs équipes, selon le nombre
de participant placés à égale distance de la clochette,
une bonne réponse vaut 1 point une mauvaise réponse vaut 0 point

Variante :

Si on a pas de clochette utiliser un autre instrument
ou demander aux équipes un cri de guerre.

Fiche d'activité

NOM DU JEU: Le bérak nature

TRANCHE D'ÂGE: à partir de 6 ans

EFFECTIFS: 2 équipes de 5.

DURÉE: 20 à 30 min.

BUT DU JEU: C'est de ramener le plus vite possible l'objet demandé dans son camp.

CAPACITÉS VISEES: être le plus rapide, concentration, mémorisation.

RÈGLE ET DÉROULEMENT:

→ > Nous allons jouer au bérak nature. Est-ce que quelqu'un connaît le jeu? => Non. Le but est de ramener le plus vite possible l'objet demandé dans son camp.

→ > Faites un cercle (pomme / poire)

> Chaque joueur de chaque équipe choisissent un numéro. Par contre, vu qu'on est un nombre impair, une personne va avoir 2 numéros.

> Entre les 2 équipes, une surface dans laquelle sont regroupés des images d'éléments naturels en un seul exemplaire.

> Je vais vous annoncer un numéro avec l'élément qui faudra rapidement ramener dans son camp avant que l'autre le touche.

> Si il se fait toucher, il sera éliminé.

> L'équipe gagnante est celle où il reste le plus de joueurs.

VARIANTES:

> On garde les mêmes règles mais au lieu des numéros, c'est les noms d'animaux: fourmi, blaireau, éléphant, cerf et oiseau.