



Formations BAFA / BAFD UFOLIM 2014



BAFA stage de formation générale

-

22 février au 1^{er} mars 2014

-

Saint Priest de Gimel

Livret d'activités

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

Association VOILCO-ASTER
Impasse Pièce St Avid, BP 63, 19002 Tulle cedex
Tél : 05.55.26.79.33 / Fax : 05.55.26.61.11 / voilco-aster@wanadoo.fr / <http://www.voilco-aster.fr>

CULTURE

FICHE D'ACTIVITÉ

NOM: Ateliers tournants

BUT DES ACTIVITÉS: Se mettre en avant
P'ouvrir aux autres.

Objectifs:

- Développer l'expression corporelle
- Permettre un échange de savoir.
- Favoriser la mixité

Capacités visées:

- Être capable de bouger son corps sans être complexé.
- Être capable de s'exprimer ensemble.
- Que les personnes de sexe opposé pratiquent les activités ensemble.

Déroulement:

Danse

1. Les rassembler pour constituer un rond.
2. Nous allons leur présenter la tectonique.
3. On leur montre les pas progressivement.
4. On met la musique et on répète la chorégraphie en entier.
5. On leur demande, si il y a quelqu'un qui a d'autres gestes de tectonique.
6. Rotation des groupes.

Mime:

1. Nous allons constituer des binômes (gars ou filles).
2. Nous allons expliquer le but jeu.
3. Nous allons placer les binômes.
4. La 1^{ère} situation: les binômes font leur mime, puis inter change.
5. La 2^{ème} situation: débat sur les stéréotypes.
6. Rotation des groupes.

La balle américaine

Picard Justine

8-12 ans

Matériel:

- plots
- ballon

But du jeu:

Toucher quelqu'un avec le ballon.

Capacités visées:

- Être capable de faire des stratégies
- Être capable viser quelqu'un avec un ballon.
- Être capable d'éviter le ballon

Règles et déroulement:

- tout les joueurs sont sur le terrain
- chacun joueur joue pour soi
- le joueur qui a le ballon essaye de toucher quelqu'un
- si il touche quelqu'un, cette personne sort.
- la personne sortie doit attendre que celui qui l'a touché soit touché à son tour pour rentrer sur le terrain
- le joueur qui a la balle n'a pas le droit de marcher avec le ballon.

Variable:

- quand on gobe la balle on est éliminé.

Observable:

Tâche d'activité

Nom: Boulet

Prenom: Christophe

Nom du jeu: Ballon-Coulisse

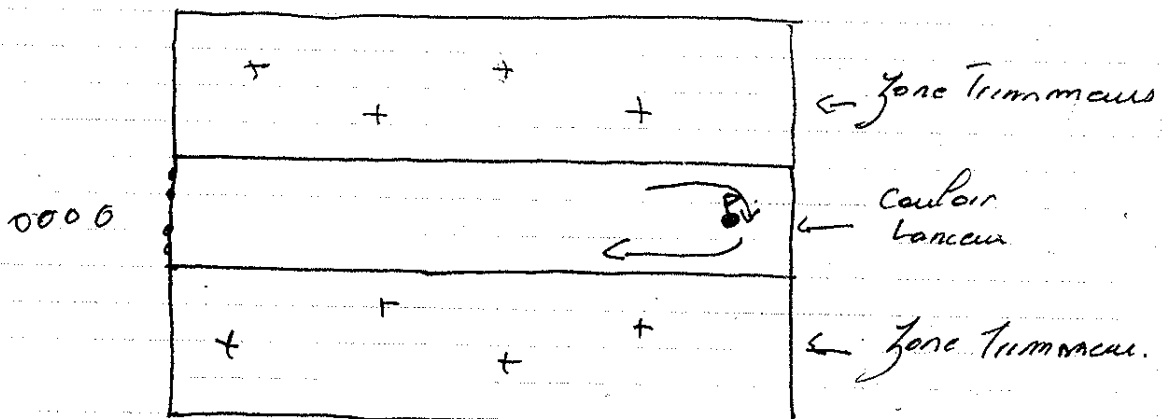
Matériels: Un ballon de type hand, un fanion, des plots.

Tranches d'âge: 8-10 ans / 5 à 15 joueurs min.

Mise en Place: - Créer 3 couloirs (1 pour les lanceur, 2 couloirs pr les trimmeurs)
- faire 2 équipes.

But du jeu: Le lanceur doit lancer la balle dans la zone des trimmeurs, et sans quitter son couloir. Il devra faire un aller retour en essayant d'esquiver le ballon lancé par les trimmeurs. Les trimmeurs eux doivent tout faire pour toucher le lanceur avant qu'il fasse un aller retour.

Règles: - Le lanceur n'a pas le droit de reculer.
- Les trimmeurs ne peuvent pas courir en possession du ballon.
- Les trimmeurs ne peuvent pas faire un pas en portant le ballon.
- Ils n'ont pas le droit de gêner la course du lanceur.



Capacité: agilité, Maîtrise du Corps (equilibre, courses)
Précision, Vitesse, dextérité

Se commence le jeu
Deux joueurs au milieu par la mise en jeu du
ballon.

On refait un essai en faisant l'engagement
normal. (Prévo)

Et enfin, j'explique le changement main si le
ballon sort du terrain.

Qui a des questions ?

Allé c'est parti !! on y va !!

Variante : en Rond, les prison leur a leur

Observable :

Fiche d'activité

Nom : Germani

Prénom : Ludvine

Nom du jeu : Ballon prisonnier Age : 10/12 ans

Matériel : Ballon pas trop dur, plots (13), flag.

But du jeu : Faire prisonnier toute l'équipe adverse

Capacités visées :

- Être capable de viser et d'esquiver.
- Être capable de se concentrer sur le ballon.
- Être capable de mettre en place une stratégie (pour libérer les prisonniers)
- Être capable de respecter les règles (sortie de ballon, ne pas viser la tête).

Règle et Déroulement :

S'installe le terrain à l'avance. Se constitue des équipes mixte équilibré.

Les équipes vont chacun dans leur camp.

Se leur explique le but du jeu et les règles basiques :

• • Visée d'adversaire par le faire prisonnier, à part les prisonniers, comment en sortir, le prisonnier va en prison avec le ballon.

Se fait un exemple en donnant le ballon à un joueur qui fait prisonnier un autre, qui va essayer de se libérer.

Se continue les règles. Si un joueur visée bloque le ballon, il n'est pas prisonnier, il ne fait pas de retard. Qui n'a pas compris ?

Mise en Situation
Activité.

Nom: Boulet

Prénom: Christophe

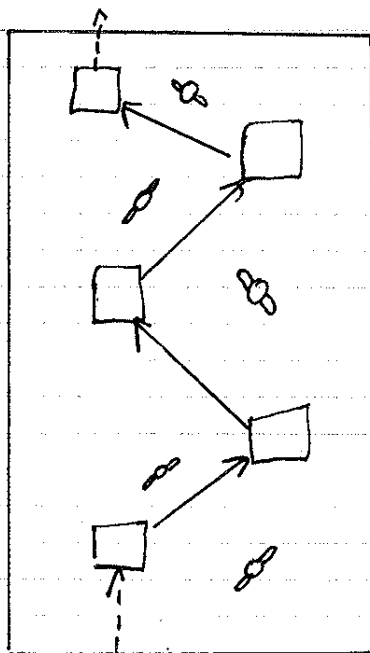
Nom du jeu: Ballon Refuse

Matériels: - 2 ballons type hand
- Cerceaux
- Pôles.

Tranches d'âge: 8-10 ans

Mise en Place: • Mettre les pôles en diagonale sur 20 min.
• Donner les ballons aux enfants pour prise en main.
• Faire des équipes.

Schema du jeu:



But du jeu: Pour les joueurs qui court

Variantes : - interdiction de faire une passe en cloche à son roi se
qui va amener plus de jeux de la part de l'équipe attaquante.
- interdiction de faire la passe à son roi au delà d'une
certaine limite.

Observables :

VOTRE SANTÉ A DE L'AVENIR

Triche et activité

Nom : Bousquet

Prénom : Florent

Nom du jeu : Le ballon Roi

Tranche d'âge : 9-11ans

Matériel : - un ballon / dossards

But du jeu : Transmettre le ballon à la volée à son roi qui, lui, essaie de toucher, à la volée, un joueur du camp adverse.

Capacités visées : Organisation de l'équipe, structuration de l'espace et du temps.

Règles et déroulement : Les rois se mettent en place, l'engagement se fait par un entre deux au centre du terrain. Les autres joueurs sont chacun dans leurs camps respectifs. Le ballon progresse par passes ou dribbles jusqu'au roi. Ce dernier doit toucher un joueur adverse de volée pour donner un point à son équipe. Si il touche 2 joueurs grâce à un ricochet cela amène 2 points. Le roi ne peut pas sortir de sa zone et les joueurs ne peuvent pas y pénétrer.



Variante: A l'appel du ~~no~~ numéro, le candidat doit mettre son déguisement avant de pouvoir récupérer le billet cela mettra en place les capacités d'organisation du candidat. On peut également désorganiser le terrain en ~~changeant~~ ^{changeant} le billet de place à chaque fois afin d'obliger le joueur à toujours mettre au point de nouvelles stratégies

Observables: - le joueur a-t-il été attentif? - oui Pourquoi
- non Pourquoi

- le joueur a-t-il su être rapide? - oui?
- non?

le joueur a-t-il ~~su~~ ^{su} être stratégique? - oui?
- non?

- A-t-il su s'organiser pour attrapper plus vite le billet après s'être déguisé? - oui
- non

- Sait-il mettre au point de nouvelles stratégies rapidement? oui?
Non!

.....

.....

Jeu n° 1

Fiche d'activité

JANICOT Baptiste

Matériel : 6 pleaux + 1 foulard

Règles et

But du jeu :

- Deux équipes s'affrontent avec un numéro chacun
- Elles sont placées derrière une ligne factice créée par deux plots
- le foulard est placé au milieu des deux équipes
- L'arbitre cite ensuite un numéro, les deux personnes qui ont ce numéro s'élancent et doivent ramener le foulard dans leurs camps.
- Si le joueur se fait toucher avec le foulard il a perdu

Capacités visées :

- être capable de réagir rapidement
- être capable de courir sur une moyenne distance
- être capable d'élaborer des stratégies

Variante :

- plusieurs numéros peuvent être lancés
- Et enfin tous les numéros sont lancés.

VOTRE SANTÉ A DE L'AVENIR

fiche d'activité

Nom : HUMEL

Prenom : Lucie

Nom du jeu : Le beurret

Tranche d'âge : 10-14 ans

Matériel :

- des plots pour délimiter le terrain
- 1 beurret (n'importe quel petit objet maniable)
- des déguisements

But du jeu : remporter un maximum de points face à l'équipe adverse

Capacités visées :

- savoir être attentif / réactif /
- savoir être rapide /
- savoir jouer stratégiquement /

Règles et déroulement : le groupe est divisé en 2 équipes équitables où chaque membre a un numéro qui correspond à l'un des numéros de l'équipe adverse. Ils sont répartis de chaque côté du terrain et quand l'arbitre dit un chiffre, celui à qui il appartient de chaque équipe doit courir attraper le beurret avant celui de l'équipe adverse. Cependant si jamais lui qui a le beurret se fait toucher par son adversaire tant d'avoir apporté le beurret dans son équipe, l'adversaire à le point, sinon il remporte le point.

MAUGEIN scène

Création d'un cadre photo naturel

matériel = branches trouvées au sol + rafia

capacités visées =

- reconnaître l'arbre sous lequel on ramasse les branches mortes

- dextérité

- sensibilisation à la nature

- leur montrer que tout est récupérable = des branches de l'arbre sont tombées mais on va les utiliser afin de créer un objet naturel

- Montrer aux enfants que l'on peut créer des objets avec très peu de matériel

Déroulement =

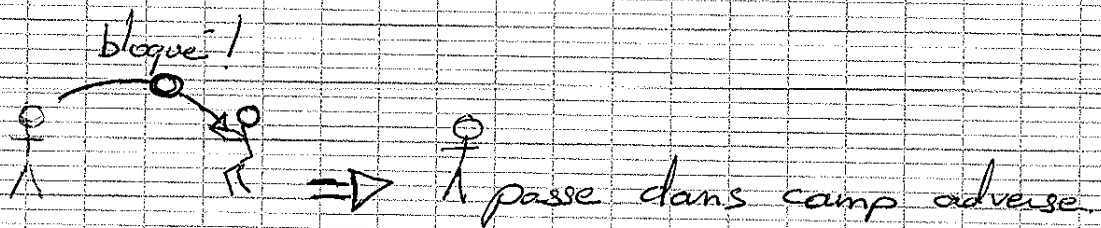
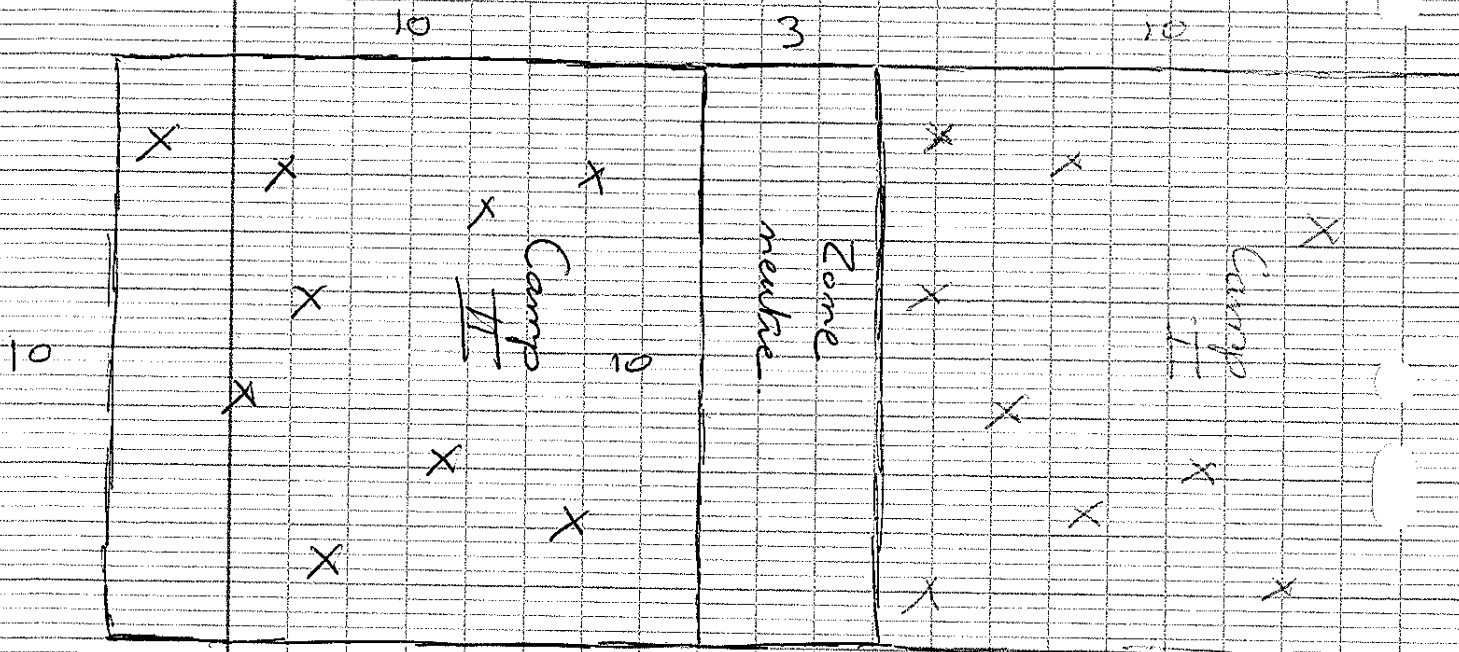
1) on part en forêt avec les enfants, on leur présente les arbres, ils choisissent eux même des bâtons bien droits en ne ramassant que les branches tombées = on abîme pas la nature!

2) on rentre à l'intérieur, on met en commun les récoltes et chacun choisit des branches.

3) ~~on part dans la forêt avec un panier~~
~~si possible~~ on construit et on peut présenter les fruits récoltés

But =

- travailler avec des matériaux naturels



SORTIE \Rightarrow réengagement par l'équipe qui N'A PAS lancé le ballon en dernier.

ZONE NEUTRE \Rightarrow réengagement par l'équipe qui avait le ballon en dernier.

I, II, III Consignes:

I ~ le but du jeu est de bloquer la balle pour passer dans le camp adverse.

II ~ Il est interdit de pénétrer dans la zone neutre.

III ~ Vous ne pouvez pas vous déplacer avec le ballon entre les mains.

NOM: PIERRE

PRÉNOM: TOM

NOM DU JEU: Camp ultime TRANCHE D'ÂGE: 8/10 ans

MATÉRIEL: x plots de couleur x ballon léger x chasubles x

BUT DU JEU: Être la première équipe à être entièrement passée dans le camp adverse.

CAPACITÉS VISÉES: capacité à \Rightarrow Stratégie; la maîtrise du corps; l'esprit d'équipe.

RÈGLES ET DÉROULEMENT:

- 1^{re} Mettre en place le terrain avec les enfants.
 - 2^{re} Déplier les règles de bases.
 - 3^{re} Désigner 2 capitaines et les poster directement dans les camps avant le tirage des équipes.
 - 4^{re} Lancer le jeu avec un engagement par tirage au sort (coute pointé) des capitaines.
- x Les adversaires ne peuvent pas gêner quelqu'un qui a bloqué le ballon x Interdit de: se déplacer avec le ballon, tirer avec le pied, pénétrer dans la zone neutre

VARIANTES:

OBSERVABLES:

Fiche d'activité

Janicot baptiste

→ cerf-volant

Matériel : 1 morceau de tissu + ^{ou 2} 2 bâtons + colle + ficelle

But du jeu : créer un cerf-volant soit même et le faire voler

Tranche d'âge : 6-17.

observable :

- autonomie
- imagination
- émerveillement
- Si il manie bien

- concentration.
- découverte.

- œuvre individuelle.
- pour les + vieux cerf-volant + grand etc. ^{+ élaborer accroche n'est pas la m}
- préparer l'après midi pour tester le soir.
- différent type de matériaux possible.

FICHE D'ACTIVITÉ

Projet individuel

NOM: PIERRE

PRÉNOM: Tom

NOM DU JEU: Atelier Conf-Volant TRANCHE D'ÂGE: 8/10 ans

MATÉRIEL: Papier sac poubelle, baguettes fines, ficelle, scotch, cutter, compas, règle, feutre.

BUT DU JEU: Confectionner un conf-volant de petites taille avec des matériaux très basiques.

CAPACITÉS VISEES: Découvrir les notions d'équilibre d'un objet, travailler la dextérité, la minutie, se familiariser avec un outil tranchant.

DÉROULEMENT:

- x Rassemblement du matériel nécessaire à la confection du conf-volant.
- x Pliage et découpage de la part de sac poubelle nécessaire.
- x Découpage de la forme du conf-volant, et préparer les entailles pour le passage des baguettes.
- x Passage des baguettes et fixation au scotch.
- x Mise en place de la ficelle
- x Mise en place et fixation de la queue ou des filaments décoratifs
- x Décoration ?

REMARQUES: Cet atelier doit être postérieur à une activité qui met en place des notions de symétrie, de prise au vent et autres. Il peut être antérieur à la préparation de confs-volants plus résistants, en bois par exemple.

DIFFICULTÉS: x Symétrie quasi parfaite requise sur la forme du conf-volant.

- x Le matériel est fragile (sac poubelle, baguettes)
- x Les dimensions de la queue sont difficiles à adapter

Fiche d'activité

Nom : Germani

Prenom : Rudivino

Nom de jeu : Gef. uderl ∇ Tranche d'Age : 6/7 ans

Matériels : Papier Eger, baguette bois Eger n.2, fil

Angle, ciseaux

Capacité utilisées : ~~jeu~~ jeu avec le vent, Fabriquer soi-même ces jeux, Créativité

Gut de jeu : Apprendre à s'amuser avec peu et avec les éléments.

Règles et déroulement : Suivre les instructions données par l'animateur.
Prendre une feuille (213 - 113) et couper les angles. Positionner les bords coupés par l'index un peu et un grand, en croix. Accrocher les baguette au croquis et puis le papier avec la baguette en faisant des petits trous pour passer le fil. Cette. Rajouter des rubans qui flotteront et une longue ficelle pour l'enrouler.

Variables : Forme, couleur, taille, matière

observable :

Mieux vaut faire des patrons pour les formes plus difficile après avoir réussi à trouver un forme équilibré.

Nom: Duchêne

Prénom: Akram

Nom du jeu: Croquet-ballon

Tranche d'âge: 8-10ans

Matériel: Un ballon

But du jeu: Éviter un maximum d'être le meneur.

Capacités visées: Réflexion, Mobilité

Règle et déroulement: Je demande aux enfants de se mettre en cercle, les jambes moyennement écartées et tendues, les pieds de chacun touchant ceux du voisin.

Je leur demande ensuite de poser leurs mains sur leurs genoux.

Je demande si il y a un meneur qui veut venir au milieu et j'explique les règles en même temps.

Je leur explique que: "le meneur doit essayer de faire passer le ballon entre les jambes des joueurs du cercle,

les joueurs n'ont pas le droit de bouger tant que le meneur n'a pas lancé le ballon, si le meneur réussi à faire passer le ballon ou à faire bouger le joueur, se dernier le remplace.

Movante: Lancer le ballon à cloche pied.

Observable:

- lorsqu'il ne reste qu'un cerf en liberté, c'est à son tour de faire l'épervier.
- les cerfs ne doivent pas franchir les limites du terrain.

Variantes:

- Les aides à l'épervier encerclent des cerfs en attendant que l'épervier les touche.
- Les aides à l'épervier font une chaîne pour rétrécir la zone de passage des cerfs.

Observable:

Fiche d'activité

Picard Justine

L'épervier

6 - 10 ans

Matériel:

- foulards
- plots pour délimiter le terrain (8) (terrain en fct° du nombre de joueurs)
-

But du jeu:

Être le dernier cerf

Capacités visées:

- être capable de maîtriser l'espace
- être capable de s'entraider
- être capable de faire des stratégies

Règles et déroulement:

- l'épervier se situe dans la zone centrale du terrain.
- chaque cerf a un foulard au niveau ~~niveau~~ de la taille.
- quand l'épervier frappe dans ses mains, les cerfs sortent de leur camp et essayent de rejoindre l'autre côté du terrain sans que l'épervier attrape leur foulard.
- si l'épervier attrape le foulard d'un cerf, le cerf devient une aide à l'épervier mais attention, seul l'épervier peut attraper le foulard des cerfs.

Duchême

Ahram

Tranche d'âge : 11/14 ans+

Activité : fabrication d'un petit bateau

Matériel : 1 Bidon
2 petites bouteille
De la ficelle
1 bouchon pour bouché le bidon

But : Faire flotter cet objet

Déroulement : - Percer le milieu du bidon
- faire un T pour accroché la voile
- attacher les deux petites bouteilles pour les flotteurs
- Fermer le bidon à l'aide du bouchon.

Capacités visées : - capable d'utiliser son imagination pour créer l'objet flottant.
- capable de demander pourquoi il flotte ?
- capable de bien utiliser les outils (sauf coupant).

Variante : Si ils ne demandent pas pourquoi il flotte lors du test, le faire et leur expliquer pourquoi.

Activité.

La Grande Thèque.

Tranches d'âge: 10-12 ans.

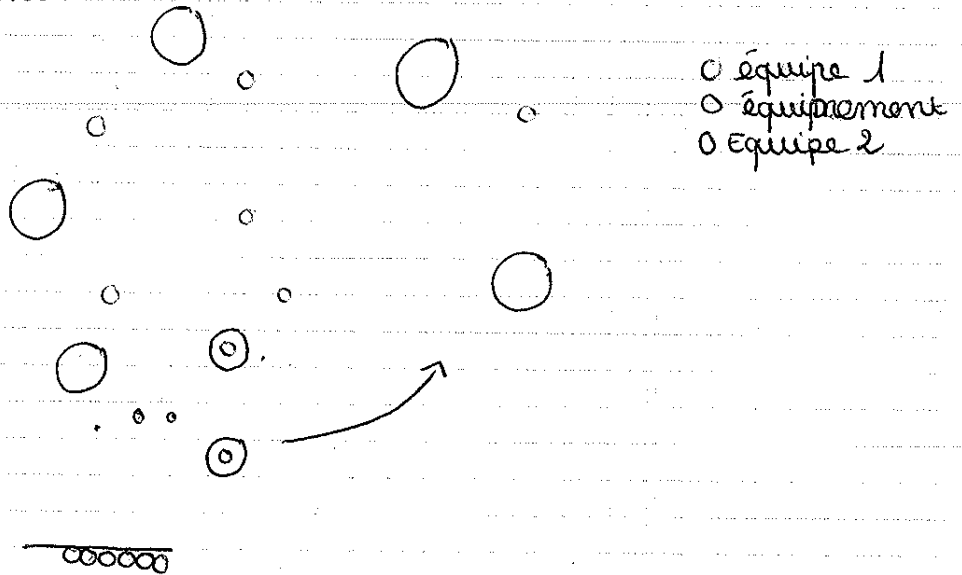
Matériels: 1 Raquette

- 1 balle, en mousse
- Des plates-formes (cerceaux)
- Des Chaussettes
- plots

Capacités visées: - être capable de faire preuve de stratégie.
- être capable d'évaluer l'espace (le jeu)
- être capable de maîtriser son corps,
(course, frappe)
- être capable d'être précis (frappe de balle, passe, lancer)

But du jeu: Le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de Points, Entre les 2 équipes.

Déroulement.



Règlement.

- > Les batteurs dans leur course ne peuvent revenir en arrière, ou s'arrêter à la même base et deux batteurs ne peuvent pas se doubler. Les trimmeurs ne peuvent pas faire plus de trois pas avec la balle.
- > Les batteurs ont le droit à 3 essais de lancer.
- > Le batteur n'a pas le droit de lancer derrière lui.
- > Si la balle parvient au gardien alors que le batteur est entre deux bases, celui-ci est éliminé.

Fiche d'activité

Nom : Germon Prénom : Lucienne

Nom du jeu : Jeu du chapeau Tranche d'âge : 11 ans

Matériels : Un chapeau, ^{ou 2 feuilles, 1 stylet par personne} ~~du papier, des stylos~~ et un chronomètre

Capacités visées :

~~But de jeu~~ S'exprimer à public, imaginer, mémoriser, créer une équipe, Travailler la vivacité d'esprit.

But de jeu : Faire deviner ^{en 1 minute un maximum} le plus rapidement de personnages.

Règles et déroulement : on forme 2 ou 3 groupes ~~selon~~ selon le nombre de participants. Ils forment eux même leur groupe. chaque groupe coupe le papier de façon à avoir 3 papiers chacun + 1 stylet par pers et s'isole pour noter 1 personnage réel ou non sur les 3 papiers

Variantes = 1) l'enfant en bout de chaîne tient en plus une raquette avec 1 balle de tennis dessus et ne doit pas la faire tomber.

2) les 2 enfants en bout de chaîne ont cette raquette de tennis.

Observables = les enfants font-ils attention à leur coéquipier?
Sont-ils patients?

Fiche d'activité

MAUGEIN Solène

le jeu du crayon

11-14 ans

matériel = crayons à papier, Raquette, balle de tennis, banc

But = le but du jeu est d'avancer par groupe de 4 ou 5 en ligne et tenant chacun le crayon du bout du doigt.

Capacités visées = être capable de s'écouter, être capable de s'encourager, de faire attention à des coéquipiers, d'être adroit, d'établir une relation de confiance dans le groupe.

Règles et déroulement = 1) je me présente et j'annonce le nom de l'activité

- 2) Je présente brièvement l'activité : "on va utiliser des crayons pour se tenir les uns aux autres".
- 3) Je fais 2 équipes équitables
- 4) Je demande de l'aide pour placer 2 ou 4 banc sur le parcours.
- 5) Je donne les consignes de sécurité "ne pas se pousser, ne pas courir trop vite, faire attention aux obstacles.."
- 6) Je distribue les crayons et je leur laisse l'essai pour se coordonner. Quelqu'un n'a pas compris?
- 7) Je fais démarrer le jeu = la première équipe qui franchit la ligne d'arrivée à gagné, si le crayon tombe dans 1 équipe, on repart à la ligne de départ!
- 8) J'annonce le score, je range le matériel avec les enfants.

Fiche d'activité

Nom: Geroni Prénom: Ludivine

Nom du jeu: Jeu du Foulard Tranche d'âge: 8/11 ans

Matériels: Foulard x Nbr de joueur ^(Prévoir 2 couleurs par les équip)
10

But de jeu: ~~Prévoir 2 couleurs par les équip~~
Attraper les foulards de l'adversaire

Capacité utilisée: Mémoire, Ruse, Rapidité.

Règles et déroulement: Chaque joueur doit attraper le foulard des autres joueurs avec une seule main, l'autre doit rester dans le dos sans ce faire prendre le sin.
Le gagnant est le dernière à avoir son foulard.

Variante: En deux équipes, chaque équipe doit éliminer l'autre en attrapant tous les foulards.

Observable:

Confusion de départ avec le duel par exemple.

Ce jeu a pris vite mais très vite fatigué. Très physique

Piche d'activité: La Bouteille qui fait des bulles

Nom = Thomas, Solène, Lucie

But = réussir à faire sortir l'air d'une bouteille en la chauffant

Objectifs = ~~Comprendre~~ - Initier au phénomène de ^{dilatation de l'air} ~~pression~~
- apprendre des notions scientifiques (état de l'eau...)

Capacités visées : Être capable de proposer des hypothèses
- Être capable de suivre une démarche scientifique

Matériel : - 3 pailles - scotch
- un qd plat - pâte à modeler
- un verre d'eau - Bouteille en plastique
- 2 sachets d'eau (Chaud / Froid)

Variantes : - Remplacer la bouteille par un ballon de baudouche. Donc plus besoin de pailles, scotch, pâtes à modeler, verre.

- Faire le chemin inverse. Verser de l'eau froide sur la bouteille en plastique.

Règles et Déroulement : ① - Mettre une paille dans le goulot de la bouteille et fabriquer un bouchon étanche avec de la pâte à modeler.

② - Relier les pailles à la première ①

Variantes:

- * Le faire en grand - élargir le terrain, agrandir les équipes.
- * Instaurer des nouvelles consignes. Exemple: A un coup de sifflet, tout le monde se fige et ~~est~~ un des joueurs a un handicap pendant quelques minutes.

Observable:

les équipes ont-elles instauré une stratégie

- pour surveiller leur camp?
- pour délivrer les prisonniers?
- pour aller observer la grille sans se faire attraper?

Nom : DELORME

Prénom : Léna

Nom du jeu : la grille

Matériel : - Faniens

Tranche d'âge : 11-14 ans.

- Grilles avec symboles (carton avec symboles dessinés)

- Plots

- Grilles vierges.

But du jeu : - récupérer la grille adverse avant l'autre équipe.

Capacité utilisée : - Établir une stratégie d'équipe pour récupérer la grille adverse tout en protégeant son camp.

Déroulement :

1. J'installe les camps - Je prépare les grilles.
2. Je réunis le groupe devant moi.
3. Règles : + Deux équipes deux camps.
 - * Chaque équipe a une grille différente avec des symboles et une vierge.
 - * But du jeu.
 - ↳ on part de son camp → camp adverse pour mémoriser les symboles et les récupérer sur sa grille vierge.
 - + SACHANT que : * On peut faire des prisonniers en les touchant (on les délimite en les touchant) et ils restent dans le camp adverse → la libération.

Fiche d'activité

Faite

Nom de l'activité : mon paysage nature

Tranche d'âge : 6 / 11

Matériel : diverses plantes glanées dans
la nature
Colle blanche
plaque de bois

But de l'activité : découverte de l'environnement
projet évolutif au fil des saisons
projet ludique permettant aussi
de décorer de feu.

Capacités visées : observer, imaginer - Toucher
patienter - créer - sentir -
responsabiliser - découvrir

Règle et déroulement : 1 après midi promenade en
forêt (nandenné, jeux de piste -
rallye)
glaner les éléments
les mettre en séchage
préparer le support
coller les éléments

Le Projet d'Animation

N° de groupe et noms des stagiaires : <i>groupe n°4 :</i> <i>- Justine</i> <i>- Mauc</i> <i>- Christophe</i>
Cadre du projet : - Structure : <i>SEJOUR DE VACANCES</i> - Nombre de jours : <i>5j.</i> nombre d'enfants : âge : <i>10/12ans,</i> - Thème : <i>SPORTS DE PLEIN AIR</i> - Objectifs du Projet Pédagogique : <i>Amener les jeunes à se dépasser et favoriser l'esprit d'équipe</i>
2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec le projet pédagogique : - <i>Amener l'enfant à faire preuve de coopération.</i> - <i>Amener l'enfant à connaître ses limites.</i> - <i>Développer la cohésion de groupe.</i>
Listez 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : - <i>être capable de faire preuve de stratégies / tactiques.</i> - <i>être capable de respecter les règles.</i> - <i>être capable d'évaluer leurs efforts</i>
Quels sont vos moyens humains ? Matériels ? Financiers ?
Quelles sont les activités que vous allez dérouler sur la semaine ?
Evaluation : listez vos observables et vos critères d'observation qui vont vous permettre d'évaluer votre action et celle des enfants.

PASSE À DIX

8-10 ans

BONNET

Thomas

But du jeu: Faire 10 passes à la main sans que l'autre équipe n'intercepte le ballon.

Effectif: 2 équipes de 5 joueurs donc 10 joueurs au total

Matériel: - Un ballon - Des plots
- Des foulards

Mise en place: - Délimiter une zone
- Faire 2 équipes
- Se mélanger

Règles: - Désigner un meneur
- Meneur lance ball en l'air
- le meneur a le ~~nombre~~ nombre de passes de son équipe jusqu'à 10
- Déplacements permis pour intercepter la balle.

Objectifs: - la motricité
- Réactivité / Dynamisme
- Esprit d'équipe

Variante: - Donner la balle à l'équipe adverse lorsqu'elle
Balle qui avait la balle le fait tomber.
Donner la balle à une personne désignée par l'animateur

Variante : en fonction du niveau représenter
avec plus de précision

Difficulté recentrer =

- préparer la table
- préparation de la pâte, comment intéresser ?
- création ? quelque chose de commun
sur un thème ?
ou quelque chose d'individuel ?
- peindre

Fiche d'Activité = La Pâte à Sel

Nom: Humel

Prénom: Lucie

Matériels: - Table de travail
- papier aluminium / récipient / cuillère
- chiffon
- four
- Sel / farine / eau (= pour faire la pâte)
- ustensiles (cure-dent, pinceau, peinture,

But du jeu: faire un objet décoratif pour sa maison

Capacité visée: - il faut être créatif
- il faut être autonome
- il faut être attentif
- il faut être patient
- il faut être habile

Consigne: • préparer la table:

- disposer feuille d'aluminium pour chaque enfant
comme plan de travail ainsi qu'un récipient

+ Disposer au centre les éléments pour préparer la
~~pâte~~ pâte et lui donner une forme (ustensiles)

• préparer la pâte:

- Verser du sel dans le récipient 1 petite dose

- Verser de la farine sur le sel 2 doses

- ajouter de l'eau jusqu'à ce que la pâte se
bien pétrisse et qu'elle ne colle pas aux mains

• donner une forme à la pâte à l'aide des
différents outils

• faire cuire la pâte pendant 30 minutes

• faire les finitions

Benet Guillaume

Activité : construction de pinceaux japonais et encres chinoises

Matériel : bambous
couteaux
encres
feuilles

But : apprendre à peindre de manière différentes
apprendre à tailler du bambou

Déroulement : - Couper un bambou d'une dizaine de centimètres.
- Tailler un bout du bambou en creux.
- Tailler le morceau restant en forme de plume.
- Tracer un trait au centre du creux jusqu'au bout de la plume.
- Faire couler l'encre dans le bambou et peindre.

Tranche d'âge : 12-14 (petit groupe)

Capacité visée : être minutieux
être créatif
être concentré

Difficultés rencontrées : le temps
le fait que ce soit dangereux

nom: Coste

Prénom: Sabine

tranche d'âge: 8/6 ans.

nom: quete en conserve

Capacités utiles: observation de l'environnement, recherche et découverte de la nature.

Règle et déroulement: D'abord se fait trouver des boîtes,

les laver et les sécher. Ensuite nous allons chercher,

chercher dans l'environnement des feuilles, terre, sable, cailloux,

etc... * Ensuite, les mets une matière finie d'abord,

une deuxième, une troisième, on tasse à l'aide

d'un bidonnet. Et ensuite on referme avec

un couvercle. Tu mets un la pat la

date de ~~réalisation~~ réalisation de la quete

* Jour: Jeudi

Observables: C'est mieux d'avoir un grand bac

pour pouvoir mettre plus de matières et quantité.

Fiche d'activité

Nom: Bousquet

Prénom: Florent

Nom du jeu: Le radeau

Tranche d'âge: 8-10 ans

Matériel: scie à bois / paire de ciseaux / ficelle
chute de tissu / petits rondins de bois (20 à 60cm)

But du jeu: Créer son propre radeau pour le faire naviguer sur le lac.

Capacités visées: réflexion, bricolage - assemblage,
découverte, expérience scientifique
patience.

Règles et déroulement: Découpez de même longueur une dizaine de rondins de bois mort récupérés en forêt.

- Fixez-les ensemble avec de la ficelle en croisant les fils.
- Attachez 2 bâtonnets à chaque extrémité perpendiculairement pour rigidifier l'embarcation.

Faire tenir le mat aux quatre coins du radeau.

- Fabriquez la voile dans un carré de tissus enroulé autour d'un bâtonnet un peu fixe.
- Fixez l'ensemble au mat et attachez les deux coins inférieurs de la voile afin qu'elle puisse bien se gonfler au vent.

Variantes:

Observables:

Objectif: construction du radeau, réflexion du savoir faire, pourquoi, comment etc...

Nom : Ceste

Pseudonyme : ceste

Soline

Nom du jeu : le relais pour l'équipe

Tranche d'âge : 7/9 ans

Matériel : plot et témoin.

*

Capacités visées : ~~esprit~~ d'équipe, communication, l'encouragement général.

Règle et déroulement :

Les enfants partent sur le terrain en prenant le matériel

Ils m'aident à installer le terrain, ensuite je leur donne les consignes, je leur montre et ensuite ils le font pour du beau.

La distance à peu près 30 mètres

Le premier court le plus vite possible contre le plot revient en courant passe le témoin au deuxième partent ensemble tout en courant contre le plot, passe le témoin au troisième partent tous les trois ainsi de suite. Quand ils sont ^{deux}, ils ne peuvent pas partir pour le troisième si les deux n'arrivent en même temps au point de départ la première équipe qui arrive au point de départ avec toute l'équipe à gagner.

Compétences : Avoir l'esprit d'équipe, stratégie, gérer son souffle.

variantes Ils peuvent en talon fesse ou jambes tendues

le parcours a gagné :

variantes : double avec le ballon
faire rebondir le ballon

observables :

Nom du jeu - relais Kangourou

Tranche d'âge - 6 → 10 ans

Effectif - 9 personnes
2 équipes de 4 + 1

Durée

Matériel - 2 ballons
2 plots

But du jeu - faire le parcours le + rapidement possible. L'équipe gagnante est la première à avoir terminé le relais

Capacités visées - maîtrise du corps - du souffle
le repérer ds l'espace
maîtriser le temps
être capable de faire équipe.

Règles et déroulement:

Le 1^{er} joueur de chaque équipe part avec un ballon coincé entre les pieds, il se déplace par petits sauts jusqu'à l'obstacle, lorsqu'il atteint l'obstacle en face de son équipe il prend le ballon sous le bras et le ramène au second qui part à son tour, la première équipe à avoir fini

DELORME

Léna

→ Relai

6-10 / 11-14 ans.

Matériel = 8 bouilles.

But du jeu = faire le parcours et arriver avant l'équipe adverse.

Capacité visée : * Etablir une stratégie d'équipe pour l'ordre de passage.

* faire preuve d'originalité.

Déroulement = * Deux équipes

* Un parcours

* Chaque participant doit courir tour à tour

et faire le parcours pour passer le relai au suivant.

Variantes :

* Faire varier le parcours, le déplacement (pas classés, "accroupis", montée de genoux, ...)

* Imposer les déplacements = Dans un récipient j'écris le nom de déplacement ^{sur des papiers} que l'enfant devra tirer au sort et faire sur le retour.

Observable : L'enfant a-t-il mis une stratégie d'équipe en place ?

↳ Oui, il a réussi à analyser si l'ordre de passage était adapté et a su encourager son équipe.

↳ Non, il n'a pas cherché à s'adapter.

Fiche d'activité

Nature. Environnement
Patrimoine

Florian AKram Naïk

NOM : repère l'oiseau

Tranche d'âge : 6/8 ans

Matériel : feuilles blanches crayons de couleur.
règle ~~pour mesurer~~ fils de laine.
jumelles.

But du jeu : Initiation à l'utilisation d'une paire
de jumelles.
Découvrir un maximum d'oiseaux

Capacités visées être capable de : observer
écouter
patienter

Règles et déroulement :

Accroche (deguisement)

Dessiner les oiseaux

Apprentissage de l'utilisation des
jumelles

Installer les dessins à des
endroits stratégiques

Reperer les dessins avec les jumelles
sans

écouter le chant des oiseaux

- chercher reperer regarder de
vrais oiseaux

- exprimer le ressenti

24.02.2014.

Fiche d'activité

Situation 1

Nom du jeu: RUGBY FLAG

Tranche d'âge: 8 - 10 ans

But du jeu: Arracher le "flag" → Drapeau qui pend sur le côté. Arracher le flag de l'adversaire. Marquer un essai.

Capacités visées: Être capable de jouer en équipe,
Être capable de rattraper le ballon,
Être capable d'être rapide,
Avoir de la réflexion.

Variantes:

Déroulement / Règles.

1. Bonjour; Se diriger vers le terrain; chant
2. Je constitue 2 équipes avec chef d'équipe désigné qui sont 2 filles ^{choisir 1 garçon et 1 fille}
3. Les participants mettent en face le terrain ^{RECTANGULAIRE}
4. Je distribue les chasubles et les flags à chaque personnes.
5. Je leur explique comment mettre les flags. Montrer le geste pour laisser 1 bout. ^{EXEMPLE}
6. Je leur explique le but du jeu: Vous devez avancer jusqu'à la zone d'enbut pour marquer un essai. ^{EXEMPLE}
7. L'équipe adverse doit empêcher l'autre équipe d'avancer et de marquer.
8. Pour cela, vous devez arracher le flag de votre copain(e). (exemple).
9. Il faut arracher le flag, seulement quand, le joueur a le ballon dans les mains.
10. Vous ne plaquez pas vos copain(e)s.
11. Est-ce que tout le monde a compris le jeu?

Observables:

observable :

Ont-ils été capable de faire preuve de stratégie ?

Non, car il aurait fallut prendre plus de temps en amont pour expliquer différentes techniques.

NOM: Benoit

PRENOM: Guillaume

NOM DU JEU: Thèque

Tranche d'âge: 8/10 et ⊕

Matériel: 6 plots; Raquette de tennis; balle; ballon de foot

But du jeu: marquer plus de points que l'adversaire.

Règles:

Pour les lanceurs: faire le tour des bases avant que le receveur récupère la balle

Pour les receveurs: récupérer la balle le plus vite pour la rendre au lanceur.

Si les receveur récupère la balle du premier sens qu'elle tombe le lanceur est automatiquement éliminé

Capacités visées: maîtrise de l'engin (lancer-tir)
maîtrise du corps (courtes)
jeu d'opposition

Variante: Remplacer la raquette par un autre ballon ou balle; adapter le terrain en fonction.

Observations:

Fiche d'activité

Nom: Latourneur

Prénom: Coralie

Nom du jeu: Thèque

Matériel: raquette
balle
plots + cerceau

But du jeu: par équipe, essayer de marquer le plus de point possible.

Capacités visées: être à l'écoute des autres, savoir jouer en équipe, développer une stratégie.

règle et déroulement:

E1: aller sur le terrain déjà préparé

E2: constituer 2 équipes (en choisissant 2 personnes)

E3: faire une "fausse partie" pour montrer la disposition du matériel.

Place du batteur + celui qui envoie la balle (ne peut \neq sortir de sa zone)

Une fois la balle lancée, équipe adverse doit faire le tour, on doit s'arrêter avant qu'il rattrape la balle (sur un plot)

doit lancer la balle, et doit la rattraper au + vite

Si milieu de 2 bases qd récupère la balle: éliminés.

variantes:

DELORME Léna

Activité : Construire un thermomètre

Tranche d'âge = 11-14 ans

Matériel :- Un flacon en verre de 50 cm³
- Un stylo à bille sans le tube d'encre
- Un bouchon en liège ~~percé~~
- De l'alcool à brûler coloré. - du carton

But = fabriquer un thermomètre

Capacité visée : * être capable de faire preuve d'attention et de curiosité
* être capable de suivre un protocole
* être capable de faire des hypothèses sur le fonctionnement du thermomètre

Déroulement : * On perce le bouchon en liège
* On met le tube du stylo dans le trou
* On découpe du carton à la taille du flacon
* On perce le carton à la taille du bouchon (trou au milieu)
* On colle le carton au flacon
* On remplit le flacon d'alcool à brûler coloré
* On fixe ensuite le bouchon au carton

→ le thermomètre est prêt

Variante = Autre but = faire une station météo

Jeux n° 1

Fiche d'activité

JANicot Baptiste

Matériel : des ~~plots~~ + un free free sbie

Nom du jeu : Ultimate

Tranche d'âge : 11-14

But du jeu : Marquer un point
développer l'esprit d'équipe

Capacités visées :

- être capable de jouer en équipe
- être capable d'instaurer des techniques
- être capable de faire preuve de dextérité et de vivacité

Règle du jeu :

- deux équipes s'affrontent sur un terrain rectangulaire muni d'embuts
- lorsque un joueur a le free sbie il n'a pas plus le droit de bouger.
- lorsque un joueur arrive à passer le free sbie à un de ses coéquipier dans l'embut adverse, l'équipe marque un point.

Pour former un long tube. + colorant alimentaire

③ - Poser la bouteille dans le plat, couler le tube de façon à ce que le bout trempe dans l'eau.

④ - Verser de l'eau chaude sur la bouteille de grosses bulles sortent du tube.

⑤ - Verser de l'eau froide sur la bouteille de, l'eau du verre est attirée dans la bouteille vide.

Fiche d'Activité

Qui sera le plus rapide

Nom: Thomas, Selma, Lucie

But: Réussir à vider une bouteille d'eau rapidement

Objectifs: - Initier au phénomène de cyphon
- Apprendre des notions scientifiques (force centrifuge...)

Capacités visées: - Être capable de proposer des hypothèses scientifiques.
- Être capable de suivre une démarche scientifique.

Matériel: - 1 Bouteille en plastique - Ciseaux - Bassine
- 1 Bouteille en verre - Eau

Règles et déroulement: ① - Remplir la bouteille d'eau
② - La verser rapidement et chronométré.

③ - Faire un cyphon.

Variante: - Chaque enfant possède une bouteille et ils essaient seul de la vider (compétition)

Fiche d'activité

NOM: PIOT

Prénom: Maxime

Nom du jeu: Les voleurs de Pommes

Tranche d'âge: 6 - 10 ans

Matériel: un objet quelconque qui représentera la pomme.

But du jeu: Pour les voleurs, il est de récupérer l'objet au centre et de le ramener en dehors du cercle des gardiens sans se faire toucher par le gardien désigné.

Capacités visées: être capable de maîtriser son corps
être capable de faire preuve d'agilité et de rapidité.

Règles et déroulement:

- 1/ raconter une histoire qui amène au jeu.
- 2/ faire deux équipes égales et désigner les rôles des équipes (voleurs / gardiens).
- 3/ faire concerté chaque équipe pour qu'ils choisissent un membre qui sera soit le voleur ou le gardien.
- 4/ former un premier cercle pour les gardiens et autour, un deuxième cercle pour les voleurs, et placer l'objet au centre.
- 5/ Une fois placé, au top du meneur, le voleur court prendre la pomme et le gardien désigné doit toucher le voleur avant qu'il n'atteigne son camp. Le voleur doit passer en franchissant de son placement, entre deux gardiens et doit repasser entre ses deux même gardiens pour le retour. Le gardien ne doit toucher le voleur que dès qu'il a pris la pomme.
- 6/ Une fois le premier passage terminé, les deux équipes choisissent un nouveau voleur / gardien et recommence.
- 7/ Et ainsi de suite en intervertissant les équipes.

Variantes: Les gardiens doivent fermer les yeux, se retourner, et au top du meneur, les ouvrir et essayer de toucher le voleur.

Observables: