

Formations BAFA / BAFD UFOLIM 2012



BAFA stage de formation
générale
26 Octobre - 3 Novembre 2012
-
Viam

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>

Y 2
Maïon

bras en l'air pour poursuivre attraper la vie.

Pendant le combat personne ne peut les attraper.

Déroulement combat. Il suffit de se roucher pour provoquer l'autre en duel.

Une fois que l'un ou l'autre a attrapé la vie il devra la remettre dans son camp et avoir le bras levé en montrant la vie et il ne peut pas être attrapé.

~~Fin de l'histoire.~~

Tout le monde est prêt 1, 2, 3
C'est parti.

Fin de l'histoire:
Suivant les camps
Pis

Fiche d'activité:

Nom: Attraction Drapeau

Matin

Tranche

d'âge: 11/14 ans

Matériel:

- 12 Plots + Sécante (Plots)
- 18 bandes de tissu
- 1 Drapeau bleu et blanc

Capacités visées:

- Stratégie
- Coopération
- le respect
- l'entraide

L'histoire du Jeu:

C'est l'histoire de pirates et **Robinsons** qui habitent sur une île au se cachent un Drapeau magique qui a des pouvoirs ~~par~~.

C'est pour cela que je vous invite et vous placer pour trouver ce Drapeau extraordinaire pour que la paix soit retrouvée sur cette île et que ~~chacun pourra~~ chaque camp pourra vivre en toute liberté.

✓ Marké le plan
x Faire un exemple

Déroulements:

- Faire 2 équipes nommé les capitaines
Adrien, Dimitri.

- Je donne à chacun les vies + 3 vies
par équipes.

- vérifier qu'ils ont bien mi les vies

⊗ Les 2 équipes auront 4 vies en plus
pour pouvoir rejouer.

- Je donne à chaque capitaine 1
drapeau & 6 plots.

✓ les 2 camps vont ^{aller} faire un cache
et disposer les plots & faudra 4
pas de diamètre.

les pirates -> Au niveau des parabolles.

~~les pirates~~ -> Au niveau renasse réfectoire

Les Robinsons

⊗ On ne peut pas être attaquer dans
dans son camp.

Pour pouvoir l'attrapper un pirate
il faudra le toucher sur l'épaule.

Après il y aura un combat entre pirate
et ~~les pirates~~ ils devront se saluer

Robins
comme au judo et devront mettre un
bras derrière le dos et l'autre

Nom Van Rijkevorsel. Prénom Eliza

Nom du jeu Ballon, aux 4 coins
Tranche d'âge 9 ans et plus.

But du jeu chaque joueur essaie, individuellement, de devenir ou de rester batteur pendant la durée du jeu

Capacités visées: esquive, course

Règles et déroulement: les batteurs sont dans les cercles. Un trimmer lance le ballon sur le terrain et court à l'un des cercles taper la main d'un batteur.

Ce batteur doit aller au cercle suivant sans se faire ~~pas~~ toucher par le ballon. Il passe le relais à un nouveau batteur et ainsi de suite.

- pas plus de 3 pas, pas plus de 3 sec.
- batteur pas droit de revenir en arrière.
- batteur en tour de rôle.

JABRI Inaïs

fiche d'activité.

Ballon Chronomètre

Tranche d'âge: 6-10 ans.

Matériel :

- 1 ballon léger
- 4 plots
- 12 dossards

But du jeu: Effectuer le parcours plus rapidement que l'autre équipe.

Règles et déroulement: Les joueurs de l'équipe A forment le cercle d'abord et se passent la balle en comptant le nombre de passes sans rebonds qu'elle fait pendant que les joueurs de l'équipe B courent successivement un après l'autre autour du cercle.

On arrête de compter les passes lorsque l'équipe B a fini de courir. Un joueur B ne démarre que lorsque le précédent lui a frappé dans la main.

On inverse les rôles lors de la seconde manche.

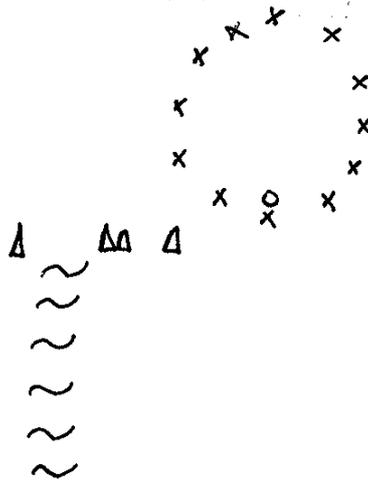
Si la balle rebondit on ne valide pas la passe en cours mais on continue de compter les passes réussies (Si la balle tombe on ne recommence pas à zéro)

Les 2 équipes doivent systématiquement attendre le signal sonore pour débuter.

Variants:

Ajouter des ballons dans la ronde.

Augmenter la dimension de la ronde.



Δ = plot

\sim : joueur de l'équipe B

X = joueur de l'équipe A.

o : ballon

Capacité visée : Rapidité et attention de l'enfant
Manipulation du ballon

Fiche d'activité

JABAI Inaïs

Nom du jeu: Le Bêret

Tranche d'âge: 6-12 ans

*

But du jeu: Pour l'un des joueurs appelés ramener le bêret dans son camp sans se faire toucher par son adversaire.

Les joueurs de chaque équipe choisissent un numéro ignoré des joueurs de l'autre équipe.

Le meneur crie "numéro 2" par exemple. Les joueurs A₂ et B₂ courent vers le bêret, une main dans le dos.

Si l'un des joueurs prend le bêret et le rapporte, sans se faire toucher, dans son camp il marque un point pour son équipe.

S'il se fait toucher par son adversaire, c'est le camp adverse qui marque le point.

*

Règle et déroulement:

- o Les joueurs doivent toujours avoir une main derrière le dos.
- o Si les deux joueurs attendent trop longtemps devant le bêret, le meneur peut appeler un second numéro. Seul les numéros identiques peuvent se toucher entre eux.
- o Un joueur ayant touché le bêret ne peut le déposer.
- o Avec des joueurs bien entraînés, les équipes ont la possibilité de changer les numéros au cours du jeu, quand ils veulent. *

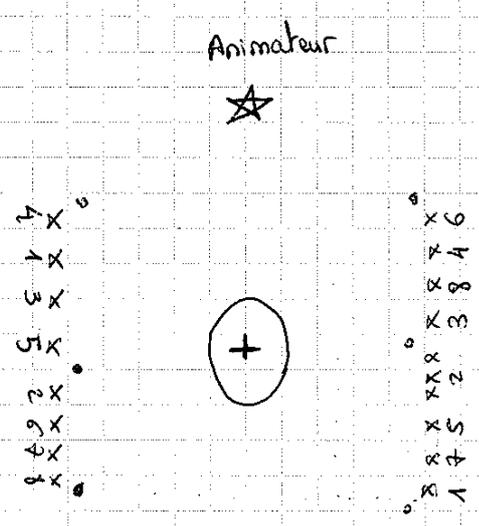
Variante: Bêret - Prise de Foulard: Le bêret est supprimé, chaque joueur a un foulard glissé dans la ceinture, au dos.

Les deux joueurs appelés face à face au centre de l'aire et tentent de tirer le foulard de l'adversaire.

Observation: Les enfants ont fait preuve de rapidité et d'attention.

* Ajouter un cerceau pour éviter les collisions et où les enfant n'auront pas le droit d'entrer pour attraper le foulard

Schéma :



X : enfants
+ : foulard
o : plots
○ : cerceau

Matériel : 1 foulard,
6 plots
1 cerceau

Matériel :
- 1 foulard
- 6 plots

Capacité visée : rapidité et attention de l'enfant.

FICHE D'ACTIVITÉ

NOM: CAPELLA

PRENOM: LAURA.

NOM DU JEU: LA COURSE DES ATTELAGES TRANCHE D'ÂGE: 3/6 ANS.

MATÉRIELS: PLOTS, CERCEAUX.

BUT DU JEU: ALLER DE LA LIGNE DE DÉPART JUSQU'À LA LIGNE D'ARRIVÉE
LE PLUS RAPIDEMENT POSSIBLE SANS LÂCHÉ LE LIEN QUI
UNIT SON ÉQUIPE.

CAPACITÉS VISÉES: TRAVAIL D'ÉQUIPE / COORDINATION.

RÈGLES ET DÉROULEMENT: FAIRE DES ÉQUIPES DE 3 PERSONNES.
FAIRE LA COURSE EN SE TENANT AUTOUR DU CERCEAU
LE
ET TENIR AVEC LES DEUX MAINS.

VARIANTE: FAIRE LA COURSE DANS UN PARCOUR EN "HUIT".

OBSERVABLE: EST-CE QUE L'ENFANT A FAIT PREUVE DE TRAVAIL D'ÉQUIPE?

BOUSSIER

Adrien -

Nom du jeu : Course des prisonniers

Tranche d'âge : 6 - 10 ans -

Matériel : ~~Courtes cordes~~, liens souples ... (trop dangereux)

BUT : Courir le plus vite possible en étant relié à un camarade -

Capacités visées : Coordination, coopération - Rapprocher des enfants -

Règles : - les enfants sont reliés l'un à l'autre par un lien au niveau de la cheville ou du mollet par duo.

- Si le lien se décroche le duo doit s'arrêter le ~~peu~~ temps de le re-accrocher.

- L'équipe qui passe la ligne d'arrivée en premier remporte le jeu -

Variante : Relais par duo mais 3 duos 2 équipes de 6 -

Observables : les enfants ont-ils privilèges de collectif ou l'individuel pour gagner ?

Fiche d'activités

Nom Genette

prénom Jade

Nom du jeu les douaniers et les voleurs tranche d'âge ~~9-13 ans~~
9-13 ans

matériel : chasubles + faux billets

But du jeu : passer le plus de billets de l'autre côté du terrain.

Capacités visées logique et stratégie

Règles et déroulement

- 1 équipe de douanier ; une équipe de voleurs
- les voleurs cachent des billets sur eux et ~~passent~~ tentent de passer de l'autre côté du terrain ~~du terrain~~.
- les douaniers doivent les intercepter et chercher les billets sur les voleurs.
- Interdiction de cacher les billets dans les sous-vêtements, les chaussettes, les pantalons ou à l'intérieur du tee-shirt.

variantes

Observation.

Fiche d'activité



NOM: NICHIEL

PRENOM: Clémentine

Nom du jeu: L'épervier

Tranche d'âge:
6 à 10 ans

Matériel: Plots + par équipe de 8 = chasubles jaune
" " " 5 = chasubles vert
épervier = sans maillots.

But du jeu: esquivier l'épervier, le cerf restant à gagné.

Capacités visées: Stratégie, déplacement, agilité.

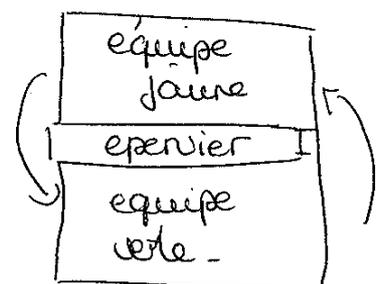
Règles et déroulement: L'épervier se place dans son terrain qui est délimité par des plots et qui est au milieu. Les cerfs doivent esquivier l'épervier en passant de l'autre côté du terrain. Les cerfs touchés deviennent épervier.

Variantes:

1 et avec 2 équipes.

Observables:

Schema:



- = plots.

Fiche d'activité

* Nom: GAUMET

* Prénom: Julien

* Nom du jeu: Gamelle

* Tranche d'âge: 11/14 ans

* Matériel: Ballon

* But du jeu: "Gardien" → Faire prisonnier tous les enfants
Les autres enfants → ne pas se faire faire prisonnier, délivrer les prisonniers

* Capacités visées: Stratégie, discrétion, déplacement, coopération

* Règles et déroulement:
- Un joueur tape dans le ballon au pied, le gardien va chercher le ballon pendant que tous les joueurs se cachent.
- Le Gardien doit trouver tous les joueurs.
- Pour les capturer, il crie leurs prénoms et leurs positions en touchant le ballon.
- Pour libérer les prisonniers, ~~les joueurs doivent~~ un des joueurs doit venir taper dans le ballon et le jeu repart au début.

* Variante:

* Observable:

Stratégie ?

Déplacement discret ?

Coopération ?

NOM Genette

PRENOM Jade

NOM DU JEU Jeux de mimes

TRANCHE D'AGE : 7-10 ans

CAPACITÉS VISÉES : Créativité / esprits d'équipe

RÈGLEMENT ET DÉROULEMENT

- 3 équipes de 4 enfant
- l'animateur donne un mot ^{ou action} à un enfant, qui le mime devant toutes les équipes.
- l'enfant qui mime ne doit pas parler lors de son mime, et son but est de faire deviner aux autres enfants le mot ou l'action.
- l'équipe se concerta et le capitaine, qu'ils auront désigné eux-même, lève la main. le premier a levé la main a la parole. Si une équipe donne la réponse sans avoir ^{donné} demandé la parole, il perd le point.
- Une équipe ne peut pas demander la parole deux fois d'affilée.
- l'animateur renseigne l'enfant sur le type de mime.
- Tous les enfants passent 1 fois en mime

But du jeu : Trouver les mots mimés par l'enfant.

Nom: Van Rijckevorsel

Prénom: Eliza.

nom du jeu: kube

tranche d'âge: 9-13

Matériel: kube

but du jeu: renverser tout les soldats de l'équipe adverse et ensuite de renverser le roi.

capacité visée: technique, le lancer (dextérité!)

Règle du jeu: renverser les soldats en lançant les boulets de canon les un après les autres sur les soldats de l'équipe adverse. Si ils arrivent à en renverser un ou plusieurs les soldats renversé doivent être lancé dans l'équipe adverse par un des membres de l'équipe. il doit attrape entre le roi et les soldats de son équipe.

C'est donc à l'équipe qui n'a pas encore jouer de jouer. Il doivent avant de verser les soldats des adversaires renverser les soldats qui on était relancé. Il ne faut pas renverser le roi sinon l'équipe qui la renverser a perdu. Sauf à la fin du jeu quand il n'y a plus de soldats du camp adverse il faut le renverser pour gagner.

Objectifs: les enfants au cours t'ils une bonne dextérité!

Fiche d'activité

8-12 ans

Nom: Descubes Prénom: Marie

Nom du jeu: ~~la visse~~ la Visse

Matériel: - un ^{tissu} ~~style~~ et des chasubles

But du jeu: faire passer la visse dans le camp adverse en évitant d'être interceptés (touché)

Capacités visées:

la stratégie, l'esprit d'équipe

Règles et déroulement:

- présenter la visse
- faire les deux équipes
- dire à l'une qu'il faut passer l'objet dans le camp adverse sans se faire attraper à l'autre de les toucher

délimiter le terrain
capitaine.

Variante: (~~ne pas~~ tenu dans la main, dans une poche)
(quand on touche qqun ne pas le fouiller attendre la fin)

Observables:

Est-ce qu'ils ont fait preuve de stratégie, d'esprit d'équipe.

TEAHA Abdelkader.

Titre: Louveteau .

7/9 ans

Matériel: 10 à 15 plot

Capacités visées: Optimiser la cohésion du groupe.

But du jeu: Attraper 5 brebis non libérées.

Règle du jeu: - Le louveteau doit attraper 5 brebis non libérées pour gagner.

- Les brebis libre peuvent libérer celles qui ont été attrapées.

- Les brebis touchés par le louveteau n'ont plus le droit de bouger.

- Interdiction aux brebis de quitter la zone de jeu.

Variante: - le louveteau doit toucher un maximum de brebis en un temps limité.

- Remplacer le bâton par un passage entre jambes pour libérer les brebis.

Observable:

Fiche d'activité:

Nom: Jubelic

Prénom: Maïon

Nom du Jeu: Parcours de motricité

Matériel:

Drapeaux 4

Ballons de mousse 4

Cerceaux 4

plots 26

Ballons de Foot 2

Freebee 2, la base

capacités visées:

- Coordination des mouvements
- Travailler la motricité

Règles:

Il fallait mettre un pied dans chaque cerceaux.

Après ils devaient s'aligner entre les plots.

Ensuite ils devaient prendre le ballon en mousse et le lancer pour atteindre la base.

Ils devaient prendre le ballon de foot et

Ils ont couru entre les plots puis ils sautaient pour atteindre l'arrivée.

Au moment où ils devaient lancer et tirer le ballon après ils devaient le remettre au niveau des plots de départ.

Ils devaient se mettre en file indienne au départ où il y avait le drapeau.

Déroulement:

Je devais aller chercher le matériel et installer le parcours avant le commencement de l'arrivée des enfants.

Ils ont couru un tour après ils ont levé les bras en avant et en arrière. Ils ont touché les mains et les chevilles le cœur.

Former 2 équipes en choisissant deux capitaines pour équilibrer les groupes.

Les deux équipes se mettent à la ligne de départ.

L'arbitre donne le départ et les deux premiers enfants se lancent dans le parcours. À l'arrivée ils doivent toucher la main de l'autre enfant de la même équipe et les premiers se mettent derrière à

Fiche d'activité

* Nom : GAUMET

* Prénom : Julien

* Nom du jeu : Passe à dix

* Tranche d'âge : 7/10 ans

* Matériel : - 12 chasubles
- 1 ballon volley

* But du jeu : ~~Remporter~~ Remporter plus de point que l'équipe adverse

* Capacités visées : Adresse → Maîtrise de l'objet
Déplacement dans l'espace en fonction des autres

* Règles et déroulement : 2 équipes dans un espace définis.

Pour marquer 1 point l'équipe doit réaliser 10 passes sans faire tomber la balle et sans que l'équipe adverse ne l'intercepte. Si c'est le cas, la balle est remise à l'équipe adverse.

Mise en jeu du ballon → entre deux

Fiche d'activité

Nom : Descubes

Prénom : Marie

Nom du jeu : Relais SNCF Tranche d'âge : 6-8ans

But du jeu : finir de ramener toute son équipe devant l'autre

Capacités visées : esprit d'équipe,

Règles et déroulement :

faire deux équipes
aller toucher le mur ~~le~~ doucement
revenir et prendre son coéquipier par la main (sans lui fencer dessus)
toucher et revenir chercher un autre jusqu'à que toute son équipe soit ramené en complet

Variante :

Observables : Est-ce que les enfants ont fait preuve d'esprit d'équipe ? ou en-t-il privilégié l'individuel ?

Fiche d'activité

Nom: Hordé

Nom du jeu: Sagamore

Prénom: Dimitri

tranche d'âge: 11-14

Matériels: - chasubles

But du jeu: Trouver le sorcier adverse

Capacité visée: Stratégie

Règle et déroulement: Former 2 équipes

Distribuer les rôles dans chaque équipe.

Le sorcier doit se cacher avec les papiers des rôles après avoir donné un rôle à chaque joueur de son équipe

L'espion tue le guerrier et les sagamores

Le guerrier tue le chaman et les sagamores

Le chaman tue l'espion, et les sagamores

Le sagamore tue seulement le sorcier.

Le sorcier ne doit pas bouger une fois caché.

Lorsqu'une personne est morte elle doit retourner voir son sorcier pour avoir un papier.

On ^{peut pas} tuer quelqu'un sans son papier.

Pour tuer quelqu'un on doit le toucher, on se montre alors nos papiers respectifs et on voit qui est tué.

observable: Les enfants ont-ils fait preuve de stratégie ?

Fiche d'activité

Nom: Hordé

Prénom: Dimitri

Nom du jeu: Théque

Tranche d'âge: 10-13 ans

Matériels: - 1 balle en mousse - plots
- 1 raquette de tennis - batte
- balcerceaux

But du jeu: Marquer plus de point que l'adversaire

Capacités visées: déplacement, occupation de l'espace, stratégie, Maîtrise des objets (balle, racket)

Règles et déroulement:

On forme deux équipes, une va devoir battre et une autre devra lancer et réceptionner la balle.

Pour marquer un point, l'équipe batteuse doit revenir à la base de départ en passant par toutes les bases.

Dans l'équipe réceptionneuse, un lanceur désigné va lancer la balle en direction du batteur qui va frapper la balle. Le batteur doit alors poser la raquette et courir. Lorsque la balle est revenue au lanceur, les batteurs sur les bases continuent et attendent le prochain lancer, mais les batteurs entre les bases sont éliminés. Une fois que l'équipe batteuse a fait passer tous ses batteurs une fois on échange les rôles après avoir comptabilisé les points.

Observables: Les enfants ont-ils utilisés l'espace correctement et user de stratégie?