

Nom d'un animal qui vit sur la terre (ex: chat)
ou eau (ex: sardine) ou terre (ex: tourneau).
Celui qui reçoit la balle s'il ne donne pas de
réponse il est éliminé. Pour faciliter le jeu
nombre de joueurs.

Variante:

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

Laurie

Fiche d'activité

Nom du jeu: Air, terre, Eau

Tranche d'âge: 10-12 ans

Matériel: 2 ballon

But du jeu:

Trouver un maximum de mots pour ne pas se faire éliminer

Capacités visées:

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

Règles et déroulement:

Les joueurs forment un cercle. Le 1^{er} qui a la balle la lance à son voisin en disant "air, terre ou eau".

Celui qui reçoit la balle doit alors dire le

Fiche d'activité :

- Nom du jeu : Attrape drapeau
- Age : 12 - 17 ans.
- effectif : entre 10 et 30.
- durée : entre 30 et 60 min
- matériel : 2 drapeaux / coupelles / 20 queues de renard / chasubles.
- But du jeu : Ramener le drapeau adverse dans son camp alors que le nôtre s'y trouve encore.
- capacités visées : * stratégie
* collectivité
* vitesse

- Règles et déroulement :

On tire 2 équipes au sort, chacune va d'un côté du terrain préalablement délimité et se fabrique une base à l'aide de coupelles et y pose son drapeau et ses 5 vies supplémentaires.

On donne un coup de sifflet, les deux équipes partent en reconnaissance.

Leur but va alors être de ramener le drapeau de l'équipe adverse à la base alors que notre drapeau s'y trouve encore.

Pour empêcher l'adversaire d'attraper le drapeau, on peut le provoquer en duel qui se passera de la manière suivante :

Une main derrière le dos, on va essayer de prendre la queue de l'adversaire. Le gagnant rentre alors à la base poser la vie supplémentaire qu'il a gagné, et le perdant retourne à sa base prendre une nouvelle vie. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ramène le drapeau adverse dans son camp.

Fiche d'Activité

Ballon assis → opposition (Seul contre tous)
→ coopération (chacun pour tous)

+ 9 ans.

- de 8 à 25 enfants.

- Durée ?

Matériels: - en ballon / ou deux ^{variante}
- Balise (Terrain)

but du jeu: chaque joueur doit toucher les autres et ne pas se faire toucher soi-même

compétences visées: - Maîtrise du corps et de la balle
- Maîtrise espace temps.

régle et déroulement: les règles sont similaires à celle du ballon prisonnier; sauf qu'il n'y a pas d'équipe et le terrain est pour tous le même.

- tout joueur peut s'emparer de la balle à condition de la bloquer à la volée ou si elle a eu préalablement touché le sol.

- un joueur en possession de la balle ne peut faire plus de trois pas.

- en cas de sortie en touche, la remise en jeu se fait par le premier joueur qui se saisit de la balle, ce partir de la ligne de touche.

- ~~en prisonnier~~ un joueur fait prisonnier s'assoit. Il peut se déhancer s'il arrive à toucher la balle, sous dans les limites de sa portée. la balle peut aussi être relancer par un partenaire.

- pendant la partie, les alliances et contre-alliance sont déconseillées, le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur debout. ou par accord d'arbitre.

Fiche d'Activité

Ballon couloir → opposition (équipes)
(toucher le gibier) → coopération (dans l'équipe)

+ 8 ans

Matériel: - un ballon (deux)
- un fanion (plusieurs)

effectif: 2 équipes de 8 à 15 joueurs

Durée: ?

But du jeu: - Pour les chasseurs, toucher le gibier le plus rapidement possible.
- Pour le Gibier, échapper aux projectiles des chasseurs.

Capacités visées: - Maîtrise du corps, du ballon (course, esquive, tir, passe)
- Maîtrise espace temps (tir sur cible mouvante, perceptions espacées)

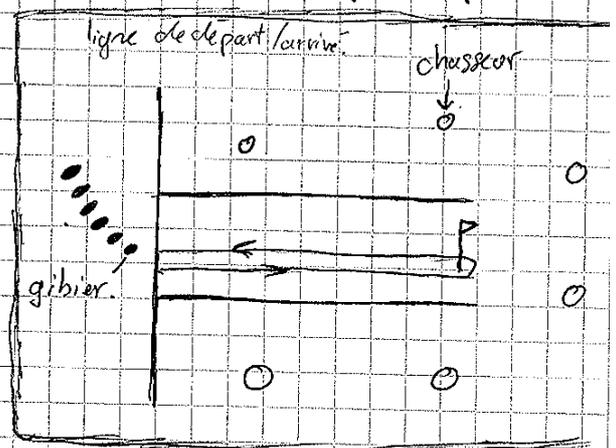
Règle et déroulement:

- les chasseurs sont dispersés sur le terrain, en dehors du couloir.

- le gibier se place sur la ligne de départ, face au couloir, avec la balle. Il lance le ballon à la main, ce qui lance le jeu. Il s'étend dans pour aller jusqu'au fanion puis revient, en essayant de ne pas se faire toucher. Pour les chasseurs qui, après le coup d'envoi, attrape la balle et essaye de toucher le gibier (sans se la tête)

- le gibier qui court n'a pas le droit de reculer

- les chasseurs n'ont pas le droit de faire plus d'un pas avec le ballon, et de garder le ballon plus de 3 secondes. Si plus, ils ne peuvent entrer dans le couloir.



Nom du jeu : ^{Balle aux} ~~Ballon~~ prisonniers Effectif : 8+8
Tranche d'âge : 8-12

Matériel : Ballon en mousse, ^{Durée : temps de} ~~différentes couleurs.~~ la partie + rangement.
plots de

But du jeu : le but du jeu est qu'une des adversaires des ^{deux équipes} ~~des prisonniers~~ fasse de tous ses prisonniers.

Capacités visées : L'adresse, l'esprit d'équipe, apprendre à manier un ballon, ne pas avoir l'appréhension du ballon.

Règles et déroulement : 2 équipes de même nombre s'affronte sur un terrain délimité rectangulaire avec de part et d'autre du terrain une prison. Pour qu'un joueur soit dit prisonnier il devra être touché par les joueurs de l'équipe adverse. Pour être délivré le ballon lui doit être passé et ensuite pourra toucher un joueur de l'équipe

zone et les joueurs ne peuvent pas rentrer dans la zone.

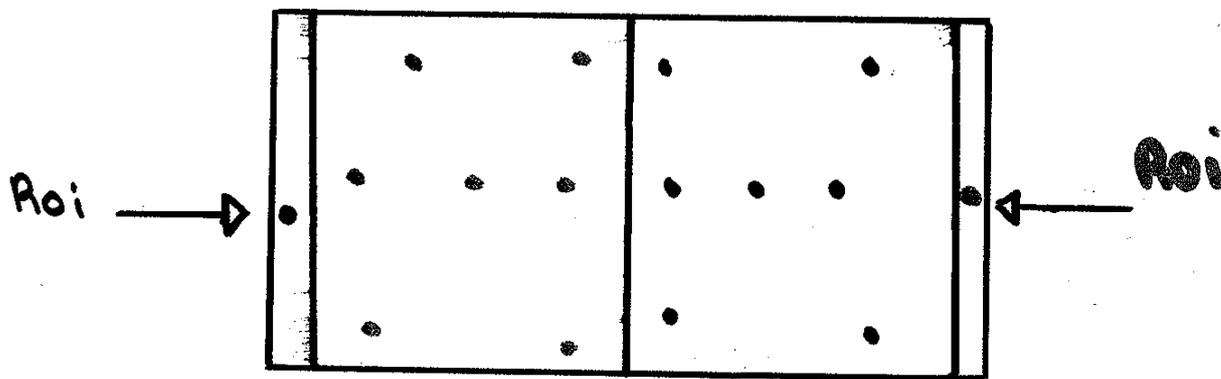
Capacités visées :

Si j'ai choisi ce jeu c'est pour voir qui est faire play, la vitesse du jeu c'est à dire pour voir la capacité de stratégie d'un enfants.

Variantes :

Roi d'Italie et Roi de France

Schéma du jeu :

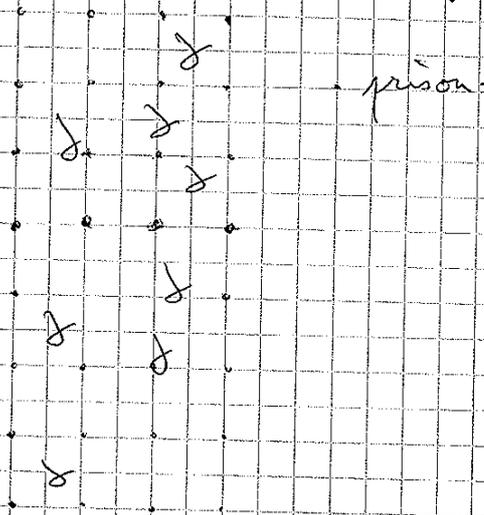


Fiche d'activité

- Nom du jeu: Ballon Roi.
- Effectif: 2 équipes de 8 à 10 joueurs.
- Tranche d'âge: 9-11 ans.
- Matériel: Ballon de Hand-Ball.
- But du jeu: Transmettre le ballon à la volée au Roi, qui essaie de toucher, à la volée un joueur du camp adverse.

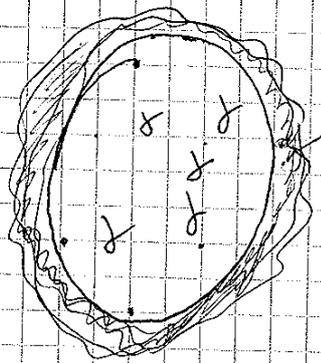
- Règles et Déroulement: Les Rois se place dans leurs camps. L'engagement se fait au milieu du terrain par un entre d'eux. Les autres joueurs sont dans leur camp respectif à 3 mètres du centre. Le ballon peut se jouer par des passes ou des dribbles vers le Roi. Si le Roi touche un joueur il donne 1 point à son équipe. La remise du jeu se fait au centre du terrain par l'équipe qui a perdu le point.  Le Roi ne peut pas sortir de sa

adverse. Veillez à ce que les fils ne s'effacent pas dans la tête.



piçon.

Une variante peut exister, mais les capacités ou et les tranches d'âge visées ne seront pas les mêmes. Cette variante se joue sur un terrain de forme ronde. Les règles restent les mêmes seulement la piçon est tout autour du terrain.



J jouer.

GAÛLLE

Fiche Activités

Nom du jeu : Le Béret

Tranche d'âge : 8/10 ans

Effectif : 10-20 joueurs

Durée : 10-15 min

Matériel : des plots ; le béret

But du jeu : Ramener le plus de fois possible le béret

Capacités visées : réflexe, l'attention

Règles et déroulement : faire deux équipes
Donner des numéros
une équipe de chaque côté, le béret
au milieu.

un numéro appelé "5" les deux équipes
envoient leur numéro, et doit ramener
le béret de son camp sans se faire
toucher par l'adversaire. chaque béret
rapporté dans son camp remporte 1 point

Variante :

Fiche d'activité

- Nom du jeu: CAMP RUINE,
- Tranche d'âge: 8-12.
- Effectif: 2 équipes de 8 à 12 joueurs.
- Matériel: Ballon en mousse et chasuble de 2 couleurs différentes.

- But du jeu: ^{Faire} Passer l'équipe dans l'autre camp adverse.
- Déroulement du jeu: L'engagement se fait par une des deux équipes qui est tirée au sort. La balle doit être envoyée dans le camp adverse qui la renvoie etc...
Quand un joueur bloque la balle à la volée, il laisse la balle à un partenaire et passe dans le camp adverse.
Il pourra alors servir de relais à ses partenaires

Fiche d'activité

Nom du jeu : La chenille

Tranche d'âge : 6-10 ans

Effectif : 10 - 20 joueurs

Matériel : Ballon ovale

Durée : 5-10 min

But du jeu : Il y a 2 équipes qui s'affrontent, se font des passes en colonnes entre les jambes, le dernier qui reçoit le ballon court devant la colonne pour passer son ballon à son partenaire, le premier qui passe la ligne d'arrivée gagne.

Capacités visées : Travail collectif; coopération; vitesse

Règles et déroulement : Faire 2 équipes mixtes, il faut agir avec rapidité afin de passer la ligne d'arrivée avant l'autre équipe.

Variante : Changer de ballons

Fiche d'activité : Esquive ballon
épervier

Marius

Matériel : - ballons / coupelles

tranche d'âge :
8-11ans

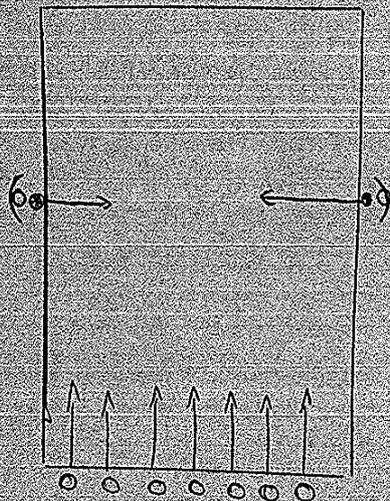
effectif : 15-20

but du jeu : rester le dernier épervier en vie

capacités visées : - maîtrise du ballon pour les traieurs
- maîtrise espace-temps (anticipation)

règles et déroulement : - on désigne 2 ~~traieurs~~ qui se placeront sur les côtés, de part et d'autre du terrain. Les éperviers traversent le terrain, et les chasseurs doivent user les éperviers qui traversent à l'aide des ballons.
On répète ceci jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul épervier sur le terrain, ce sera alors le gagnant.

Variantes : - les éperviers touchés peuvent devenir chasseurs → le jeu va alors s'accélérer, et la maîtrise espace-temps sera alors de plus en plus dure.

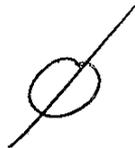


Fiche d'activité:

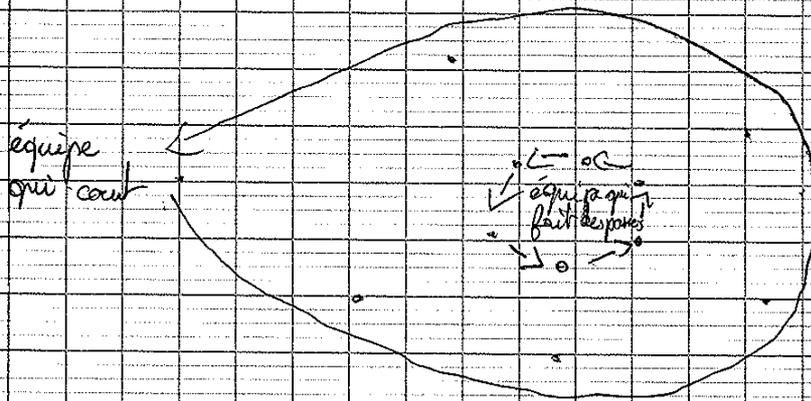
Paris

- Nom du jeu: Gamelle
- Tranche d'âge: 8 - 17 ans
- Matériel: ballon de foot
- but du jeu:
 - délivrer les prisonniers
 - se cacher pour pas se faire trouver
- capacités visées:
 - * retenir les prénoms
 - * développer de la stratégie
- règles & déroulement: Il y a un loup. Les autres enfants partent se cacher dans la forêt (Δ à limiter le terrain). Le loup doit alors partir à leur recherche, dès qu'il en trouve un, il revient au centre du terrain, où il y a le ballon, il tape dedans en donnant son nom. Celui-ci devient alors prisonnier et vient au milieu. Pour délivrer les prisonniers, les enfants encore cachés doivent venir taper dans la balle au milieu.

→ Variantes:



Variantes : ~~Principe~~ Les zones de passe au milieu
= Passer au pied



Jeremy

Fiches activités

Nom du jeu: L-hodge

Tranche d'âge: 6-11 ans

Effectif: 12

Durée: 10 min

Matériel: - plots
- ballon en mousse

Capacités visées: - adhésif
- rapidité

Règles et déroulement:

- Une équipe autour des plots orange qui se font pour le ballon en rouge

- Une équipe en colonne qui doivent courir autour des plots blancs et venir taper dans la main dans la main du suivant qui part

A tour l'équipe qui se fait passer le ballon, on compte, un tour est que le ballon revient au premier jeu l'équipe qui court, on compte 1 tour et chaque fois qu'une personne court

Le Projet d'Animation

| |
|--|
| N° de groupe et noms des stagiaires : <i>Gaëlle Laurie Jérémy</i> |
| Cadre du projet : <ul style="list-style-type: none">- Structure : <i>Accueil de loisirs</i>- Nombre de jours : <i>5 jrs</i> nombre d'enfants : âge : <i>6/8 ans</i>- Thème : <i>la Nature</i>- Intention éducative : <i>Découvrir l'environnement proche et éveiller les sens</i> |
| 2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec l'intention éducative : <ul style="list-style-type: none">- <i>Développer la curiosité de l'enfant.</i>- <i>Découvrir le milieu forestier.</i>- <i>Permettre à l'enfant de développer ses facultés sensorielle telle que l'ouïe, le toucher et la vue.</i> |
| Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : <ul style="list-style-type: none">- <i>L'enfant sera capable de :</i>- <i>reconnaître 5 arbres.</i>- <i>s'exprimer sur ce qu'il ressent.</i>- <i>connaître 5 animaux de la forêt.</i> |
| Quels sont vos moyens humains ? |
| Matériels ? |
| Financier ? |
| Quelles sont les activités que vous allez dérouler sur la semaine ? " <i>planning</i> " |
| Evaluation : listez vos observables et vos critères d'observation qui vont vous permettre d'évaluer votre action et celle des enfants. <ul style="list-style-type: none">- <i>reconnaître les arbres et leur différent fruit</i>- <i>lire une carte</i>- <i>utiliser ses sens</i> |



Le Projet d'Animation

| |
|---|
| <p>N° de groupe et noms des stagiaires :</p> <p style="text-align: center;">Benjamin, Rémi et Auro</p> |
| <p>Cadre du projet :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Structure : <u>Séjour Vacances</u> - Nombre de jours : <u>5 jours</u> nombre d'enfants : <u>9</u> âge : <u>10-12ans.</u> - Thème : <u>les sciences.</u> - Intention éducative : <u>Découvrir les sciences et amener les enfants à développer leur esprit de curiosité.</u> |
| <p>2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec l'intention éducative :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Sensibiliser à la démarche scientifique.</u> - <u>Découvrir les sciences au travers des éléments naturel de l'environnement proche</u> - <u>Initier aux 1er manipulation.</u> |
| <p>Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Etre capable de faire des hypothèses</u> - <u>Etre capable de réutiliser ses connaissances</u> - <u>Etre capable de conduire une expérience.</u> |
| <p>Quels sont vos moyens humains ?</p> <p><u>les animateurs</u></p> <p>Matériels ?</p> <p><u>les locaux, matériel scientifique et sportif</u></p> <p>Financier ?</p> <p><u>Budget mis à disposition</u></p> |
| <p>Quelles sont les activités que vous allez dérouler sur la semaine ?</p> <p>- <u>jeu de bulle, activité scientifique, jeu de piste, jeu de rôle</u></p> |
| <p>Evaluation : listez vos observables et vos critères d'observation qui vont vous permettre d'évaluer votre action et celle des enfants.</p> <p>- <u>L'enfant a-t-il été capable de faire des hypothèse ?</u></p> <p style="margin-left: 40px;">- <u>de réutiliser ses connaissances ?</u></p> <p style="margin-left: 40px;">- <u>de conduire une expérience ?</u></p> |



Le Projet d'Animation

| |
|---|
| N° de groupe et noms des stagiaires : <i>Marius, Amas, Valentin.</i> |
| Cadre du projet : <ul style="list-style-type: none">- Structure : <i>Centre de Vacances et mini camps</i>- Nombre de jours : <i>5 (3 semaines)</i> nombre d'enfants : <i>9</i> âge : <i>12-14</i>- Thème : <i>Sport</i>- Intention éducative : <i>Amener les jeunes à se dépasser et à développer l'esprit de collectivité et d'entraide.</i> |
| 2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec l'intention éducative : <ul style="list-style-type: none">- <i>Amener les jeunes à découvrir différents sports collectifs</i>- <i>Développer chez l'enfant un esprit solidaire</i>- <i>Apprendre à l'enfant à connaître ses propres limites</i> |
| Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : <ul style="list-style-type: none">- <i>Etre capable de s'organiser collectivement</i>- <i>Etre capable d'évaluer et de gérer ses efforts.</i>- <i>Etre capable d'agir en coopération.</i> |
| Quels sont vos moyens humains ? <i>Les animateurs (Amas, Valentin, Marius)</i> |
| Matériels ? <i>Locaux + matériel sportif + matériel de camping</i> |
| Financier ? <i>Budget mis à disposition.</i> |
| 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. <ul style="list-style-type: none">- <i>L'enfant a-t-il été capable de s'organiser collectivement ?</i>- <i>L'enfant a-t-il été capable d'évaluer et de gérer ses efforts ?</i>- <i>L'enfant a-t-il été capable d'agir en coopération ?</i> |

Benjamin

Fiche activité

Nom du jeu : Poule, Renard, Vipère

Tranche d'âge : 8-10 ans

Matériel : foulards pour 3 équipes

Effectif : / Par de véritables
limite main
groupe équilibré

Durée : / Par de durée
fixe

But du jeu : jeu de coopération qui a pour but la maîtrise de l'espace et du corps / main opposition des équipes
Se dépenser dans le détournement des capacités visées

Capacités visées : apporter l'esprit d'équipe, de compétition
Diminuer les rapports conflictuels (attention à la composition des équipes : équilibré afin de garder l'esprit de compétition)
et mettre afin de réduire le conflit garçon/fille)

Règles et déroulement : - se maintenir et respecter le groupe

Les joueurs sont divisés en 3 équipes : les poules, les renards et les vipères. Chacune de ces équipes dispose d'un camp.

Les poules doivent attraper les vipères, les vipères doivent attraper les renards et les renards doivent attraper les poules.

Dès que quelqu'un est attrapé, il devient prisonnier et va dans le camp adverse.

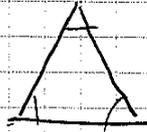
Heureusement il peut se faire délivrer. Il suffit simplement qu'un de ses compères lui tape dans la main.

Si il y a plusieurs prisonniers, ces derniers peuvent former une chaîne, à condition que le dernier ait encore un pied dans le camp adverse. Lorsque le premier se fait taper dans la main toute la chaîne est délivrée.

Consignes de sécurité :

on ne se pousse pas
on tape pas sur les habits
On attrape simplement la queue

Schéma :



SABRINA.

Nom du Jeu : La rivière aux crocodiles

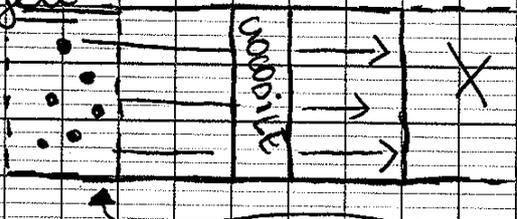
Tranche d'âge 6-7 ans.

Effectif : 10-20 pers

Matériel : plot, dossard.

Durée : 10-15 min

But du jeu :



Les enfants sont dans un camp, ils doivent traverser la rivière aux crocodiles et arrivés dans l'autre camp sans se faire touché. Je donnerais le signal en tapant des mains. Celui qui se fait touché, devient aussi crocodile. Le dernier qui reste gagne.

Remarque : Dans le cas où, il en reste 2 et qui se font touchés tous les 2, se seront les gagnants car c'était aux les derniers.

△ Touché au niveau de ~~son de la patte~~

Appats du jeu :

- Etre capable de réagir à un signal donné.
- Compréhension des règles du jeu.
- Réflexion et ~~test~~ rapidité pour ne pas être touché donc "développement intellectuel".

Fiche d'activité

- Tranche d'âge : 7 ans et 10 ans
- Nom du jeu : Les sorciers
- Matériel : plots, chasuble
- But du jeu : Les sorciers doivent le plus rapidement possible toucher les joueurs qui se transforment en statues.

Capacités visées : Esquiver, Courrir, Esprit d'équipe

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

Variantes : Une ou plusieurs zones de refuges peuvent être utilisées. Temps d'utilisation
Nombre de joueurs limité dans un même espace.

Fiche d'activité

Nom du jeu : l'Ultimate

Effectif : de 8 à l'infini

Tranche d'âge : 10 → 17 ans.

Matériel : Frisbee, plots.

Durée : cela dépend du nombre de points à atteindre.

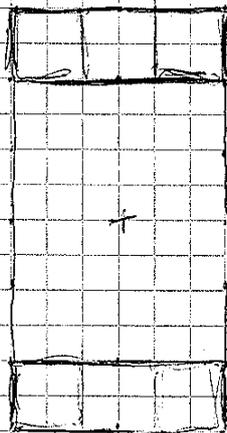
But du jeu : le but du jeu est de marquer avec l'aide d'un frisbee, plus de points que l'équipe adverse en entrant dans une zone délimitée.

Apports visés : maniement d'un frisbee, déplacement dans une zone, analyse des joueurs sur le terrain, esprit d'équipe,

Règles et déroulement : 2 équipes sont constituées, elles devront faire preuve d'altruisme pour pouvoir marquer un point en rentrant dans l'en-but avec le frisbee. Les passes avec le frisbee pourront s'effectuer vers l'avant et vers l'arrière.

Terrain

Zone offensive



variante : la variante peut se faire au niveau des règles avec par exemple une limitation du nombre de pas avec une restriction à 3 pas.

la variante peut se faire aussi avec des zones où l'on peut marquer qui prennent des noms différents et donc les apports visés seront différents (cardio)