



Livret d'activités

Ces activités ont été recueillies durant le stage de formation BAFA base, réalisé en mars 2009 à Brive.

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

Sommaire

Ballon prisonnier
Caracaca
Chasse à l'oie
Chasse aux trésors
Création d'une boussole
Daline
Dauphin dauphine
L'aveugle
L'épervier

L'horloge La gamelle

Le béret

Le garçon de café

Minuit dans la bergerie

Monstre marin

Relais chenille

Thèque

Tonic basket

Trois rebonds

Tél: 05.55.26.79.33 / Fax: 05.55.26.61.11 / voilco-aster@wanadoo.fr / http://www.voilco-aster.fr





Tranche d'âge: 6-8 ans - 8-lo ans

Nom du jeu: Ballon Prisonnier

Matériel: Un ballon en plastique, des plots

But du jeu: Emprisonner le maximum de personnes de l'équipe adverse

Capacités visées: être capable de viser son adversaire et de se déplacer convenablement sur l'espace de jeu-

Règles et déroulement:
Toure deux équipes, les répartire chaquine dans
son air de jeu. Le but de celui-ci est de viser
over le ballon son adver soire. Une fois
touché le joueur est envoyé dans la prison de
camp adverse. Pour en sortir, it doit retraper le
ballon envoyé par son équipe pour foucher son
adversaire

Variantes:





Tranche d'âge: A postie de 6008

Nom du jeu : Caracaca

Matériel:

But du jeu: Attender le but sons se Faire attraipper par les adversaires.

Capacités visées : Hoitaise du corp

(Reflexe - course)

Règles et déroulement :

Chaque joueur choisit un nom d'animal et l'indique au meneur de devilles autres doueurs doivent l'ignorce)

Le meneur crie: "Coracaca sur ... Pe "nom de l'animal" "l'animal" doit s'enfoir et atteindre le but sons être routrapés por les autres joueurs. Il peut choisir de portir maintenant ou attendre quelques instants, se déplacer deskière la lighe... pour donner le change à ses adupesaires. Chaque doveres Ratheape Boad on point.

Variantes: Les personnes attempées sont éliminer.

But

Observables:

x axaq





Tranche d'âge: 11-14 ans

Nom du jeu: Chasse à l'oie

Matériel: Craies, feuilles, abylo, ficelle, plots correaux Allumettes De géant, ballon à gonfler, failand, puncise (Selon le nb de défit)

But du jeu: Arrivée le der à la fin pour attraper l'ore.

Capacités visées: Coordination des déplacements; developement des capacité de Réflex , coopération, espit competition.

Règles et déroulement: former des boinomes en plus (attaché au se tenir par la main mais jamais se lacher lors des défis.

Les se mettre au départ, lancer les dé et avancer du nb indiqué par le sé :

Case défi physique > ex: Aller éclaber un ballon bleu d'écliser.

Case " intellectuel - ex: Charade : Roisus je? Bous si reussi le case bonus - ex: +1 cases

Case palus - ex: Passe ton tour

592 équipes sur la m' case le défis adresse au 2 équipes le ver qui trouve gagne, l'autre reste à sa place.

Case de l'écommun - toutes les équipes jarent - ex: course en sac Variantes: de commune gagne le bonus, les autres retourne à leur place.

Changer les énigmes on les jeux physique selon l'âge des

Adapter le nb de cases à la durée du jen -Observables: la forme du plateau peu changer (ac corceau --)

(X) 0 F 0 14

P= Oefi Physiq I= 1 Intelector B= Bomus X= Malus





Tranche d'âge: Tous peubli c

Nom du jeu: Chasse auc brésons,

Matériel: - cartes- Enigmes - chromomètre.

But du jeu: Developper la comprehension des consignes et la strateopre pour avrirer au but.

Capacités visées: coopération, organisation, "invalité" entre les equipes, unie de gargner.

Règles et déroulement: chaque equipe. Sist la requipe. avec yourcer.

- annouve du feu avec l'enigne.

- suise en place sur le terrain.

- anneuer l'équipe à se mettre en action.

- annimer l'action jusqu'a la déconverte du tiesor

Variantes: Theme, vien, mombre d'equipe, de énigme, Formation du jen.

Observables: qui avoire a buit, compréheusion, esprit d'equipe.

Création d'une boussole

Tranche d'âge

8/12 ans

Matériel

Petites assiettes plastiques, bouchons, aiguilles, aimants, matériel de décoration, photocopie de carte, de l'eau.

But

Travail en groupe, habileté manuelle, développement créatif pour la décoration.

Capacités visées

Utilisation d'une carte et d'une boussole pour ne pas se perdre dans la nature.

Règles et déroulement.

Par deux jeunes pour la création et la mise en œuvre du fonctionnement de la boussole.

Mise à disposition du matériel 5 minutes

Décoration de l'assiette

Construction de la boussole

Essais technique de la boussole

En 35 minutes

Rangement du matériel 5 minutes.





Tranche d'âge: Tost ages.

Nom du jeu : DALINE .

Matériel: Ballon, dominos

But du jeu: De fair fondé les abonins.

Capacités visées: Espert d'équi per agilités, vituse.

Règles et déroulement: _ 2 grouped.

Au milieu sil y a des dominos que l'en appelle DALINE qui son les l'un sur les autres. de 1et george doit essayés de faire tombé le DALINE, de groupe qui a fait tombé le DALINE.

S'enfuis et le seme groupe avere de l'ai torchee, le 1et groupe qui a fait tombé le DALINE doit Essayé, de le remêtre en place 1 si il le remêtre et dise DALINE il ont le point et c'est eur qui recommance la pontie si le seme groupe touche un du response l'enfont torché et c'inive

Variantes:





Tranche d'âge: 8 a 12 ans

Dauphin - Dauphine Nom du jeu :

Matériel: ballon et plots

But du jeu: Ne pas être éliminé, éviter la balle, bien visé les adversaires

être capable de se souverir des prénons (pour les Capacités visées : debuto de séjours.)

être capable de dérelopper ses réflexes

Règles et déroulement :

Celui qui a la balle, la lance en l'aix et dis le prénom d'une personne: « si le joueur appellé rattrape la balle avant qu'elle touche pax terre il la relance en l'aix

· sinon: il crie stop quand il a la balle, il avance de trois pas veu le joueur le plus proche: - si le joueur est touché, il est éliminé - çi le joueur est touché à la fête, le lanceur

est éliminé sur la la terre, le lanceur si le joueur rottrape la balle, c'est le lanceur qui est élimine

Variantes: Chaques expants se donnent un nom d'onimaux, de cauleur ...

Observables: Les enfants se sont-ils souvenus des prénoms de leurs comarades? Les enjants sont-ils capable de l'éléves? dérelopper lours





Tranche d'âge : 6 > 1h

Nom du jeu:

l'avergle

Matériel: - Fourands

But du jeu: Faire confiance à l'autre - Ecouter les conseits

Capacités visées :

. Cooperation

Règles et déroulement :

- chaque équipe de 2 doit se donner un criede

L'un d'eux à les yeux bardes, l'autre va se placer

à Pautre bout du terrain.

Célui au bout du terrain doit appeler s guider son coéquipier vers lui en lui indiquant le chemin exicri pour bout droit droite ou gauche.

Variantes:





Tranche d'âge: 6-11 ans / 11 - 14 ans

Nom du jeu: L'épervier

Matériel:

But du jeu: Etre le dernier javeur touche par

d'epervier.

Capacités visées :

Règles et déroulement: Un joueur est l'épervier, ilse place au milieu du terrain. Les autres joueurs se placent derière une ligne du terrain. Lorsque D'épervier crie "Epervier, sort e3", les journes doivent traverser le terrain sons se faire toucher des touches deviennent les alliés de l'épervier en formant une chaine qui détache pas. L'épervier et les allies cerent ensemble "Epervier, sortez", et les joueurs retraversent le terrain. Seul, les 2 personnes en bout de chaines peuvent toucher les joueurs. extans Le dermer touche à gagné.

Variantes:
Soul un éplevier peut touché les joueurs, en étant aidé par d'autres é perviers qui sont en chaine et bloquent les joueurs.
Les éperviers peuvent de composer leur équipe en formant Observables: plusieurs chaines.





Tranche d'âge: 6-14 ans

Nom du jeu: Y' hologe

Matériel: 2 équipes, Terrain dégage, 1 ballon

But du jeu: effectuer un maximum de posses pendant que l'équipe adverse court.

Capacités visées: Esprit d'équipe, vitesse

Règles et déroulement : Au signal, de départ, les passeurs, disposés en cercle, re passent le ballon en à hante voix le nombre de passes effectuées. Pendant ce temps, l'équipe adverse fait une course en relais autour du cercle des passeurs.

On inverse ensuite les rôles, L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de passes au cours de la course en relais complete de l'équipe adverse.

Variantes: - changer le sens de la cours et du ballon - Ne plus donner de sens pour passer le ballon

Observables: pou rapport au sens de la distributé des ballon qui a un peut focés le gen. Jes consignes de sécurité on bien était respecté et j'ai pris plaisir à mener l'activité.







Tranche d'âge: à partir de Paus. Nom du jeu: <u>le gamelle</u>

Matériel: A ballon

But du jeu: Ne pas être prisonnier.

Capacités visées :

menorisation, rapidité, stratégie,

Règles et déroulement :

Ou joneur donne 1 comp de pied de le ballon. Pendant que le lonp va le chercher pour le remettre à sa place, les antres joneurs vont se cacher. The fois le ballon à sa place, le long doit repener les anties joiens et taper sur le ballon des qu'il voit 991. Le long doit préliser le prénon du joneur ainsi que sa cadrette le joneur est fait prisonnier ils'assoil pres du ballon. Pour deliver les prisonniers, un joneur doit reussir à donner 1 coup de frie d dans le ballon avant que le long re le poure.







| Tranche | d'âge | : 1 | 1 | 9 |
|---------|-------|-----|---|---|
| 110110 | a ago | | | 2 |

Nom du jeu :

Le Berêt

Matériel:

un fouland

But du jeu: Récuperer le fantard avant le server de l'équipe adverse Capacités visées: Rapidik, mé mère.

Règles et déroulement :

Deux équipes - Chaque joueur reçàs un numero.

Lorsque un joueur entend son numero, lui et son adversaire deivent essayor de récupérer le fouland qui se trouve au centre.

Lorsque les joueurs entendent le mot salacle ils abivent tous essayer (en même temps) de récupèrer le foulard. Pour éliminer eun joueur adverse il lui sufit de le toucher.

La première équipe qui atteint lo peints ramperte le jeur

Variantes:





Tranche d'âge: 8-12 ans

Nom du jeu : le gançon de café

Matériel: Un récipient coortenant de l'éau, un gobelet, une bouteille

But du jeu: Maitrisse du conps, opposition entre équipes.

Capacités visées: adresse, entraide, effectuer le parcours le plus hapidement

Règles et déroulement: deux équi per s'opposent shacume tienne um plateau avec des gobelets sentés remplis d'eau et effectue le parcours en courant. la moitie de chaque équipe et de chaque côté du parcours. Quand le premier de l'équipe arrive à la fin du parcours il passe l'assiété à un autre souver qui fait le parcours en sens inverse. Quand vout les souveurs et arrivés, c'est-l'équipe qui a ren versé le moins d'eau qui gagne.

Variantes:





Tranche d'âge: a parrir de 4 ans

Nom du jeu:

4-8'ans

MINUIT DANS LA BERGERIE

Matériel:

un Fouland

But du jeu: Par les martans, rentner dans la bergenie sons se

Capacités visées :

Règles et déroulement :

larps et montans se promerent
les montans intérragent le lap: "Lap, quelle houre est il "
le lap répond l'heune de son choix : La promenade continue
jusqu'au moment au le larp répond : "il est minuit "
A ce moment tous les moutans doivent courir vens la bengenie.

Ceux qui sont touches avant d'entror dans la bergenie deviennent le jeu se parsvit jusqu'a ce qui il no reste plus que quelques Variantes:





Tranche d'âge : indifferent

Nom du jeu : Monste marin

Matériel: Un ballon

But du jeu: Favoriser le travail d'équipe car il est plus facile de toucher le monstre en se passant le ballon pour que le joueur le mieux positionné le lance. Capacités visées:

Règles et déroulement: un Joueur est choiri pour être le monstre marin, et les autres se placent au hasard sur l'aire de Jeu : ce sont les rochers dans la mer iles ne peuvent per bouger. Le monstre morin se déplace parmi les hochers et essai d'éviter le ballon que lui lancent les vochers. Larsque le monstre marin est touché il devient rocher et le rocher devient monstre.

Variantes:





Tranche d'âge: 6-11 ans /11-14 ans.

Nom du jeu: Rdais cheville.

Matériel: Des ballons

But du jeu: Attendre le but sans faire tember les ballons

Capacités visées :

an mains.

Règles et déroulement: pol 2 équipes le sa rojoulurs chaque équipe forme une chenille. Un bolfon est coincé entre le des du premier joueur et le ventre du second, un ontre ballon est coince entre le des du second et le ventre du troissième et ainsi de seute. La chenille doit se séplacer; en allant vers le but; sans faire tember les ballons.

Si un ballon tombe, la chenille s'aviete, semplace replace

le ballon et recommence sa marche vers le bout.

Variantes: 1-sun ballon est place à la ligne d'arrivée, l'équipes doivent aller chercher le ballon, le premier quie arrive est le vinquem.

2- L'équipes doivent aller chercher le ballon à la ligne d'arrivée

en sollant.

Adrivite. Tranche d'Age: 12-14 Ans. Nom du jeu: Théque Matériels: raquette balle de tennis femille de score Bit de jeu: marquer le plus de points possible.

- adopter une strategie. Capacités visées: _ capicité
_ précision. Régles et déroulement:

1º Equipe: sur l'aire de jeu, avec un 2. Équipe: sur le côtée, avec un joueur sur la base de relanceur. Lanceur lance au relanceur, qui renvoie La balle, avec l'aite de la raquette, puis cors or les bases suivaires. les équipiers de lanceur doivent rattraper la balle puis la renvoyer au lanceur.
Si le lanceur récupére la balle avant que le relanceur est sur une base le relanceur est éliminé. _ le 2: batteur relance les 2: Equipiers cours sur les bases suivantes. Variantes: l'équipier du lanceur avec la balle peut aller sur la base ou le relanceur se dirige. Si il arrive avant le relanceur, ce dernier est Si les équipiers attrape la balle de volée, le relanceur est éliminé. Observables: les enfants ont-ils mis en place une stratégie? oui le jeu convenait il pour la tranche d'âge? ai



VOILCO - ASTER

Activité

de 10 à 18 (et +)

Tomic Basket

Matériel: 1 Ballon de basket

1 Balle en mente

But du jeu: Ramener le max d'objets dans son camps tout en dribblant sans se faire toucher.

Agilité, viterse, capacité à viver.

Règles et déroulement: cha cum von tous les joueurs doivent partie chercher un objet sur le terrain delimite et le samemer dans son camps. Devidant ce temps, l'equipe adverse esserent de le tarcher onec une Dalle en maisse. Cette equipe est aligne derrière une ligne et dans les jaceurs, immobiles, se sesse la balle. Si un de biblieur, est tarché il rétainne dans son camps et laise l'objet sur place. La partie se termine à la fin du temps imparti et l'aquipe agant rapporté le + à objet quagne.

Celui qui ramène l'objet revent en sanout sans dribbles (accelere le 14thure de jeure)

Observables: Tour content on que l'april innabile me departent par leur limites. Diviset l'equipe immobile en 2, dis posé de chaques cotés Formation BAFA base AFB du Tenain. Taire des tests pair les distances.

Fiche d'Adrivitet. Tranche d'Age: 8-12 Ans. Nom de Jer: Trois Rebonds. Natériels: 8 plots But du jeu: Laire rebondir au moins 3 fois le ballon dans le camp adverse. Capacité visées: rapidité agilité. Régles et déroulement: les joueurs doivent lancer le ballon de puis leur camp: ils n'ont pas le droit de pénétrer dans la sone neutre.

L'équipe adverse doit tenter d'attraper le ballon avant qu'il effectue trois rebonds. Si elle échoue, l'équipe du lanceur marque un point.

Le ballon doit être envoyé vers l'autre camp de l'endroit où il a être intercepté ou ramasse.