

Livret d'activités

Ces activités ont été recueillies durant le stage de formation BAFA approfondissement «Grands Jeux et Veillées», réalisé en octobre 2009 à Saint-Priest de Gimel.

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

Sommaire

Accroche-décroche
Ane à ferrer
Attaque de la forteresse
Ballon prisonnier
Ecureuil en cage
Esquive ballon
Jeu des barres
Kim-touche
La balle gagne-terrain
La bombe
La course en rond
Lapins chasseurs
La gamelle
Le béret
Le chef d'orchestre masqué
Le mouton perdu
Le tour gagnant
Le voleur de pomme
Lucky-Luke
Mémo-pose
Minuit à la bergerie
Piouc-piouc
Poissons pêcheurs
Prise de drapeau
Queue du diable
Qui est qui ?
Relais des nombres
Relais
Rugby flag
Tic tac boum
Tire-lapin
Ultimate

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>

Activité

Charlotte

Tranche d'âge: 6-10 ansNom du jeu: Acroche-déacrocheMatériel: plotBut du jeu: La souris doit échapper au chatCapacités visées: l'attentionRègles et déroulement:

Placer les couples un peu partout sur une zone délimitée avec autour un chat et une souris

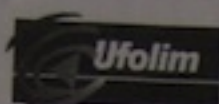
Les couples se tiennent accrochés par le bras

Le but de la souris est d'échapper au chat en s'accrochant au bras d'un couple. La personne qui est de l'autre du couple devient souris. Et ainsi de suite

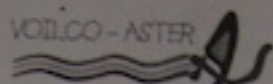
Variante:

- faire marcher les couples
- rajouter un chat et une souris
- inverser les rôles chat/souris

Observables:



Formations BAFA / BAFD UFOLIM 2009



Activité

Tranche d'âge : **8-10 ans**

Nom du jeu :

L'ÂNE A FERRER

Matériel :

Plots, 8 chaises, 8 foulards

But du jeu :

L'équipe qui fer les 4 sabots de son âne a gagner !

Capacités visées :

- Vitesse**
- L'écoute**

Règles et déroulement :

Faire 8 équipes de 5. Le meneur de jeu choisit le cavalier, il va ensuite lui bander les yeux avec un foulard. Le cavalier se met à 4 pattes, il doit écouter les directions données par son équipe pour retrouver les 4 fers de son âne, Représenter par des plots qui seront dispersés dans une zone limitée

Variantes :

Observables :

Est-ce que l'équipe a bien aidé son cavalier ?

Association VOILCO-ASTER

Impasse Place 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>

L'attaque de la forteresse

Tranche d'âge : 6-17 ans

Matériel : Quilles, ballons légers, dossards ou foulards.

But du jeu : Faire tomber toutes les quilles ou marquer plus de point que l'équipe adverse.

Capacités visées :

Viser, attraper le ballon de volée, s'organiser collectivement, élaborer une stratégie.

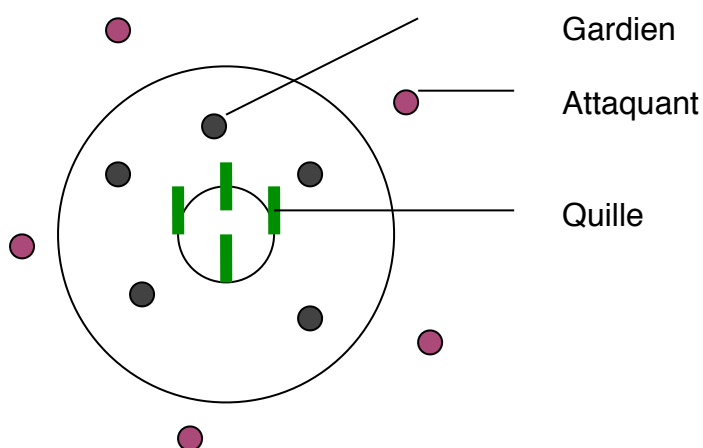
Règles et déroulement :

Les joueurs sont répartis sur le terrain, à l'extérieur du grand cercle, les équipes étant mêlées et se marquant réciproquement. Chaque équipe a une zone d'attaque. A cette zone d'attaque correspond une zone adverse de défense (entre les deux cercles).

Un joueur de chaque équipe (le gardien) se place dans la zone de défense située face à la zone d'attaque adverse.

Par un jeu de passes à la main, les joueurs doivent se mettre en position de tir et essayer d'abattre les quilles placées au milieu.

La partie se joue en deux manches de 10 minutes. Un point est marqué chaque fois que la quille est abattue de la zone de tir appropriée.



Variantes :

Trois quilles ont été placées au centre du terrain : une grosse (A) et deux petites (B et C).

La grosse quille peut être renversée par les attaquants des deux équipes (gain: 3 points).

La quille B peut être renversée seulement par l'équipe 1 et la quille C par l'équipe 2.

Chaque fois que l'équipe 1 renverse la quille B, elle marque 1 point. Si au contraire, elle renverse la quille C, elle perd 1 point.

Les règles sont les mêmes que pour le jeu de base.

Observables :

Est-ce que les attaquants arrivent à lancer le ballon en « bras cassé » ?

Est-ce que les attaquants se font des passes avant de tenter de toucher les quilles ?

Est-ce que les attaquants font des feintes de passe, de tir ?

Le ballon prisonnier

Tranche d'âge : 6-17 ans

Matériel :

Plots, ballons légers, dossards ou foulards.

But du jeu :

Faire toute l'équipe adverse prisonnière.

Ou

Faire plus de prisonnier que l'équipe adverse dans un temps imparti.

Capacités visées :

Viser, esquiver, s'organiser collectivement, élaborer une stratégie.

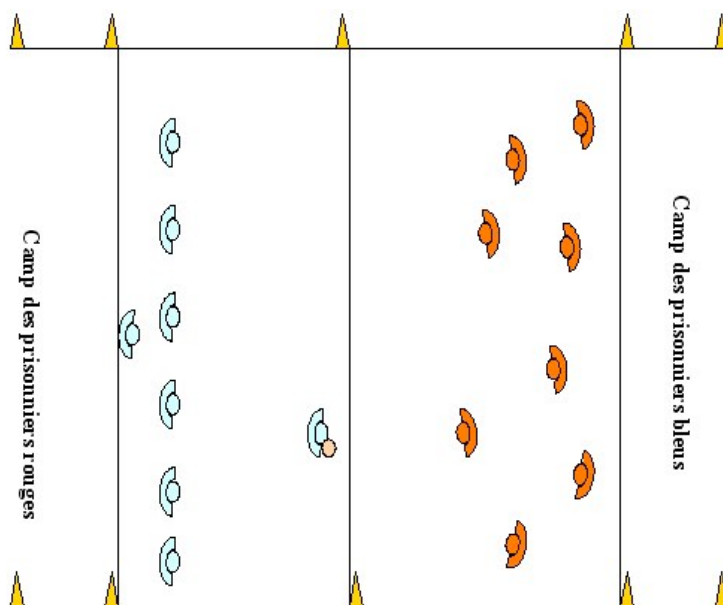
Règles et déroulement :

Au signal, la balle est donnée à un camp. Un joueur tire vers ses adversaires pour les toucher.

Si un joueur est touché directement (sans que le ballon ait touché terre avant) et que le ballon touche terre après, ce joueur est considéré comme prisonnier. Le joueur touché va dans la prison derrière le camp adverse.

Si le ballon sort, sur les côtés, de l'équipe rouge, il est pour l'équipe rouge.

S'il sort derrière la ligne de fond de l'équipe rouge, s'il n'y a pas de prisonnier il est pour l'équipe rouge. Par contre s'il y a un prisonnier bleu, il est pour le prisonnier.



Variantes :

Dimension du terrain.

Nombre de ballons.

Si un joueur attrape un ballon de volée, c'est le dernier lanceur qui est fait prisonnier.

Observables :

Est-ce que les joueurs arrivent à lancer le ballon en « bras cassé » ?

Est-ce que les joueurs se font des passes avant de tenter de toucher les adversaires ?

Est-ce que les joueurs font des feintes de passe, de tir ?



Activité

Glissements

Tranche d'âge : 4 - 6 ans

Nom du jeu : L'écureuil en cage

Matériel : Aucun matériel nécessaire

But du jeu : L'écureuil doit trouver une cage.

Capacités visées :

- L'écoute
- dynamisme
- la rapidité

Règles et déroulement :

Au signal du meneur de jeu ou de l'écureuil sans cage, tout les écureuil doivent changer de cage et celui qui n'en a pas doit en trouver une. Celui qui reste sans cage est éliminé, et le jeu continue.

Variantes :

- L'écureuil qui n'a pas de cage et immobiliser et pour être délivré un écureuil doit passer entre ses jambes.
- L'écureuil doit faire le tour de la cage avant de rentrer à l'intérieur.

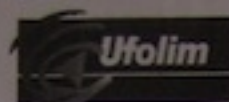
Observables :

Vérifier que tout les enfants écoute le signal.
Ne pas laisser d'enfant à l'écart.

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>



Activité

Tranche d'âge: 8-12

Nom du jeu: Esquive Ballon 3 camps

Matériel: 1 Ballon

1 jeu de plots.

But du jeu: avoir le moins de points possible.

Capacités visées:

Maîtrise du corps, adresse au tir.

Règles et déroulement:

L'équipe du milieu joue contre les deux autres. Donc une alliance se fait entre les deux équipes extérieures. 1 joueur touché marque un point négatif à son équipe.

3 manche de 5 à 10 min. Chaque équipe occupe à tour de rôle la zone centrale.

Variantes:

Toutes les équipes peuvent marquer des points. celui qui touche redonne un point positif à son équipe.

Observables:



Activité

Ludo

Tranche d'âge : à partir de 12 ans

Nom du jeu : jeu des bars

Matériel : plot et terrain rectangulaire.

But du jeu : faire prisonnier l'équipe adverse.

Capacités visées : analyse, réflexion, réaction, cohésion d'équipe, stratégie collective, aide l'autre, solidarité, intelligence de jeu, communiquer entre eux pour élaborer un plan.

Règles et déroulement :

- faire prisonnier toutes les personnes de l'équipe adverse.
- on ne peut attraper que les personnes qui sont sortis avant nous du camp.
- si on a réussi à attraper un prisonnier, on ne peut pas être touché et on le ramène par la main au camp, celui formant une chaîne avec ses camarades pour se faire délivrer.

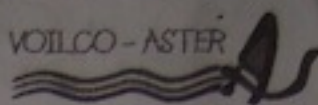
Variante : une fois que le jeu a débuté, le dirigeant explique qu'il faut que l'équipe adverse puisse traverser tout le terrain pour aller dans le camp adverse (exon) il faut dans ce cas attraper les joueurs de l'autre équipe par l'arrière en attendant qu'ils aient pris. Observables : il faut être rapide, rusé et savoir se faire discret dans l'autre camp. L'objectif à analyser la situation, voir avec bon sens, comprendre et adopter une stratégie de jeu.

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

⇒ jeu qui défoule mais on le fait beaucoup réfléchir.



Marie-E

Activité

Tranche d'âge: 6/10 ans

Nom du jeu: Kim touché

Matériel: Bandeau
feuille de routeBut du jeu: En binôme être le premier à avoir
trouvé tout les éléments demandés

Capacités visées:

- Attention / concentration
- Calme
- Autonomie

Règles et déroulement: En binôme et les yeux bandés
l'autre, non. L'animateur doit se laisser
guider par son "meneur" afin qu'il le
mène sur tout les objets à toucher
et fois la feuille de route remplie, le
binôme revient vers l'animateur, qui
comme dernière épreuve le fait
retoucher tout les éléments plus en
intéressant.

Variantes:

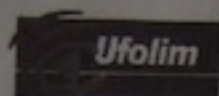
Observables: - Les enfants sont capables de faire ce
jeu sans tricher.

- En respectant le périmètre fixé sans
que l'animateur ne soit derrière eux.

Association VOILCO-ASTER

Impasse Place 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>



Activité

Tranche d'âge: 8 ans

Nom du jeu: La balle gagne terrain

Matériel: Ballons

But du jeu: Gagner une course tout en faisant une balle

Capacités visées: Rapidité, réflexe.

Règles et déroulement: Chaque équipe a une balle et se mette deux par deux. Ils doivent courir ensemble et se faire la balle jusqu'à un point précis et doivent revenir jusqu'à leur équipe. Ils ne doivent pas garder le ballon plus de 5 secondes.

Variantes: - Le faire à cloche pied
- " " en saut
- " " à pied joint.

Observables:

Activité

Amandine

Tranche d'âge : 6 à 18 ansNom du jeu :

LA BOMBE

Matériel :

Un objet ou un bâton symbolisant une bombe

But du jeu :

Ne pas avoir la bombe en sa possession lorsque la personne hors du cercle crie "BOUM"

Capacités visées :

- Réflexe
- vitesse

Règles et déroulement :

Une bombe qui circule de mains en mains peut exploser à tout moment. Les participants forment un cercle et l'un d'eux sort du cercle pour aller se placer un peu plus loin. Les joueurs se passent alors une balle représentant une bombe. Celle-ci explose lorsque la personne hors du cercle crie : "BOUM". A ce moment, la personne qui a la bombe dans les mains à perdu et sort de la ronde.

Variantes :

- les joueurs de la Ronde peuvent tourner pendant que la bombe se passe de mains en mains.

Observables :

Alix

Activité

Tranche d'âge : 6 à 10 ans

Nom du jeu : La course en rond

Matériel : - plots pour délimiter le terrain

But du jeu : - Il y a un chat et une souris, le chat doit attraper la souris.

Capacités visées : - La vitesse
- La réaction
- La réflexion.

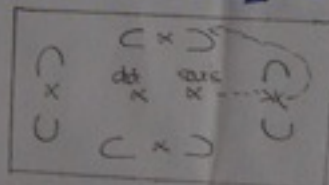
Règles et déroulement :

- Il y a un chat et une souris, le but du chat est bien sûr d'attraper la souris.

- Dans la zone de jeu, il y a des binômes qui se tiennent par la main avec une souris à l'intérieur.

- Une fois qu'une souris rentre dans la zone du binôme, l'autre sort et essaie de rejoindre une autre zone et ainsi de suite.

- Si la souris se fait attraper elle devient chat.



Variante : - Il peut y avoir plusieurs chats.

- Quand les souris sortent, elles doivent aller dans la zone la plus loin.

- La souris doit sortir de l'endroit où l'autre est rentrée.

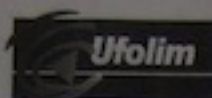
Observables :

- Les enfants doivent bien écouter, suivre le jeu, ne pas avoir la tête en l'air.

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>



Activité

Antoine T.

Tranche d'âge: 6-17

Nom du jeu: La gamelle

Matériel: un ballon

But du jeu: délivrer les prisonniers

Capacités visées: vitesse - savoir se cacher - travailler en équipe

Règles et déroulement:

Une personne doit compter à côté d'un ballon, pendant ce temps les autres joueurs doivent se cacher. Dès que la personne a fini de compter elle doit chercher les autres personnes sans trop s'éloigner du ballon. Si la personne ^{a côté du ballon} voit ^{quelqu'un} une personne elle doit ^{toucher le ballon et} l'appeler et la personne devient prisonnière et doit aller se placer à côté du ballon. Pour que les prisonniers soient libérés un des joueurs doit taper dans le ballon avant que la personne qui compte touche le ballon et dise le prénom de la personne. Si le joueur réussit à taper dans le ballon, tous les prisonniers sont libérés, la personne qui compte doit aller chercher le ballon, le remettre à la même place, le temps que la personne va chercher le ballon les autres joueurs doivent se cacher. Le jeu finit quand tout le monde est capturé.

Variante: se cacher par groupe

Observables: voir si les enfants s'aident pour se délivrer.

Activité

Tranche d'âge : 6/12 ans

Nom du jeu : LAPINS/CHASSEURS

Matériel : 1 Ballon

But du jeu : Pour les chasseurs : Toucher les lapins avec le ballon
 Pour les lapins : Eviter de se faire toucher

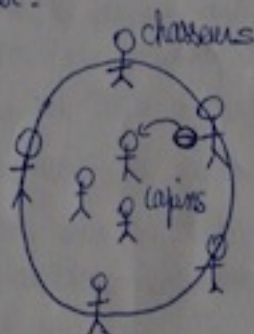
Capacités visées : Joute d'opposition, esquive, repense, observation, maîtrise du corps

Règles et déroulement : - 2 équipes : les chasseurs et les lapins.

- les chasseurs font une ronde avec les lapins à l'intérieur.
- les chasseurs ont un ballon et doivent toucher les lapins (qui esquivent)
- lors qu'un lapin est touché, il devient chasseur.
- Il ne doit plus rester de lapins.

⚠ Les lapins ne sont pas touchés si :

- il y a rebond de la balle.
- si la balle est attrapée au vol.



Variante : lorsqu'un lapin est touché il ne devient pas chasseur, il reste dans le cercle "paralysé" pour se défaire il doit avoir le ballon et toucher un chasseur. Ce dernier deviendra lui aussi lapin.

Observables : Les enfants se sont-ils fait des passes ?
 Les enfants trouvent-ils des tactiques ?
 sont-ils attentifs au changement des règles ?

Association VOILCO-ASTER

Impasse Place 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>

Activité

Tranche d'âge : de 6 à 10 ans

Nom du jeu :

LE BÉRET

Matériel :

un foulard

But du jeu :

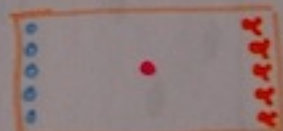
Attraper le foulard en premier et le ramener dans son camp.

Capacités visées :

- Développer la mémoire
- Rapidité
- Écoute

Règles et déroulement :

1. Un meneur de jeu sépare les enfants en 2 équipes
2. Les équipes se place l'une en face de l'autre
3. Leur donner un chiffre, couleur ou fruit à chaque membre d'équipe
4. Mettre le foulard au milieu
5. Mettre une main dans le dos
6. Annoncer le chiffre, couleur ou fruit
7. Chaque enfant appelé doit ramener le foulard dans son camp sans que l'équipe adverse ne le touche



Variantes :

- Salade : tous le monde peut aller chercher le foulard
- Le meneur appelle plusieurs personnes en même temps

Observables :

Le chef d'orchestre masqué

Tranche d'âge : à partir de 6 ans

Matériel : des pots pour délimiter le terrain, des foulards

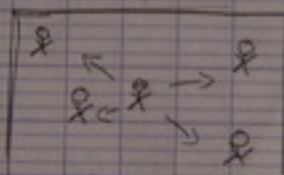
But du jeu : trouver tous les autres joueurs.

Capacités visées : la concentration, l'écoute, se repérer

Règles et déroulement : dans l'espace.

Au milieu, se trouve le chef d'orchestre qui aura les yeux bandés, et autour ses musiciens, qui eux, feront du bruit avec les mains, ou autres parties de leur corps ou avec la bouche.

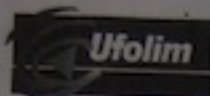
Le chef d'orchestre devra alors les trouver. Ils deviendront à leur tour chef d'orchestre.



On peut compliquer les règles, les musiciens peuvent faire de mains en mains de bruit lorsque l'un d'eux est attrapé.

Variante :

Cette fois il y a deux chefs d'orchestres, et les musiciens auront une note de musique attribuée. Chaque chef d'orchestre devra trouver sa note de musique. Dans le cas où il se trompe, on comptabilise, pour savoir quel est le chef d'orchestre ayant fait le plus de bonne note.



Activité

Aurore

Tranche d'âge: 6 à 9 ans

Nom du jeu: Le mouton perdu

Matériel: Rien

But du jeu: Il faut que les joueurs forment un cercle. Cependant un des joueurs qui joue le rôle du berger, se tient à l'extérieur du cercle.

Capacités visées:

- l'observation
- les couleurs
- savoir les vêtements

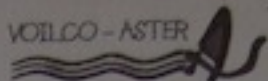
Règles et déroulement: Le berger marche en faisant le tour du cercle. Il s'arrête près d'un joueur de son choix, lui touche l'épaule et lui dit: "J'ai perdu un de mes moutons. L'as-tu vu?" Le joueur choisi qui est touché doit répondre: "Comment était-il habillé?" Le berger décrit alors l'un des joueurs. Lorsqu'il reconnaît le mouton perdu, le joueur interrogé par le berger dit alors: «Ton mouton est ...»

À la mention de son nom, le mouton quitte aussitôt sa place et court à l'extérieur du cercle, poursuivi par le joueur qui l'a reconnu. Il faut que le mouton arrive à reprendre sans que son poursuivant l'ait touché. Il devient le berger. Autrement, c'est le poursuivant qui assume ce rôle.

Variante:

Poursuivre 2 moutons en +

Observables:



Activité

Elina

Tranche d'âge : 6-7 ans et ④

Nom du jeu : A tau gagant

Matériel : plusieurs foulards ou balles

But du jeu : prendre le plus vite possible un des foulards

Capacités visées : mémoire ; vitesse

Règles et déroulement : 1) Les enfants sont assis en rond. Ils sont désignés par des numéros attribués par le meneur. Les foulards sont disposés au centre. Il doit en avoir 1 de ④ que le nombre de série de nombre.
2) Le meneur appelle 1 numéro. Les enfants ayant ce numéro se lèvent, font le tour en courant du cercle, passe par leur place, et vont chercher 1 foulard au centre et retournent à leur place. Celui qui n'a pas de foulard a perdu.

Variantes : - Au lieu de passer par leur place, les enfants appelés passent par la place libre en face de la leur.
- Les enfants sautent à cloche pied quand il rentrent dans le cercle.
- On peut faire aussi 1 mélange des deux.

Observables :

Activité

Tranche d'âge : 8-12

Nom du jeu : LE VOLEUR DE POMME

Matériel : UNE BALLE

But du jeu : SORTIR LA BALLE DU CERCLE AVANT
QUE LE GARDIEN NE VOUS ATTRAPE

Capacités visées :

RAPIDITÉ

Règles et déroulement : LE GROUPE FORME UN CERCLE
SONT DÉSIGNÉ UN VOLEUR ; ET UN GARDIEN, NON
CONNU DU VOLEUR. LE VOLEUR DESIGNERA DEUX
CAMARADE CÔTÉ À CÔTÉ ET QUI FORMERONT POUR
LUI UNE PORTE. IL DEURA RENTRER ET RESORTIR
À TRAVERS CETTE PORTE AVEC LA BALLE. DÈS QUE LE
VOLEUR ATTRAPE LA BALLE ; LE GARDIEN DOIT ATTRAPEL
LE VOLEUR AVANT QU'IL SORTE DU CERCLE.

Variante :

LE VOLEUR DÉSIGNE SON GARDIEN ET
VA AU MILIEU AVEC LUI.

Observables :

L'ENFANT FAIT-IL PREUVE DE RAPIDITÉ

Activité

Tranche d'âge : 7/8 ans.

Nom du jeu : Lucky Luke

Matériel : Aucun

But du jeu : Tirer plus vite que son nombre.

Capacités visées : l'attention, la vitesse, les réflexes.

Règles et déroulement : Tout d'abord nous allons former une ronde, un enfant se désigne ou est désigné, il se met au centre de la ronde, il tourne sur lui-même le doigt pointé vers l'avant afin que quand il s'arrête il puisse viser un de ses camarades, la personne qui est visée se baisse afin que les deux personnes se tiennent dessus, le premier qui dit "PAN" a gagné, celui qui est donc le reste assis, le jeu dur jusqu'à ce qu'il reste deux personnes pour qu'il y ait "le duel".

Le duel, les deux finissent se positionner au centre de la ronde dos à dos, font "10 pas" en avant, au bout de ces 10 pas il se retourne et dit "PAN", celui qui a dit "PAN" le premier, a gagné.

Variante :

- on peut mettre plusieurs personnes au centre
- la ronde peut se mettre dos à dos

Observables :

que les enfants regardent attentivement, le tireur, les personnes ciblées, qu'ils ont le réflexe de se baisser et de tirer le plus vite.

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>

Activité

Tranche d'âge: 7 - 9 ans

Nom du jeu: MÉMO - POSE

Matériel: un objet personnel de chaque joueur.

But du jeu: Apprendre à se connaître

Capacités visées: Développement de la mémoire.

Règles et déroulement: Former une ronde, chaque joueur, à tour de rôle, montre un objet lui appartenant aux autres joueurs (en disant son prénom à haute voix) puis va le poser au centre du cercle et retourne à sa place. Les autres joueurs écoutent attentivement pour mémoriser l'objet et le prénom de son propriétaire. Le meneur (= l'animateur en général) désigne celui qui commencera. Ce premier joueur va au centre du cercle choisit un objet et le ramène à son partenaire en donnant son prénom. S'il se trompe, il retente sa chance. S'il a raison, il revient à sa place. Celui qui a récupéré son objet tente à son tour de ramener un autre objet à son propriétaire. Le jeu prend fin quand il n'y a plus d'objet au centre du cercle.

Variantes:Observables:

Activité

Tranche d'âge: 6-9 ans.

Nom du jeu: Mieux à la Bergerie

Matériel: photo.

But du jeu: Ne pas se faire manger (toucher) par le (ou les) Loups.

Capacités visées: - coordination; esprit d'équipe (lors d'équipe de 2), la stratégie
mémoire (lors du rajout des mots).

Règles et déroulement:

Il y a 4 enfants (volontaire si possible) qui sont les loups, les autres sont des moutons. Les moutons ont leur camp, "la Bergerie". L'animateur (le meneur) raconte une histoire (les enfants doivent mimer l'histoire que raconte le meneur) et lorsqu'il prononce le mot "mieux", les enfants doivent rentrer dans la bergerie sans se faire manger (toucher) par les loups.

Variante:

- Faire des équipes de 2 moutons.
- Rajouter des mots "clés" pour l'histoire.
- Rajouter des personnages.

Observables: Veiller à ce que les enfants arrivent à avoir l'esprit d'équipe et la coordination, ainsi que arriver à mémoriser les mots.

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>

JP

Activité

Tranche d'âge : à partir de 8 ans

Nom du jeu : PLOUC - POUIC

Matériel : aucun.

But du jeu : Une personne (le meneur) après avoir crié PLOUC. POUIC doit réussir à trouver l'ensemble de ses camarades cachés en les nommant.

Capacités visées : ~~l'observation~~ - stratégie
- esprit d'équipe
- prendre en compte l'espace, l'environnement.

Règles et déroulement :

- Le meneur ferme les yeux, ses camarades sont obligés d'avoir une main posée sur lui.
- Le meneur compte de 20 à 0 les yeux fermés pendant que ses camarades vont se cacher.
- Quand il est arrivé à 0 il crie PLOUC. POUIC et il doit désigner en les nommant les camarades qu'il voit ou qui sont mal cachés. (pour cela il a le droit de faire un grand pas).
- Les personnes trouvées sont mises de côté ou peuvent être réutilisées dans une variante et devenir meneur. Dès qu'il ne trouve plus personne il crie PLOUC. POUIC en fermant les yeux. Ses camarades reviennent poser une main sur lui et le compte à rebours reprend de 13 à 0. (alors ci se poursuit de 18 à 0, 17 à 0 ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit attrapé).

- groupe de 2 personnes attachées par le bras (un seul doit toucher le meneur) qui ne doivent pas se séparer.
- les personnes nommées doivent devenir meneur.

Observables :

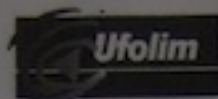
- le chronomètre peut être plus grand ou plus petit.
- le compte à rebours peut être utilisé aussi lorsque les personnes doivent revenir.

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

- veiller à ce que les enfants arrivent à trouver de bonne stratégie et s'approprient le jeu.



Activité

Tranche d'âge: 6 - 12 ans

Nom du jeu: La pêche au filet

Matériel: Toile de parachute

But du jeu: capturer les poissons

Capacités visées:

- faire travailler les enfants en équipe
- faire travailler la mobilité des enfants

Règles et déroulement:

- Il faut faire 2 équipes égales : l'une sera celle des poissons, l'autre celle des pêcheurs.
- Les pêcheurs forment une ronde et se concertent pour établir une stratégie pour piéger les poissons dans leur filet. La stratégie peut être de chanter une chanson et à un mot défini les pêcheurs baissent leurs bras et capturent les poissons. Ça peut aussi correspondre à 1 nombre.
- Les poissons doivent passer sous les bras des pêcheurs sans interruption jusqu'à ce qu'ils soient fait prisonniers du filet.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les poissons ont été pris.

Variantes:

- On peut utiliser une toile de parachute pour représenter le filet.
- Les pêcheurs en ronde peuvent tourner pour empêcher les poissons de s'échapper.
- Les poissons peuvent avoir certaines règles pour se déplacer : cloche-pied, pieds-gant, couper la ronde en diagonale...

Observables:

- Les enfants ont-ils baissé les bras pour capturer les poissons?
- Les poissons bougent-ils en permanence pour ne pas se faire prendre?

Activité

Tranche d'âge 11-14

Nom du jeu : Trise de drapeau

Matériel : 2 drapeaux, des fanions

But du jeu : Attaquer le drapeau de l'équipe adverse et le ramener à son camp.

Capacités visées : Développer le sens stratégique des enfants, l'esprit d'équipe, la capacité de s'écarter du terrain.

Règles et déroulement : Chaque joueur possède une vie représentée par un fanion de couleur. Lorsqu'ils touchent un autre joueur ils déclenchent un duel. Tout d'abord les 2 duellistes se saluent puis tentent de décrocher la vie de l'adversaire. Quand un joueur perd sa vie il doit partir à son camp et reprendre une. Lorsqu'un joueur réussit à prendre une vie il la pose dans son camp, durant son retour il est intouchable. On ne peut pas être provoqué simultanément dans plusieurs duels. Les deux camps sont délimités par des cercles tracés sur terre.

Drapeau A
X

Camp 4
Variantes :

Drapeau B

Camp B

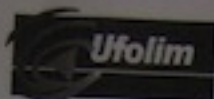
Observables :

Les joueurs font ils une attaque en masse ou appliquent ils une stratégie particulière.

Activité

Yann

Tranche d'âge : 8-11 ansNom du jeu : Queue du DiableMatériel : Foulands
BallesBut du jeu : Être le dernier à se faire attraper le foulard par le DiableCapacités visées : Stratégie
Esquive
Respect de l'autre
MobilitéRègles et déroulement : L'un des joueurs est désigné Diable ; les autres joueurs ont un foulard (mis dans la poche) qui pond et doivent courir pour éviter que le Diable ne leur attrape. Le dernier à conserver son foulard a gagné.Variante : ajout d'un autre Diable (voire de deux ?)
une balles pour chaque Diable, permettant d'éliminer des joueurs à distance.Observables : Se bécotant-ils les vêtements ?
Bougeant-ils de manière à éviter le Diable ?
Le Diable choisit-il bien ses cibles ?



Activité

Cécile
DIEDERICHS

Tranche d'âge: 7-8 ans

Nom du jeu: Qui est qui?

Matériel: fiche avec un non d'animal.

But du jeu: Trouver son binôme

Capacités visées: Développer l'ouïe de l'enfant

Règles et déroulement: Chaque personnes possède un fiche avec un non d'animal. Il a les yeux fermés et doit faire le bruit de son animal afin de retrouver son binôme.

Variantes: Même principe sauf qu'il n'en pas les yeux fermés et pose une question au autre pour faire deviner qui il son

Observables: Observer que les enfants se prête biens au jeu sans tricherie et finissant bien avec sont autre.

Activité

Tranche d'âge: 6 à 10 (12)

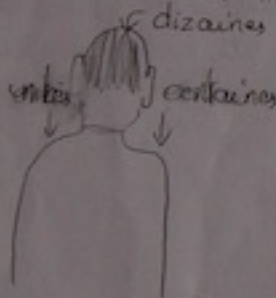
Nom du jeu: Relais des nombres

Matériel: —

But du jeu: Arriver à donner le nombre (chiffre) jusqu'au 1^{er} de la file sans se tromperCapacités visées: MEMORISATION
VITESSE

Règles et déroulement:

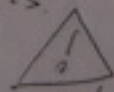
- Séparation des personnes en 2 colonnes à peu près égales
- 1 animateur doit montrer aux autres les différents signes
- Si le chiffre donné par l'animateur au deux derniers de file (ds l'oreille) est ex: 256
- Il devra taper 2 fois sur l'épaule droit 5 fois sur la tête et 6 fois sur l'épaule gauche
- Une fois le top départ, le nombre doit circuler le plus vite possible ds la file jusqu'au premier qui devra annoncer à l'anim (ds l'oreille) le chiffre qu'elle a compris



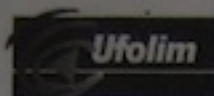
Variantes: Par les plus petit les unités se passe. On rajoute les dizaines et les centaines

Observables:

les enfants sont attentifs (..)



Interdiction aux jeux de parler



Activité

Pauline

Tranche d'âge : 6-10 ans

Nom du jeu : Relais

Matériel : ballons, plots,

(sur un terrain plat si possible)

But du jeu : faire circuler un ballon le plus vite possible en fonction des règles.

Capacités visées :

développement motricité

Règles et déroulement :

Faire deux équipes; les mettre en colonne. Leur expliquer comment faire passer le ballon le plus rapidement possible jusqu'au dernier de la colonne sans le faire tomber.

Variante :

* Faire avec un parcours de plots, ~~ballons~~, pieds joints, en courant et à chaque fois qu'il donne le ballon à son coéquipier, il doit donner un mot pour former une phrase et à la fin plus de mot qu'il a choisi il doit redonner les mots que ses coéquipiers ont donnés.

Observables :

- qu'il reconnaisse sa droite de sa gauche
- qu'il soit rapide → donc qu'il essaie d'élaborer une stratégie avec son équipe

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>

Activité

Tranche d'âge : A partir de 10 ans

Nom du jeu : Rugby flag

Matériel : - Ballons
- Plots
- Foulauds

But du jeu : - Apporter le ballon dans le camp adverse

Capacités visées : - Entraide
- Travail d'équipe
- Exercice physique

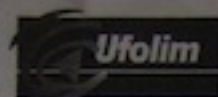
Règles et déroulement : - Faire circuler le ballon en le passant
en arrière.
- Si l'adversaire ^{prend le foulard} ~~l'adversaire~~ du porteur de
ballon il doit le poser au sol pour le rendre à
l'équipe adverse.

- Plaquage interdit

- Le foulard est placé sur le pantalon
derrière

Variante : - Inclure un ballon supplémentaire
- Autoriser les passes en avant

Observables : - Travail d'équipe



Activité

Tranche d'âge : à partir de 6 ans.

Anélie

Nom du jeu : TIC TAC BOM

Matériel : 1 ballon.

But du jeu : de ne pas avoir le ballon dans les mains à la détonation.

Capacités visées :

- rapidité
- réflexe.

Règles et déroulement : des joueurs font une ronde. Chaque joueurs doit faire passer la balle à n'importe quel autre joueur, en décomptant jusqu'à un nombre définit.
Le joueur qui a le ballon à la fin du comptage est éliminé. lorsqu'il restera 2 joueurs à la fin. celui qui tombera sur le chiffre 0 aura perdu, et son adversaire à gagné.

Variantes :

- faire rebondir le ballon
- dire des lettres à la place des chiffres.

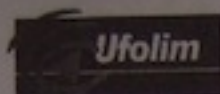
Observables : que les enfants attrapent le ballon et le rejette le plus vite possible.

Association VOILCO-ASTER

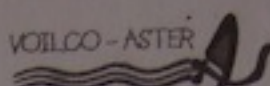
Impasse Pièce St Avid, BP 63, 19002 Tulle cedex

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

Alex Boreau



Formations BAFA / BAFD UFOLIM 2009



Activité

Tranche d'âge : 10 - 14 ans

Nom du jeu : Tire - lapins

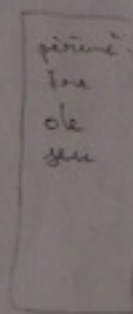
Matériel : - 1 ballon
- chasubles (≈ 15)
- plots

But du jeu : Les chasseurs tirent sur les lapins

Capacités visées : - adresse
- réflexe
- esprit d'équipe

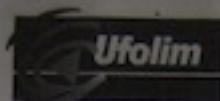
Règles et déroulement :

- 2 équipes (une chasseurs, une lapins)
- 5 chasseurs + 7 lapins
- Les chasseurs doivent toucher les lapins avec le ballon en se faisant des passes
- Quand les lapins sont touchés, ils deviennent chasseurs



Variante : - Les chasseurs deviennent statiques
- les lapins ont 2 vies

Observables : - Les chasseurs savent-ils toucher une cible en mouvement ?
- Les chasseurs peuvent-ils se passer le ballon collectivement ?



Activité

Tranche d'âge: À partir de 10 ans

Nom du jeu: Ultimate

Matériel: 1 fribbee

995 plots

des chasubles ou des brassards

But du jeu: marquer des points en faisant une passe à un coéquipier présent dans la zone d'embut

Capacités visées: maîtriser l'objet → lancer + récupération

utilisation de l'espace
esprit d'équipe

Règles et déroulement: Il y a 2 équipes et un fribbee.

Embut des X
X O X O
O Y O X
✓ O X O
Embut des O

On ne peut pas se déplacer fribbee en main.

Si il sort du terrain, il est rendu à l'adversaire, de même lorsqu'un point est marqué.

Déroulement: En se faisant des passes, le but est d'envoyer la fribbee à un coéquipier qui se trouve dans l'embut.

lorsque les enfants commencent à maîtriser le jeu, on peut le compliquer en rajoutant des règles: par exemple; si la fribbee tombe, il est rendu à l'adversaire.

Variante: Pas de variantes, mais plus des règles à ajouter durant le jeu suivant comment il se déroule.

Observables: - les enfants se sent-ils tous regroupés vers la fribbee ou ont-ils utilisé l'espace au maximum?
- Tout le monde a-t-il touché la fribbee?

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>