



Formations BAFA / BAFD UFOLIM 2013



BAFA stage d'approfondissement  
« Accueil des Publics Handicapés »

-

16-21 Février 2013

-

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](mailto:voilco-aster@wanadoo.fr) / <http://www.voilco-aster.fr>

Fiche activité CaetitiaNom du jeu : La grille mystérieuseTranche d'âge : 8 - 12 ansEffectif : 2 équipes  
de minimum 5Matériel : plots, papier, crayon, chasuble, cerceauDurée : 20 - 30 minBut du jeu : Remplir sa grille correctement.Capacités visées : mémorisation; rapidité; établir des stratégies.Règles et déroulement :

Dans chaque équipe il y a une prison et deux grilles (une vierge et une pleine).

Il faut aller dans l'équipe adverse relever les signes qu'il y a dans la grille (1 par 1) et aller l'écrire dans la grille vierge qui est dans son camp sans se faire attrapper par l'équipe adverse. Lorsque l'on est attrapé on va dans la prison et pour être délivré il faut qu'une personne de son équipe lui tape dans la main. L'équipe qui gagne est celle qui a rempli sa grille en premier et sans se tromper.

Variantes :

- Des mots à la place des signes.
- Au lieu de courir, sauter
- à quatre pattes.

## Fiche activité

Nom du jeu : Manave au relais

Tranche d'âge : A partir de 6 ans

Effectif : 8-20

Matériel : un ballon

Durée : de  
15 à 30 min

But du jeu :

Capacités visées :

Le joueur au centre du cercle doit se faire  
toucher le moins possible  
Maîtrise du corps - rapidité  
Esprit d'équipe

Règles et déroulement :

2 équipes

Une équipe forme un cercle, un joueur de l'autre équipe se place au milieu de ce cercle. Les joueurs de l'autre équipe doivent former une colonne, le joueur à la tête de la colonne part en premier, il doit faire le tour du cercle de l'équipe adverse le plus rapidement possible pour passer le relais au joueur suivant de la colonne. Pendant ce temps les joueurs qui forment un cercle sont en possession d'un ballon et doivent toucher le plus de fois possible le joueur se trouvant au milieu. Quand le relais est fini le rôle des deux équipes s'inverse.

L'équipe gagnante sera celle qui aura touché le plus de fois le joueur du milieu durant le temps du relais.

Variante : Si le nombre de joueurs est grand en fonction de l'âge des enfants, on peut inclure deux ballons, mettre 2 ou 3 personnes au centre du cercle.



## Fiche activité

Nom du jeu : Minuit dans la bergerie

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

Effectif : Minimum  
10 joueurs

Matériel : Aucun sauf accessoire de reconnaissance par voie  
qui est le loup et qui sont les moutons, "chasubles"  
(ballon pour les variables)  
ou chasubles

Durée : 10-15  
minutes  
environ.

But du jeu : Les moutons doivent rentrer dans la bergerie sans se faire toucher  
par le loup.

Capacités visées : Développer l'approche, l'attaque, la défense, la  
réflexe et la rapidité, l'écoute.

Règles et déroulement : Le loup et les moutons se promènent ensemble.

- Les moutons interrogent le loup : "Loup qu'elle heure est-il ?"
- Loup répond l'heure de son choix.
- La même chose jusqu'à ce qu'il donne la réponse = "Il est minuit".
- A ce moment là, les moutons doivent courir vers la bergerie,  
sans se faire toucher par le loup.
- Les moutons touchés deviennent loup.

Variante : Le ou les loups peuvent toucher les moutons de plusieurs manières  
avec leurs mains, avec un ballon, le ou les loups peuvent aussi  
attraper les chasubles qui peut être accroché au pantalon (dortoir)

- Une fois qu'il y a plus de 5 loups, ils peuvent se faire passer

le ballon afin de toucher les moutons mais une fois le ballon dans la main  
du loup, peut seulement faire deux fois.

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](mailto:voilco-aster@wanadoo.fr) / <http://www.voilco-aster.fr>



## Fiche activité

Nom du jeu : Chasse au trésor

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

Effectif : 8 et ⊕

Matériel : plots

Durée :

But du jeu : Rester le dernier en ramenant le plus vite possible l'objet demandé.

Capacités visées : Rapidité  
Coordination

Règles et déroulement :

Règles : - ne pas prendre 1 objet sur soi  
- ne pas arracher celui de qq1 d'autre

Déroulement : - Tout le monde dans un espace délimité par les plots  
- Le meneur demande d'aller chercher 1 objet.  
- Tout le monde y va  
- Le dernier est éliminé à ramener l'objet

Variantes : - Imposer un mode de déplacement ≠  
- Un éliminé devient le meneur

Règle : - ① Ramener l'objet demandé dans le corde  
- ② Dernier éliminé

Objet : - feuille

- bâton

- coiffeuse

- qq chose de | nai  
gis  
vert  
maison, ...

- élastique

- chaussette

## Fiche activité

(Marie-Ange)

Nom du jeu : RUGBY - FLAGTranche d'âge : + 10 ANSEffectif : 10 à 15 joueurs  
2 équipes de 7.Matériel : - ballon de rugby  
- 1 ceinture équipée de 2 flags au  
- 2 foulards de chaque côté du joueur.  
- Plots iconnes idossartsDurée : 20-30 minBut du jeu : Marquer le ⊕ d'essais possibles.Capacités visées : Pratique du rugby mais sans "violence"  
eau les plaquages sont remplacés par  
l'arrachage des foulards.  
- Travail en équipe ; stratégie...Règles et déroulement :

Règles = des joueurs attaquants, porteurs du ballon, esquivent les défenseurs, se passent le ballon, et marquent des essais. L'équipe adverse doit, pour l'en empêcher, arracher un des rubans du porteur du ballon (placage).

- les passes se font en arrière comme au rugby.
- Lorsque <sup>la prise</sup> le flag est réussie, le défenseur pose le flag au sol à l'endroit de l'arrachage puis le porteur du ballon le pose au sol près de son FLAG qu'il récupère. Pendant ce temps l'équipe <sup>adversaire</sup> relance le jeu par une passe à l'un de ses partenaires placé à l'arrière.

Variante : + Jouer le hors-jeu et l'expliquer aux enfants.  
\* Situation sans adversaires ; précision des passes, manipulation du ballon = par 3, 1 ballon.  
des élèves courent. Quand, il le désire, le porteur de balle passe à un coéquipier en arrière.

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



Fiche activité

Nom du jeu : jeux de kermesse

Tranche d'âge : 6-12 ans

Effectif : 8

Matériel :

- cuieres
- boules de ping pong
- plots

Durée : 15 min

But du jeu :

- faire le parcours sans tomber la balle

Capacités visées :

- adresse
- motricité

Règles et déroulement :

- tenir la cuiere avec une seul main
- respecter le parcours
- deux groupes
- si le ballon tombe il faut laisser à places aux autres

Variantes :

- faire le parcours avec la cuiere dans la bouche.



## Fiche activité

Nom du jeu : Sauver Bambi

Tranche d'âge : 6-11

Effectif : 10-20

Matériel : 4 plots, Cercaux, ballons, Chaussettes

Durée : 15 min +

But du jeu : 2 équipes, celle qui collecte le plus de ballon remporte la partie

Capacités visées : Coopération, Coordination des mouvements, Maîtrise de l'espace

Règles et déroulement :

- Les Joueurs désignent une bambie qui se réfugie dans la grotte (délimitée par les plots) seul Bambi peut y pénétrer et elle ne peut pas en sortir.
- Les joueurs désignent un nombre X de loups qui se poste devant la grotte.
- Les Autres Joueurs sont les cerfs, Ils doivent passer un ballon (un stock de nourriture) à la fois jusqu'à Bambi pour la sauver. Le But des loups est d'intercepter le ballon pour récupérer un stock de nourriture.
- Pour passer le ballon jusqu'à Bambi, les Cerfs peuvent soit dribbler en faisant rebondir la balle, soit passer le ballon à un autre Cerf. Ils ne peuvent pas faire plus de 3 pas en gardant le ballon en main.
- Une fois qu'un ballon est intercepté et récupéré par les loups, Ces derniers remporte un stock de nourriture.

Variantes :

Jouer au pied / Ajouter des zones (cercaux) où le Cerf porteur de la balle est intouchable par les loups. Dans ce cas les loups n'ont qu'à toucher le porteur du ballon pour le récupérer → Adaptation pour handicap moteur, où l'enfant se placera et sera un pilier pour faire la passe.



### Fiche activité

Nom du jeu : Esquive ballon

Tranche d'âge : 6-12

Effectif : 2 équipes  
8 joueurs

Matériel : 1 ballon ou 2.  
plots pour les cercles.

Durée :

But du jeu : Les chasseurs doivent toucher les lapins et les lapins éviter les chasseurs.

Capacités visées : Maîtrise du ballon      jeu avec des adversaires  
" de l'espace                      avec coopération  
" du corps

Règles et déroulement :

- Règles :
- 1 lapin n'est pas pris
  - Si la balle a touché le sol avant
  - " " le touche à la tête
  - S'il bloque la balle
  - Si le ballon touche 2 joueurs le 2<sup>ème</sup> joueur est pris.

La moitié des joueurs se trouve au centre du cercle, tout joueur touché passe dans le camp adverse - le dernier est saignant.

On échange les moitié chasseurs - lapins et on repart

Variantes :

- Esquive 2 ballons = Les chasseurs dispose de 2 ballons.
- Esquive 2 cercles = La surface des lapins est restreinte
- Esquive Saute-relle = les lapins sautillent et la balle roule au sol.

## Fiche activité

Nom du jeu : Ballon roi

Tranche d'âge : + 9 ans

Effectif : + de 6

Matériel : - ballon  
- plots  
- dossards

Durée : ≈ 30 min

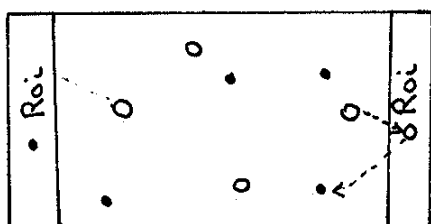
But du jeu : Donner le ballon à son roi, qui lui doit essayer de toucher un joueur adverse avec, pour remporter le point.

Capacités visées : - stratégie  
- démarcation

Règles et déroulement : Lancement au milieu du terrain entre 2 joueurs.

Une fois le ballon attrapé, il faut le faire progresser par passes ou dribbles vers son roi. Une fois le ballon entre les mains du roi il doit essayer de toucher un adversaire sans sortir de sa zone et se que le ballon touche le sol.  
Si il y arrive l'équipe rapporte 1 point.

Il est interdit de marcher avec le ballon et de l'arracher des mains de l'équipe adverse.



Variante : Même règles mais interdit de dribbler donc de se déplacer



## Fiche activité

Nom du jeu : Les  $x$  (nombre d'enfants) coins

Tranche d'âge : 6-12

Effectif : 5 et +

Matériel : Pôles ou cordes pour délimiter les coins et le "carré" du milieu.

Durée : 10 min

But du jeu : Le joueur au milieu du terrain doit se mettre dans un des coins qu'il aura volé à un autre joueur.

Capacités visées :

Elaborer une stratégie individuelle (finte, rapidité,...), anticiper par rapport aux réactions des autres enfants.

Règles et déroulement :

1 joueur se propose ou est tiré au sort pour aller dans le carré du milieu de terrain. Les autres vont chacun dans un coin. L'anim lance le jeu et les joueurs dans les coins doivent en changer avec les autres. Lors du changement, le joueur du carré part pour essayer de se mettre dans un des coins libres. Si échec : l'enfant retourne dans le carré, si il réussit, il prend la place du joueur dans le coin, et ce dernier prend place dans le carré. Le jeu s'arrête quand l'anim le décide.

Variantes :

- Le joueur du carré et le joueur du coin peuvent se déplacer : partir chacun dans un sens du terrain. Le premier arrivé gagne le coin.
- Les joueurs des coins ne peuvent se déplacer qu'en pas chassés (si terrain trop grand), etc...

## Fiche activité

Nom du jeu : La passe à 10

Tranche d'âge : à partir de 8ans.

Matériel : 1 ballon, 2 couleurs de brassard.

Effectif : 10 à 30  
enfants divisés  
en 2 équipes égales  
Durée :

But du jeu : réaliser 10 passes à la main avec son équipe sans que la balle soit intercepté par l'équipe adverse. 10 passes représentent 1 point.

Capacités visées :

- maîtriser son corps et le ballon
- cohésion de l'équipe, mise en place d'une stratégie.
- développer la rapidité d'exécution.

Règles et déroulement :

Former 2 équipes égales et les placer sur un terrain délimité. Après l'engagement, le joueur qui a récupéré le ballon commence à faire la passe à ses coéquipiers. La série s'arrête si un adversaire intercepte la balle ; il commence sa série de 10 passes avec son équipe. La première équipe qui arrive à 10 passes marque 1 point.

3 règles simples :

- pas plus de 3 pas avec le ballon en main
- ne pas toucher / attrapper ses partenaires / adversaires
- ne pas renvoyer la balle à celui qui nous l'a lancé.

Variantes :

- o passe à 10 en deux camps, chacun sur une moitié de terrain
- o Après l'engagement, le receveur s'immobilise ainsi que tous les autres.

o passe à 15