

Capacités visées :

- être capable de résoudre une énigme scientifique de manière collective
- faire preuve de culture générale

DÉroulement :

Les enfants sont répartis dans des groupes et choisissent un nom d'équipe.

Ils sont dirigés dans les 4 ateliers différents. Dès qu'ils ont fini et ont récolté les points en répondant aux questions, ils sont redirigés vers l'atelier suivant.

Après avoir fait les ateliers, un comptage de point de toutes les équipes est effectué.

Fiche activité globale

Age : 11 - 14 ans.

Nom des Activités:

Course à la bouteille
Degrés et compagnie
Les balles en folie

- Matériel :
- 3 bocaux en verre
 - 1 ballon baudouche
 - élastiques
 - pailles
 - colle
 - 2 bouteilles en plastiques
 - 1 bouteille en plastique
 - 1 bassine
 - 1 balle de tennis
 - 1 // de ping-pong
 - 1 chaise

But du jeu : Récolter le plus de points dans chaque atelier afin de remporter le concours.

Nom : L'agitophone (manuel)

Age : 4-6 ans (en fabriquant eux même leur propre instrument)

Matériel : plusieurs bouteilles en plastique + ciseaux.

But : apprendre aux enfants à faire des instrument
sois même ou encore leur faire découvrir de
nouvelles sons + apprendre les notes.

Capacité visé : les sensibiliser ~~manuel~~ au recelage,
~~manuel~~ ^{dextérité} manuel, à apprendre à faire des
instrument (aigu est grave,

Effectif : de 12 - 16.

Règle et déroulement : *prendre une bouteille, découper
avec le ciseaux le fond de la bouteille (le
faire déjà avant, le préparé pour les petits) puis
découper des bandelettes de la taille donné
(do = 16, ré = 15,5, mi = 12 fa = 11,5 sol = 11 la = 10
et si 10 cm). *Lancer les bouteille avant de la
donné aux enfant. Expliquez comment l'on va
procéder et comment obtenir un son grave et aigu.
Ces instruments peuvent être crée pour un spectacle
future ou encore une danse où les instruments
pourrait servir de accessoire. → pour le rajouter
~~dans une activité~~ à une activité.

Durée : 10 min par bouteille.

Fiche d'activité

Nom du jeu: L'attaque de la poterne
Tranche d'âge: 9 à 17 ans

effectif: 2 à 15

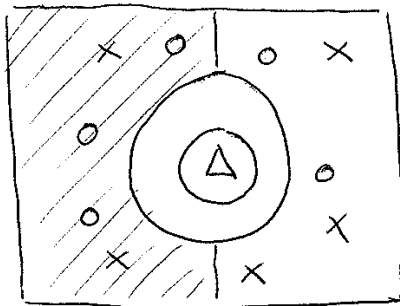
Durée:

Matériel: un plot et un ballon.

But du jeu: Il faut renverser la quille avant l'équipe adverse.

Capacités visées: La stratégie, la maîtrise de l'engin et l'organisation d'équipe.

Règles et déroulement:



Les joueurs sont répartis sur le terrain en deux équipes en dehors du grand cercle. Il ne peuvent en aucun cas y rentrer. Chaque équipe a une zone d'attaque et une zone de défense. (exemple: les X ne peuvent tirer que dans la zone ).

il peut aussi y avoir un gardien dans chaque équipe qui doit se mettre entre le petit cercle et le grand. Leur but, empêcher les tir de l'équipe adverse.

Fiche d'activité

Nom du jeu : Ballé nommée
Tranche d'âge : 6 à 11 ans

Effectif : une douzaine
Durée : $\approx$ 10 min

Matériel : Juste un ballon

But du jeu : Jeter le ballon en l'air en disant le prénom d'un enfant donc ils pourront apprendre le prénom de tous le monde.

Capacités visées : Réactivité et l'apprentissage des prénoms.

Règles et déroulement : les enfants doivent se mettre en cercle autour d'un seul enfant celui-ci aura un ballon et devra le jeter en l'air en appelant un enfant qui est dans le cercle.

L'enfant appelé doit donc rattraper la balle avant qu'elle retombe par terre sinon il sera éliminé.

les deux derniers participants gagneront le jeu.

sont hors jeu le premier peut reprendre la partie. Le lanceur doit toujours être correct.

Variante: On peut différer le jeu en remplaçant le ballon par un anneau, dans ce cas là ce n'est plus le même maniement. On peut aussi augmenter le nombre de ballon en jeu pour le rendre plus rapide

- Nom du jeu: Balle riposte
- Effectif: 8 à 20 personnes Durée: 10-20 min
- Tranche d'âge: 8 - 14 ans
- Matériel: Ballon ou anneau
- But du jeu: le but de ce jeu est d'être la dernière personne en jeu
- Capacités visées:
 - adresse
 - apprendre les prénoms
 - Maniement de l'engin
- Règles et déroulement: les joueurs se placent en cercle à un ou deux mètres l'un de l'autre. Ils se lancent la balle en s'interpellant par leur prénom. Chaque personne a 3 points si une personne n'attrape pas le ballon elle perd un point. Au bout de 3 points elle s'assoie et elle est hors jeu. On ne peut pas renvoyer la balle à celui qui nous l'a lancée. Lorsque 4 joueurs

Fiche D'activité

BALLON PRISONNIER

Tranche d'âge : 6 - 12 ans.

Effectif :

Durée : 10 à 30 min

Capacité mise :

- Stratégie
- Savoir utiliser le ballon
- Esquive
- Travailler en équipe
- Rapidité

But du jeu : Constituer le maximum de prisonnier.

Matériel :

- Ballon
- Terrain dégagé.

Règle de déroulement :

Les joueurs se répartissent en 2 équipes. Chacun de ses équipes à son camp, les équipes doivent toucher en lançant le ballon sont l'équipe adverse. Lorsque un joueur est touché il devient prisonnier de l'équipe adverse.

Dans un 1^{er} temps j'ai installé le matériel. Prendre en main l'équipe ^{pour} faire 2 équipes et leur expliquer le but du jeu. Les installer sur le terrain de jeu. Et au fur et à mesure du jeu je leur donne des consignes, Toet en arbitrant.

observation de mon jeu : Difficulté : Prise en main du groupe. ~~À~~ Vivre le jeu.

Fiche d'activité

PROJET D'ACTIVITE INDIVIDUELLE

Nom : Fabrication d'une boîte à stylos.

Âge : De 5 à 7 ans.

Matériel : Boîte de conserve ou carton rond.
Peinture, papier, ~~gaze~~, colle, accessoires.

But : créer une boîte à ranger des stylos.

capacité visé : - être créatif
- Développer son imagination.

Règles et déroulement : - Ne pas gaspiller
- Prendre que ce qu'on a besoin

effectif : 10 maximum.

Durée : 30 minutes, voir +.

variantes → Proposer aux enfants de dessiner des formes ou autres selon leurs envies à la place des points de couleur.

→ Remplacer les gages par des blagues, des questions sur un thème selon l'âge (environnement, sport, corps humain, ...) ou alors par des mimes.

observation éventuelle : - Frustration chez l'enfant suite à sa succession d'échec.

- inspiration en manque dans les choix de ses blagues, questions.

• Cocotte en papier.

Fiche d'activité

(7-10 ans)

- aménager un espace de production avec des tables de 2 places pour un effectif d'environ 15 enfants.
- aménager les tables avec des tas de feuille (≈ 5 feuilles par tables en cas d'échec lors de la production) puis avec des bacs à feutre et de crayon de couleur.
- préparer une liste de gages très complète pour inspirer les enfants, leur donner des idées, et afficher cette liste sur un mur de la salle afin que tout le monde puisse la consulter.
- une fois l'aménagement et le matériel en place, expliquer les consignes et le déroulement de l'activité aux enfants.
- Donner la méthode de fabrication (de pliage) avec eux, les étapes, en les accompagnant durant la création.

la durée de la production
sera d' ≈ 20 minutes.

- à la fin de la production, faire participer l'enfant au rangement du matériel puis aménager un nouvel espace pour mettre en œuvre les productions en faisant jouer les enfants à partir de sa cocotte (expliquer les règles et participer au jeu avec eux)

la durée de l'animation
sera d' ≈ 30 minutes.

BUT = * Développer de l'imagination chez l'enfant
capacité visée * Apport de savoir et de savoir faire.

Fiche d'activité

Nom du jeu : dauphin / dauphine

Tranche d'âge : dès 8/10 ans

Matériel : un ballon (de préférence en mousse pour ne pas faire mal.

But : être le dernier "survivant" en éliminant les autres

Capacités visées : être capable ^{de retenir} des prénoms pour apprendre à se connaître.

Règles et déroulement : une personne a un ballon, les autres sont autour. Cette personne lance bien haut le ballon en appelant quelqu'un. Tous les autres partent le plus loin possible dans un périmètre délimité. La personne appelée doit donc attraper le ballon. Si le ballon tombe, il doit le ramasser. Quand il l'a dans les mains il dit alors "stop !". Son objectif est alors de toucher quelqu'un avec le ballon en ayant le droit de faire 3 enjambées pour se rapprocher de qqn. Soit il élimine qqn en le touchant avec le ballon, soit il rate sa cible et il est éliminé.

Par contre, si la personne appelée attrape directement le ballon sans qu'il touche le sol, il relance le ballon en nommant qqn.

Effectif : 12 à 15

Durée : 1 partie = une 10^{ème} de minutes

Fiche d'activité.

Nom du jeu: dessiner c'est gagné

Tranche d'âge: 11-14 ans

Effectif: au minimum 8 personnes.

Durée: 10-15 minutes (environ).

Matériel: - 1 tableau

- de quoi écrire

- une boîte, où il y a différentes choses à dessiner.

But du jeu: trouver le plus vite possible le mot qui correspond au dessin effectués par l'un des participants.

Capacités visées: - Être capable de se faire comprendre par le dessin.
- Être capable d'analyser rapidement des détails pour les retranscrire par des mots.

Règle et déroulement du jeu:

- les joueurs forment deux équipes et s'assoient.
- chaque personne tire au sort un numéro pour désigner l'ordre de passage des acteurs du jeu.
- chaque personne va dessiner un mot qu'elle va piocher au hasard.
- les équipes doivent trouver le mot, le plus vite possible.

Variante: les deux équipes écrivent les mots que l'autre équipe doit deviner.

FICHE D'ACTIVITE

Nom: Enigm'O.

Tranche d'âge: 8-10 ans

Durée: 45 minutes

Effectif: 15-20 personnes

Matériel: carte
puzzle
pochettes
tenue d'extérieur.

But du jeu: Réaliser un parcours d'orientation en équipe et réunir des connaissances sur la forêt.

Capacités visées: l'enfant sera capable de ...:

- s'orienter
- partager des connaissances
- coopérer.

Règles et déroulement:

Constitution des groupes

Délimitation de l'espace

Explication de l'utilisation d'une carte

Départ des 3 groupes avec chacun un animateur qui les accompagne.

Les équipes recherchent leur balise. Quand elles en trouvent une, l'animateur pose une énigme ou un jeu.

L'animateur donne une pièce de puzzle à chaque balise.

Au bout de 25 minutes, l'animateur central appelle les équipes si elles n'ont pas fini pour qu'elles se rassemblent.

Les équipes mettent en commun les pièces du puzzle et le reconstituent de même que les réponses trouvées aux énigmes.

Kevin

Fiche d'activité

Nom du jeu : Etiquette personnalisé

Effectif : Une dizaine

Tranche d'âge : 6-11ans

Durée : 15 minutes

Matériel : Papier, feutres, ciseaux.

But du jeu : Chacun des enfants aient sa place dans le groupe avec son étiquette au dessus de son porte manteau.

Capacités visées : Créativité de l'enfant

Règles et déroulement : Choisir ses propres couleurs pour écrire son nom et pour le reste de l'étiquette.

Variantes :

Cette étiquette personnalisé permet à l'enfant de connaître les prénoms des autres pour que leur intégration soit la meilleure possible en début de séjour.

Consigne

→ Au début de la partie, les 2 équipes se mettent ~~par~~ en camp opposé

→ Une fois le départ donné, les Gendarmes essayent de toucher les voleurs pour les mener en prison.

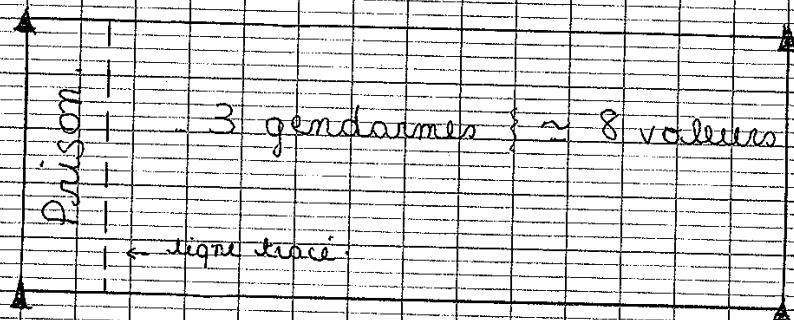
→ Les voleurs capturés essayent de former une chaîne en prison pour se faire libérer.

Fiche d'activité

- Nom du Jeu : les Gendarmes & les voleurs
- Tranche d'âge : De 7 à 14 ans
- Matériel : 3 képis ; 4 plots
- But : Capturer tous les voleurs!!
- Effectif : ~ 10-14 personnes
- Durée : ~ 30 min
- Caractéristiques visées :
 - Développer la stratégie collective chez les enfants
 - L'objectif est de faire coopérer un groupe, travailler en équipe
 - Travailler l'observation et la communication

• Règle et déroulement

Amenagement
du terrain.



- les joueurs se répartissent en 2 équipes
- 3 gendarmes
 - 8 voleurs.

Année :

Sirène

nom du jeu : Instrument Bouteille

âge : 6-8 ans

durée 40 minutes

effectif : 10 enfants

matériel : Bouteille (ou autres boîtes), tissus, colle, ciseaux, cailloux

But de l'activité : créer un groupe musical, avec différents bruits et instruments

Capacités visées : développer l'imagination de l'enfant et la création

règle/déroulement : chaque enfant choisit une boîte (comme boîte de lait)

- choix du tissu ou peinture, choisir des matières pour habiller la bouteille
- + objet à mettre dans la boîte pour faire du bruit

Variations : habiller la boîte suivant un thème précis comme la savane par exemple, donc des animaux de la savane

observations : l'enfant ne peut avoir aucune inspiration sur comment décorer sa boîte

Fiche d'activité

Nom du Jeu : La chenille

Tranche d'âge : 6 - 10 ans

Effectif : 10 - 20 joueurs

Matériel : Ballon aéro

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 poteau, le premier qui pose la ligne d'amis 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'amis avant l'autre équipe.

Variations : Changer de ballons.

FESSENMEYER
Florian

Fiche d'activité

La craie magique

Tranche d'âge : 8-12 ans (demande tout de même un peu de temps et de patience → moins adapté aux plus petits.)

Matériel : 1 pot de yaourt par personne, des craies (4 à 5 couleurs différentes, jusqu'à 8-10 craies par personne.)

But : décoration colorée et personnelle.

Capacités visées : travailler l'harmonie des couleurs, développer la créativité et l'imagination.

Règles et déroulement : ^{"râcler" avec des ciseaux}
ou
Frotter une craie sur une surface plate et lisse comme une feuille ou un carton puis récolter la poudre par la placer dans le pot. Tous les 0,8 mm à 1 cm, changer de couleur. Le résultat donnera un arc-en-ciel en poudre.

Durée : entre 4h et 4h30

CANKE Julie.

FICHE D'ACTIVITÉ :

Le Jeu du bérat.

- * tranche d'âge : à partir de 5 ans - 8 ans.
- * Matériel : un plet.
- * But du jeu : Attraper l'objet sans se faire toucher par son adversaire.
- * capacités visées : la rapidité, l'écoute, la stratégie

* Effectif. durée : ~~pas~~ 12 max, $\approx$ 30 min.

* Règles et déroulement

- Le meneur de jeu divise le groupe en deux équipes de capacités physiques proches.
- Il attribue, dans chaque équipe un numéro, à chaque joueur.

Début du jeu : Le meneur de jeu (aussi arbitre) appelle un numéro.

→ Les 2 joueurs correspondants se précipitent aussitôt au centre du terrain.

Ils doivent rapporter l'objet dans leur camp sans se faire toucher.

VARIANTES :

- délimiter seulement le périmètre du jeu et permettre aux différentes équipes de mettre en place elles-mêmes leur "donjon"
- il en existe sûrement plein d'autres !

OBSERVABLES :

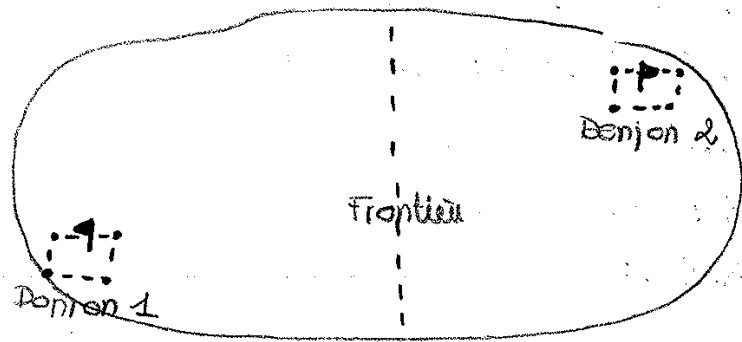
- mise en place de stratégies (efficaces ou non) au sein des différentes équipes
- glissement d'un comportement plutôt individuel à une organisation collective
- prise ou non de risques (individuels ou collectifs) pour gagner

des épaules, jusqu'à ce qu'un autre joueur vienne le délivrer en le touchant à nouveau.

— si le joueur capturé était en possession du drapeau de l'équipe adverse, ce dernier doit être ramené dans son "drapeau"

- Rappeler les règles de sécurité en lieu avec les particularités du terrain (racines, pierres en ferret, berge au bordure de lac...) et délimiter la zone de jeu avec des gestes
- Lancer le jeu, après avoir demandé aux différentes équipes de rejoindre leur camp et leur avoir laissé 1 à 2 minutes pour s'organiser.
- Ne pas vouloir ni chercher à oraliser toutes les règles implicites (le drapeau peut-il être passé à un coéquipier ? Est-ce qu'on peut attaquer tous ensemble ?)
- Ne pas hésiter à introduire de nouvelles consignes au cours d'une partie pour dynamiser le jeu :

- libération de tous les prisonniers
- seul(e)s les gars/les filles peuvent capturer le drapeau / les membres de l'équipe adverse
- et tout ce qu'il vous paraîtra intéressant !
- Clôturer le jeu, ranger et rentrer.



- Adapter les dimensions du terrain au nombre de joueurs, à leur âge, aux particularités du terrain ...
- Aller chercher le groupe (c'est plus facile!)
- Constituer des équipes équilibrées (capacités physiques ...)
- Introduire un imaginaire (médieval, Far West ...)
qui sera conservé tout le temps du jeu
- Expliquer les règles:
 - Le drapeau est enfermé dans un "donjon" impénétrable, sauf par les joueurs de l'équipe adverse, qui ne peuvent y être touchés.
 - Pour gagner, une équipe doit réussir à capter le drapeau de l'équipe adverse et le rapporter dans son propre camp ou éliminer tous les membres de l'équipe adverse
 - est considéré comme éliminé et "glacé" (figé sur place), tout joueur qui a été touché par un joueur de l'équipe adverse, en dessous

NOM DU JEU: Le drapeau (grand jeu extérieur)

TRANCHE D'ÂGE: à partir de 12 ans

EFFECTIF: 12 enfants minimum

DURÉE: pas de durée imposée

MATÉRIEL:

- 2 "drapeaux" de couleurs différentes
- 6 à 8 plots pour délimiter les "donjons" (3 à 4 plots par "donjon")
- signes distinctifs pour distinguer les différentes équipes (chazubles, brassards, morceaux de tissu colorés, maquillage...)

BUT(S) DU JEU: Éliminer l'équipe adverse en capturant son drapeau ou en capturant tous ses membres

CAPACITÉ(S) VISÉE(S):

- se dépenser physiquement
- canaliser son agressivité
- esquiver
- élaborer des stratégies (opposition / coopération)
- prendre des risques

RÈGLES ET DÉROULEMENT:

- Mettre en place le jeu avant de prendre en charge le groupe, selon le schéma suivant (idée générale) et en utilisant les propriétés du terrain (creux, buttes, forêt...):

rapidité. à faire.

On encore augmenter le nombre de "messages" pour faire presser le mot par le geste.

Effectif: de 6 à 12 enfants.

Durée: 30 min

Fiche d'activité

SALAGNAD Marie

Nom du Jeu : le mime-relais

Tranche d'âge : 7 à 17 ans (selon les mots)

Matériel : Boîte ou chapeau + papier où il y a marqué un mot ou action.

But : ~~- développer l'imagination, la réflexion~~
- ~~être en sans~~ mimé des choses de tout les jours

Capacité Visé : - forcé les enfants à s'exprimer autrement que par la parole
- développer l'imagination, la réflexion
- développer la capacité à communiquer.

Règles et déroulement :

- Une première personne pioche dans la boîte ou le chapeau un premier papier, il doit faire deviner par des mimes à la deuxième personne tant-dis qu'une troisième personnes est caché (ne vois rien). Puis la deuxième personne à qui l'on a fait deviner doit faire deviner à la 3^{ème} personne qui était caché ce qu'il a vu. Si la 3^{ème} personne trouve le mots : il gagne.

- On peut raconter aux enfants qu'il sont dans un théâtre et qu'il doivent jouer l'acteur sans dire un mot

- Il pioche puis il dit, etc...

Il peut aussi y avoir deux groupe et qu'il s'affronte sur la

Fiche d'activité

Nom du jeu: Le tombe-baton.

Tranche d'âge: 7 ans - 11 ans.

Durée: Petit jeu en attendant des camarades, le bus, etc... [x 10 - 15 min]

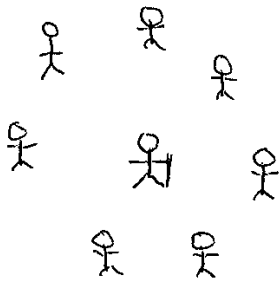
Effectif: de 6 à 15 enfants.

Matériel: Un bâton adapté à la taille de l'enfant. 21

But: Attraper le bâton avant qu'il ne tombe.

Capacités visées: Mémoire (retenir les prénoms), Réactivité.

Règles:



Les enfants forment un cercle, l'un d'entre eux se tiens au centre en maintenant le bâton droit.

Ensuite il appelle un camarade et lâche le bâton, qui tiens par conséquent en équilibre.

L'enfant appelé doit donc rattraper le bâton;
- Si le bâton tombe, le joueur n'appelle ^{pas} un autre camarade, il est éliminé ou hors-jeu
- Si le bâton est rattrapé, l'enfant appelle un autre joueur qui devra attraper le bâton à son tour.

Variante:
- Les joueurs peuvent tourner autour du cercle en marchant.
- Prononcer les prénoms en versant.

Observations:
- J'ai trouvé que le jeu pouvait facilement dégénérer.
- Il faut constamment adapter et surveiller le jeu

FICHE D'ACTIVITÉ

nom du jeu : " Les premiers qui

Durée : 30 minutes

effectif : 15 joueurs

âge : 8 - 13 ans

But du jeu : exécuter le plus vite possible ce que le meneur dit.

capacités visées : réactivité, et rapidité de l'enfant

règles et déroulement : - on désigne un meneur

- le reste du groupe va courir sur un périmètre au préalable délimité

- le meneur va énoncer ensuite " les premiers qui ..." par exemple touche un arbre.

- le dernier ayant exécuté l'ordre sera éliminé

Variantes : les perdants peuvent être ensuite meneur.

Fiche d'activité

Nom du jeu: les maracas

Effectif: 9 enfants environ

Tranche d'âge: 7-9 ans

Durée: 30 minutes.

But du jeu: leur donner envie de faire de la musique

Capacités visées: autonomie de l'enfant
développer sa créativité

Règle et déroulement: Prendre une bouteille sur son table

La remplir avec des cailloux, environ un quart.

La peindre avec de la peinture acrylique ou la décorer avec des gommettes / ou mettre du papier crépon.

Variante: Prendre un autre récipient, remplir peu le récipient ou beaucoup afin que le son soit différent, et avec autres choses que des cailloux (sables, riz, ...).

Observable:

Matériel: - pinceau

- peinture

- colle, ruban adhésif, élastiques, ficelle

- bouteille, ou autre

- papier crépon

- cailloux

Nom du jeu: Marionnette à main - origami

Tranche d'âge: 5 - 7 ans

Durée: 20 - 30 minutes

Effectif: De 4 à 10 enfants

Matériel:
paire de ciseaux
papier de couleurs
crayons + feutres
papier craft

But du jeu: Créer sa propre marionnette
grâce à la figure en papier puis le décorer
à la fin
Respective → ensuite possibilité de jouer avec les marionnettes

Capacités visées: développer la créativité
l'imagination pour l'histoire à inventer

Déroulement: Faire un carré (20 cm environ)

origami {
Plier les coins vers l'intérieur
Retourner le pliage et rabattre les quatre angles vers le centre
Retourner et plier pour les poches au creux du pliage

décoration {
Faire des yeux
dessiner bouche, détails
découper si besoin

Observables:

Activité manuel

Age : 6-8 ans

Nom du jeu : Masque d animaux

Durée : 1 heure

Matériel :

- Ciseaux
- Peinture + Brosse
- Couteur + Carton
- Crayon de couleurs
- Élastique
- Papier craie

But de l'animation : Découvrir les animaux,
Être autonome, et de faire parler son imaginaire.
Pour décorer son masque.

Capacité visée :

- Découverte des animaux
- Concentration
- Autonomie
- Créativité

Règle de déroulement :

- ① - Groupe de 6 enfants, 2 par table pour pas qu'il se sentent seul et perdus.
- ③ - je leur transmet le déroulement de l'activité.
- ② - je leur demande si ils connaissent des animaux
- je leur distribue chacun un masque
et il décor le masque de leurs animaux de leur choix. Avec les crayon de couleurs, peinture, papier craie.

Difficulté : Découper le carton.

Fiche d'activité.

Nom du jeu : le match d'improvisation théâtrale

Tranche d'âge : 11-14 ans

Effectif : à partir de 10 personnes

Durée : environ 30 minutes.

Matériel :

- Quelques déguisements rapide
- Carton avec une couleur différente sur chaque face
- Une paire de chaussette pour chaque participant.
- 2 boîtes qui ont des papiers représentant un personnage.

But du jeu : Le gagnant est celui qui obtient le plus de voix du public.

Capacités visées : Être capable de s'exprimer au travers d'un personnage donné.

Règle et déroulement du jeu.

- deux personnes viennent sur scène
- chaque personne tire de son côté un papier
- les personnes auront accès à leur papier, 2 secondes.
- ils devront faire une improvisation, avec ~~le papier~~, la situation qu'il y a sur leur papier.
- à la fin de l'improvisation, le public vote pour la représentation qu'il a préféré
- si aucune des deux lui a plu, il lancera alors sa paire de chaussette.

Variante : On peut modifier le jeu en incluant d'autres facteurs de situation (lieu, un objet, une chute, ...).

FICHE D'ACTIVITE

Nom du jeu: Minuit dans la bergerie

Tranche d'âge: 7-9 ans

10-13 ans

Effectif: 4 à 20 joueurs

Matériel: chasuble ou foulards pour distinguer le ou les
plots
eau pour se rafraîchir après le jeu

But du jeu: le loup doit attraper les moutons

Capacités visées: activité sportive (affrontement)

Règles et déroulement: ^{→ échauffement en chanson}
les moutons se promènent sur
le terrain et interrogent périodiquement le
loup par: "Loup, quelle heure est-il?" Le loup
répond à sa convenance en donnant une heure.
Mais s'il répond: "Il est minuit", tous les
moutons doivent rejoindre leur camp (la bergerie)
avant que le loup ne les attrape. Les moutons
touchés deviennent louveteaux: ils peuvent aider
le loup à toucher les moutons mais seul le
loup donne l'heure.

Variante: Quand le chat dort, les souris dansent.
Même principe, mais le chat est allongé sur le terrain
où les souris se promènent. Quand il le veut, il
crie "Miaou" et se lève pour attraper les souris.
Les souris touchées sont soit éliminées, soit deviennent
des auxiliaires du chat.

Fiche d'activité

Nom du jeu: Mon seigneur

Tranche d'âge: 6-9 ans

Effectif: 10 à 15 personnes

Durée: Dès qu'il ne reste plus qu'un seul sujet (environ 10 à 20 minutes).

Matériel: des plots afin de délimiter le terrain et les deux camps (celui des sujets et celui du seigneur).

But du jeu: de trouver le mine de son adversaire.

Capacités visées: être capable de s'exprimer à travers le mine (expression)

Règle et déroulement du jeu:

- * demander un volontaire pour faire le seigneur.
- * mettre les deux équipes dans leur camp respectif.
- * expliquer les règles du jeu de façon simple.
 - ↳ - les sujets doivent se consentir sur un thème (les animaux, un métier, des actions, ...)
 - puis ils doivent se consentir sur la façon dont ils doivent mimer, le thème choisi (afin de ne pas avoir le même mine dans l'équipe).
 - les sujets vont devant le seigneur et lui disent: "Bonjour Seigneur!"
 - le seigneur répond "Bonjour qui êtes-vous?"
 - les sujets commencent alors à mimer.
 - le seigneur doit trouver le thème que les sujets ont choisis.
 - Une fois que le seigneur a trouvé, il doit réussir à toucher un ou plusieurs sujets, pour qu'ils deviennent membre de son royaume.
 - dès qu'il reste plus qu'un seul sujet, celui-ci gagne.

Fiche d'activité

Nom du jeu : Passe à 10

Effectif ≈ 10

Tranche d'âge = de 8 à 14 ans

Durée ≈ 10 minutes

Matériel : Chasuble et un ballon,

But du jeu : Faire 10 passes sans échapper le ballon et sans se le faire intercepter par l'équipe adverse.

Capacités visées : Élaboration d'une stratégie, travail sur l'habileté, sur l'esprit d'équipe et la maîtrise d'un ballon.

Règles et déroulement :

Les participants ne doivent pas sortir du terrain (rectangle).

Aucun contact physique entre les participants.

Interdit de renvoyer le ballon à la personne qui vient de nous l'envoyer.

Par Exemple, l'équipe qui arrive à faire 10 passes 5 fois aura donc gagné.

Fiche d'activité

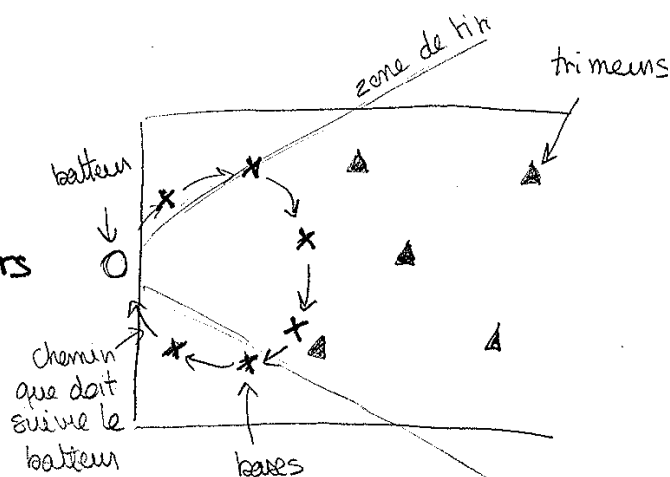
Nom du jeu: Petite Thèque

Tranche d'âge: 8 à 12 ans

Effectif: 2 équipes de 5 à 10 joueurs

Durée: 20 minutes

Matériel: Un ballon mou (type Rand)
plots pour délimiter le terrain



But du jeu: Chaque équipe essaie, alternativement, de marquer le plus grand nombre de points.

Capacités visées: amélioration des gestes techniques: lancers, tirs, passes
organisation d'une équipe + améliorer la force, l'adresse.

Règles et déroulement: 2 équipes: batteurs + trimers

Chacun leur tour les batteurs lancent la balle le plus loin possible. Dès qu'un batteur a lancé les trimers s'emparent de la balle tandis que le batteur commence sa course, en passant par chaque plot pour arriver à son point de départ. Les trimers quand à eux se passent la balle (et n'ont pas le droit de faire plus de 3 pas avec celui-ci) et essaient de toucher le batteur avec le ballon avant que celui-ci rejoigne son équipe. Si le batteur sent qu'il peut être touché il crie "base" et reste sur un des plots. (il n'est donc pas allé ou il devait aller)

→ si le batteur arrive sans être touché → 3 pts

→ si le batteur s'arrête dans sa course en criant base et finit le tour qu'il a entamé lorsqu'un autre batteur court → 1 pts.

→ si le batteur est touché par la balle des adversaires → 3 pts

Variante: Mettre des quilles à la place des plots que le batteur doit faire tomber quand il passe à chacune des bases.

Fiche d'activité :

poules, vipères, renards

dès 8 ans 8/11 ans

matériel : plots pour délimiter les 3 camps

foulards ou charables de couleur 12 différentes pour faire 3 équipes.

but : toucher les adversaires sans se faire toucher.

la partie se termine quand une équipe entière est faite prisonnière

capacités visées : courir, endurance, esquiver, communication et travail de groupe.

règles et déroulement : Je fais 3 équipes, chacune dans son camp pour élaborer une stratégie.

les poules doivent toucher les vipères, les vipères doivent toucher les renards et les renards doivent toucher les poules.

Si une personne se fait toucher, elle devient prisonnière, la personne qui a touché doit amener le prisonnier dans son camp.

les prisonniers forment une chaîne en se tenant la main, une personne de l'équipe doit venir toucher la dernière personne de la chaîne pour tous les délivrer. Ranger les plots

Dans le camp, les personnes sont intouchables.

variantes : un joueur ne peut rentrer dans son camp que s'il a touché quelqu'un

si le jeu stagne, limiter à 5 secondes le temps dans le camp.

Avec le foulard dans le dos, plutôt 11-13 ans

Avant de commencer, faire un petit espace, pour voir si les enfants ont compris quelle couleur ils doivent toucher et si ils touchent et non attrapent

Avec le foulard, il ne faut pas toucher, il faut attraper le foulard pour faire un prisonnier.

Trame Projet d'Animation

N° de groupe et noms des stagiaires : Céline / Vicente / Lucie
Cadre du projet : - Structure : Accueil de loisir - Nombre de jours : 5 mercredis nombre d'enfants : âge : 11/14 ans - Thème : - Intentions éducatives : Découvrir différents modes d'expression
2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec les intentions éducatives : - Amener les enfants à s'exprimer avec son corps - Amener le groupe vers une production collective - Favoriser l'ouverture aux différentes cultures.
Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : - Etre capable de s'exprimer corporellement - Etre capable de mémoriser des éléments culturels différents. - Etre capable d'exprimer des émotions avec leur corps.
Quels sont vos moyens humains ? Matériels ? déguisements / tableau / poste (pour la musique) / carton / peinture Financier ? Sortie en bus pour le musée et la piscine
Quelles sont les activités que vous allez dérouler sur la semaine ? Ambassadeur / jeu de prénom / Times up / Ballon prisonnier / improvisation musical et danse / initiation au théâtre / jeu de mime (mime relai) / Dessiner c'est gagné / Match d'improvisation théâtrale / sortie au musée / choix des costumes / balle riposte / sortie piscine / répétition, finalisation et installation / représentation théâtrale
Evaluation : listez vos observables et vos critères d'observation qui vont vous permettre d'évaluer votre action et celle des enfants.



Trame Projet d'Animation

N° de groupe et noms des stagiaires : CANE Julie - COUTAL Kevin - FOUCHER Camille - RIBIERE Laure
Cadre du projet : - Structure : Séjour Vacances - Nombre de jours : 5 nombre d'enfants : 15 âge : 8 - 10 ans - Thème : Développer l'esprit de collectivité et d'entraide - Intentions éducatives :
2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec les intentions éducatives : - Impliquer les enfants dans les tâches quotidiennes - Initier l'enfant à l'orientation - Permettre à l'enfant de coopérer pour vivre ensemble
Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : - organiser un campement - s'orienter - exprimer son opinion tout en prenant en compte celle de l'autre
Quels sont vos moyens humains ? 4 animateurs
Matériels ? Matériel de camping, balous, matériel pour une course d'orientation
Financier ? 0 €
Quelles sont les activités que vous allez dérouler sur la semaine ? Une course d'orientation, des activités manuelles, scientifiques et physiques.
Evaluation : listez vos observables et vos critères d'observation qui vont vous permettre d'évaluer votre action et celle des enfants.



Trame Projet d'Animation

N° de groupe et noms des stagiaires :
Cadre du projet : - Structure : ACCUEIL DE LOISIRS - Nombre de jours : 5 nombre d'enfants : âge : 11-14 ANS - Thème : - Intentions éducatives : Découvrir les sciences et amener les enfants à développer leur esprit de curiosité.
2 ou 3 objectifs de votre Projet d'Animation en lien avec les intentions éducatives : - Amener l'enfant à se poser des questions - Sensibiliser l'enfant à la méthode scientifique - Découvrir les phénomènes scientifiques à l'aide des objets du quotidien
Lister 2 ou 3 capacités visées par rapport aux objectifs ci-dessus : - Être capable d'émettre une hypothèse - Être capable de mener une expérience - Être capable de restituer quelques connaissances
Quels sont vos moyens humains ? Matériels ? bouteilles, ballon baudouche, élastiques, pailles, colle, bassine, balles, chaise, table. Financier ? ☒
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.

Fiche d'activité

AMLAL NESRINE

Nom du Jeu : la promenade de la famille lepin

Tranche d'âge : à partir de 5 ans
donc 5-8 ans

Effectif : ~~10~~ 6 ou plus

Matériel : - ~~une~~ des éléments à mettre au centre.

Durée : 10 minutes ou plus.

But du jeu : Acquérir une salade

Capacités visées : - Augmenter son savoir dans les ingrédients d'une salade
- Capacité à être rapide
- Communiquer.

Règles de déroulement : - Celui qui dirige appelle soit le père, la mère, ou l'enfant et ~~et~~ celui-ci doit être le plus rapide pour aller chercher un des ingrédients qui se trouve au centre.

Variations : - Chanter et arrêter la chanson quand on veut que la personne par.
- Faire partir de personne de la famille en même temps

Observables :

- Ensuite la ficelle doit être attachée au deux bouts en faisant plusieurs tours avec sur l'encoche pour qu'elle soit bien tendue.

- Sous la cible les enfants peuvent prendre tout ce qui est bouteille vide ou bien ballon de baudouche. Sinon fabriquer une cible est très simple on prend un carton (50 cm de diamètre environ) et puis on peint des cercles de couleur si l'on veut effectuer un concours avec des points.

Fiche d'activité

Nom de l'activité: Réalisation d'un arc

Tranche d'âge : 6-11 ans

Effectifs : 5 pers. Max.
durée $\approx$ 90 min

- Matériel :
- Branche de bois souple (Noyer, noisetier)
 - ficelle
 - scie (ou autre pour couper)
 - couteau
 - carton et peinture pour la cible

But de l'activité : Fabriquer un arc et une ou plusieurs flèches

- Fabrication d'une cible en carton

Capacités visées :

- apprendre aux enfants à utiliser un objet à risque sans risque
- apprendre aux enfants à repérer les bonnes essences d'arbre pour cet réalisation.

Déroulement :

- Les enfants, accompagnés de l'animateur doivent repérer et récupérer une branche de bois adaptée.

- L'animateur réunit les enfants pour leur montrer comment faire une encoche et les aidés, sur les deux extrémités de l'arc et une sur chaque bout de la flèche.

Thème : projet d'activité manuelle

réalisation d'un masque

tranche d'âge 5-9 ans

matériel utilisé : assiette en carton, peinture, feutre, cutter pour l'animateur.

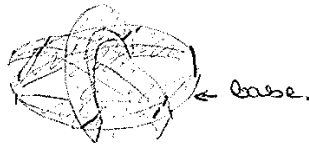
faire des groupes de quatre enfants, ils choisissent un thème (cirque...), chaque enfant fait son masque.
Création d'une petite représentation théâtrale avec chaque thème.

but : recycler tend vers l'autonomie
compétences visées : (apprendre à être autonome pour construire son masque), travail sur l'imagination et la créativité
travail de groupe.

durée de 20-25 mins pour la fabrication du masque

déroulement - les enfants choisissent le thème
- fabrication des masques
choix du support, des couleurs

D. Une fois la couronne obtenue, rajouter deux feuilles en les assemblant, une par une (joindre les extrémités de la feuille sur la base).



- compléter l'intérieur avec des feuilles.
- finir la réalisation par la fabrication d'une orce, en pliant sur la longueur deux feuilles et en les assemblant, puis en les reliant au reste.

Conseils: La grosse difficulté est d'assembler les feuilles et les brindilles sans déchirer les feuilles, pour cela il faut percer doucement la feuille.

Adaptation: Si l'activité est trop difficile pour l'enfant, on peut faire des variantes, le faire s'arrêter à l'étape de la couronne par exemple.

Utilité: Le petit panier peut être utilisé pour rassembler des petits objets légers.

CANCE Julie.

Projet d'activité individuel.

→ Réalisation d'un panier en feuilles
(de châtaignes en l'occurrence)

- manuelle

∴ Activité à réaliser dans un cadre naturel de préférence, comme la forêt avec un atelier d'une dizaine de personnes maximum, sur une tranche d'âge assez étalée (7ans-adulte)

⊗ capacités visées : concentration, utilisation & exploitation de ce qui m'entoure, habileté

L'Activité : la réalisation aboutie est un panier :

- Matériel : 5 à 10 feuilles (selon taille du panier voulu) et quelques brindilles ou bout de bois fins.

- Durée : 5 à 10 min.

- Difficulté : Moyenne.

- Déroulé : But
• Effectuer une couronne à l'aide de 2 feuilles en les assemblant grâce à un bout de brindille.



Faire attention à: - La sécurité de l'enfant

(boîte coupante, colle chaude, assemblage, ...)

↳ D'où la présence active de l'animateur.

- Geste du temps et du séchage

Difficultés: - Geste du temps

- Temps de sécho.

Capacités visées:

- Créativité (choix animal / décoration /)

- Dextérité (décoration)

- Communication (se répartir différentes décos.)

Objectifs:

- Ouvrir les enfants aux autres - Sensibiliser au recyclage

- Mettre en valeur leur créativité

- Entraîner les enfants aux activités manuelles.

Ouvertures:

- Vêtements Indien

- Faire un tipi

- Fabrication arc indien

- Théâtre Indien ou le totem apparaît -

Camille Foucher.

Le totem - éco 7-11 ans.

L'idée: L'idée est de construire avec les enfants un totem à l'aide d'éléments usagés (boîtes, chute de plastique ...).

Matériel: - Boîtes de conserve - peintures
- chute de bois
- chute de plastique - gommes

Déroulement: On peut répartir les différentes boîtes de conserve aux enfants afin qu'ils les décors (peintures, gommes ...)
Puis assembler le totem.

Comment les enfants pourraient s'intéresser:

L'animateur introduit un monde Native Américain (Nous sommes une grande tribu indienne -> Pourquoi pas déguisé?)
Et introduire la construction d'un totem pour symboliser leur clan.

Après leur avoir proposer des choix d'animaux (-> amour des animaux chez les 7-11 ans) comme l'aigle, l'ours, etc...
L'atelier débute.