

# Les trois animations à réaliser en BAFA...



## L'activité de poche (de 3 à 5 mn)

(Parfois appelée : le starter, jeu express, le PAM, le kinder...)

Ce sont de petites animations courtes (de 3 à 5 mn), sans matériel, le participant peut entrer dans l'activité à tout moment sans que nous ayons besoin de lui expliquer les règles.

**OBJECTIFS :** Pour le stagiaire il n'est question que de se mettre en situation, d'étoffer sa base de jeux et d'avoir la capacité de s'adapter en cas de nécessité. Cette activité peut permettre de bien démarrer une journée ou un temps, de faire patienter ou de dépanner (retard dans les transports, retard dans une prépa...), de réaliser un accueil ou un départ échelonné, d'animer un temps de vie quot., d'animer un temps de brise-glace (pour mieux se connaître dans le groupe) ...

**EXEMPLES ET TYPES D'ACTIVITES :** Le chant (Momo la mouette, Ginette...), les jeux de mots (1/4 de singe, dans ma valise...), de réflexion (énigmes, observation, quiz...), le jeu actif réalisable en intérieur comme à l'arrêt de bus (Tic tac, "Pauvre petit chat"...), Le jeu d'expression (les statues...), la lecture de contes...



## L'activité « Sac à dos » (de 15 à 20 mn)

(Parfois appelée : le jeu trad, l'animation classique...)

Pour la formation à l'Uus, ce sont des animations préparées (de 15 à 20 mn), avec méthodologie, règles, matériels et le participant à un objectif à atteindre.

**OBJECTIFS :** Pour le stagiaire, il est question d'améliorer ses techniques d'animation. Cette activité doit être réfléchie et organisée. Cela permettra aux pratiquants de se confronter, de coopérer, d'apprendre ou de produire. En réalité, en ACM cette activité peut atteindre jusqu'à 1H00

**EXEMPLES ET TYPES D'ACTIVITES :** Le jeu sportif (Ballon prisonnier, la tech...), l'activité d'expression (match d'impro...), l'activité manuelle (fabrication de balles de jonglage...)



## L'activité « Phare » » (d'1H30)

(Parfois appelée : la grande activité, le grand jeu...)

Pour la formation de l'Uus, c'est une animation préparée (d'1H30 au moins), avec un grand nombre de participant, la plupart du temps organisé avec un public extérieur (invités, enfants de nos séjours...) avec méthodologie, règles, matériels et le participant à un objectif à atteindre.

**OBJECTIFS :** Pour le stagiaire, il est question de faire un véritable lien entre ses valeurs, les objectifs de son P.A. (Projet d'animation) et l'activité proposée. Cette activité doit être exceptionnelle, réfléchie et organisée. Une « sensi » doit être réalisée (comment donner envie ou impliquer les pratiquants avant l'activité). Elle doit se construire avec une ambiance, un imaginaire avec une distribution de rôles pour chaque membre de l'équipe encadrante. L'objectif est de faire vivre un acte éducatif à travers une activité élaborée. En réalité, en ACM, à l'aide d'un fil conducteur, cette activité peut durer la journée ou la demi-journée.

**EXEMPLES ET TYPES D'ACTIVITES :** Les veillées (Escape-game, fureur, ciné débat...), les jeux de piste, la course d'orientation, la ruche, les olympiades, le rallye photos, le théâtre forum...

