

PLAN D'ACTIVITE ET EVALUATION DES RISQUES

JEUX SANS FRONTIERES / IT'S A KNOCK OUT

Durée de l'activité : 1h30 Nombre animateur/participants : 2/40 (+professeurs)

But de l'activité : Apprendre les expressions françaises associées à l'activité. Créer une bonne atmosphère dans le groupe. Favoriser l'esprit d'équipe à travers des jeux sous forme de relais.

Équipement nécessaire : tout ce dont vous aurez besoin selon les jeux sélectionnés + talkie-walkie et une trousse de secours.

Lieu d'activité: en priorité sur la pelouse devant le château. Si non, possible aussi près de la serre (point d'eau facile d'accès) ou derrière les trois arbres. Pensez à **adapter vos jeux en fonction du lieu à disposition**.

Préparation de l'activité (minimum 45 minutes avant l'activité)

Dès que possible, rendez-vous avec les autres animateurs pour organiser la répartition des animations de soirée (en général à 17h15 au local animateur).

Attention, si une école est en Jeux Extérieurs, il est possible que cela devienne un Jeux Sans Frontière. La **personne de garde** est chargée de voir cela avec les professeurs sur **le temps du midi** pour vous transmettre l'information au plus vite. Si vous êtes en excursion avec le groupe concerné, faites preuve d'initiative et aller à la pêche aux informations pour la soirée ! Vérifier les infos concernant le groupe : âge, aptitude, expérience et nombre de participants. S'assurer d'être en possession de toutes les informations médicales nécessaires.

Cette activité demande beaucoup de préparation, donc il faut s'organiser **avant le dîner**. Éviter de mettre une personne d'excursion sur cette soirée.

Lorsque vous avez votre équipe (minimum 2) préparer le contenu de votre séance et le matériel qui correspond.

Prévoyez 8 jeux pour une soirée afin de pouvoir faire part aux imprévus.

Favorisez les jeux qui impliquent TOUS les membres d'une équipe (style relais).

Pensez à prendre en compte le nombre de personnes que vous aurez et les possibles allergies alimentaires. Soyez imagitatif.

Voir les pages 134-135 pour des idées de jeux possibles

Après le dîner, préparez votre espace de jeux et assurez-vous qu'il n'y pas d'obstacles ou d'éléments qui pourrait gêner la mise en place de vos jeux.

Prise en main du groupe

Soyez bien à l'heure prévue au point de rendez-vous ! Vérifiez que tout votre groupe est bien présent et que chaque participant a l'équipement adapté à l'activité = nécessaire médical, vêtements adéquats et chaussures adéquates.

Présentation et déroulement de l'activité

Présentez-vous et l'activité proposée. Emmener le groupe devant le Château.

Faites (vous-même) les équipes (**conseil** : prenez les groupes d'activité et placer les en ligne en utilisant des plots).

Expliquer le principe de la soirée.

Pour chaque jeu :

- Expliquez le but du jeu (attention aux nombres de participants dans chaque équipe. Pensez à adapter les règles du jeu si besoin)

- Expliquez les règles de sécurité
- Vérifiez que les enfants portent des chaussures adéquates (pas de tongs pour courir) et des vieux vêtements
- Jouez le jeu → restez vigilant, prêt à intervenir et DYNAMIQUE (encouragement, chanson, perturbation, ...)
- Faites un bilan du jeu

Pendant les jeux :

- Garder le contrôle du groupe (vous ne pourrez pas participer en tant que joueur)
- Ne surexciter pas les enfants
- vérifier que les participants ne trichent pas
- Essayez de garder les scores le plus proches possibles, afin de garder les enfants motivés

Conseils : Organisez-vous bien sur la présentation de la soirée pour vous assurer de la continuité des jeux. **Il doit toujours y avoir un animateur en train de gérer le groupe** (ex : pendant qu'une personne annonce les scores/ organise un point bonus, l'autre prépare le prochain relais).

Pour vous aider à garder le **contrôle du groupe** et maintenir les équipes motivées, distribuez des points bonus/malus (équipe la + silencieuse, qui chante le plus fort, la plus fair-play, ...)

Gardez un œil sur votre montre. Vous n'aurez pas souvent le temps d'aborder tous les jeux que vous aurez préparés, alors préparez-vous à faire des choix.

Fin de séance / Bilan

A la fin de votre séance, faites un bilan avec les enfants pour connaître leur ressenti et les acquis linguistiques de la séance. Remerciez votre groupe et rappelez-leur l'heure du petit-déjeuner.

Pensez à appeler la personne de garde pour lui signaler la fin de votre activité.

Rangement

Remettre TOUT l'équipement à sa place (nettoyer ET sécher)

Notez les jeux que vous avez faits sur le planning de l'école.

Evaluation des risques

| Danger | Risque | Personne en danger | Degré de probabilité | Moyen de contrôle | Bilan |
|--|---|----------------------|----------------------|---|--------|
| Equipement endommagé | Blessure | Groupe/ personnel | Moyenne | Un instructeur qualifié vérifie la totalité de l'équipement avant et pendant l'activité | Faible |
| Surfaces inégales | Glisser, trébucher et tomber | Groupe/ personnel | Moyenne | Les instructeurs doivent s'assurer que la zone est sûre et informer le groupe des dangers potentiels. S'assurer que les enfants portent des chaussures adaptées, choisir les activités afin de garder contrôle du groupe. | Faible |
| Mauvaise utilisation de l'équipement | Blessures causées par un accident avec l'équipement | Groupe | Moyenne | Les instructeurs doivent effectuer un briefing de sécurité au début de l'activité et contrôler attentivement l'utilisation de l'équipement | Faible |
| Mauvaise connaissance des problèmes médicaux | Réaction allergiques (crise d'asthme, ...) | Groupe | Moyenne | Au point de RDV, trouver le groupe et vérifier les infos médicales (allergies, épipen, inhalateurs, etc ...) | Faible |
| Effets personnels | Perdus | Groupe | Moyen-ne | A la fin de la séance, redonner tous les effets personnels (inhalateur, veste, ...) | Faible |