

Session plan and risk assessment

It's a knock out!

Session length: 90 minutes

Instructor/participant ratio: 2/40 (+teachers)

Session aim: to enable children to practise listening skills in French to understand instructions and to practise vocabulary linked with this activity + to build a good group atmosphere

Equipment required: everything needed depending on the games you want to play, a walky talky and a first aid kit.

Suitable activity areas: priority is on the grass in front of the Château ; if not possible, somewhere else outside.

Time	Content of the activity
-5	<p>Preparation of the activity:</p> <p>Check the information regarding the group: age, aptitude, experience and number of children</p> <p>Check that you are aware of medical problems. <u>Remember to think about allergies when playing a game that involves food</u></p> <p>Take the equipment needed out, including a whiteboard for scoring and check the grass is tidy (no chairs lying around, etc...)</p> <p>EVERYTHING needs to be ready BEFORE the activity starts (water bombs, apples, eggs...). This activity requires a lot of preparation, so you need to start organising it before dinner.</p> <p>Prepare at least 8 games for each session. Be inventive. Choose games which involve all of the team members (relay...)</p> <p>See pages 134-135 for more details on possible games.</p>
0	<p>Meet the group</p> <p>Introduce yourself and describe the activity. Check the group: correct group, number of children, medical information, and correct clothing/footwear. Escort the group to the game area.</p>



Presentation of the activity

Introduce yourself, make the teams (yourself) and explain the aim of the activity.

For each game:

- explain the objective of the game
- do a safety briefing
- check the children are wearing the appropriate shoes (no flip-flops if they need to run) and have old clothes
- play the game
- do a short review

During the competition

- Keep control of the group
- Do not “overexcite” the participants
- Check that nobody cheats.
- Try to keep the scores close to keep all the children motivated.

Note: Think of your organisation beforehand to ensure the continuity of the games. An instructor should always be involved with the group (e.g. one instructor gives the score/ makes a bonus point as the other is preparing the next game)

To help you control the group and keep all of them motivated, it is a good idea to use bonus/malus points (score the quietest team, make them sing loudly, fair-play bonus point...)

Keep a close eye on your watch. You’ll probably not have time to do all of the games you have prepared so be ready to make some choices.

Review

Review the activity using the appropriate review tools as listed below and language used. Thank the group.

Tidying

Put ALL the equipment back in its RIGHT place

Remember to wash and dry the bowls before tidying them away



Review tools for It's a knock out:

What I liked

Positive feedback

Language linked with the activity

RISK ASSESSMENT

Danger	Risk	Persons at risk	Degree of probability	Control measure	Consequence
Damaged equipment	Injury	Group	Medium	Instructor to check all the equipment before and during the activity.	Low
Uneven surfaces and rough land	Slips, trips and falls	Group	Medium	Instructor to check the activity area is safe and to inform the group of possible dangers. Suitable footwear to be worn.	Low
Incorrect use of equipment	Injuries caused by an accident with the equipment	Group	Medium	Instructors should carry out a safety brief at the beginning of the activity and should supervise use of equipment.	Low
No review of medical problems	Allergic reactions (asthma attack etc)	Group	Medium	At the meeting point, group met and medical info checked (allergies, epipens, inhalers etc...)	Low



JEUX SANS FRONTIERES

Déroulement :

- 1 – Formation des équipes (en général, les groupes d'activité)
- 2 – Trouver des noms d'équipe.
- 3 – Explication des règles générales (assis en ligne, nbre de points gagné, bonus)
- 4 – Préparation et lancement des relais. Explication jeu par jeu.
- 5 – Résultat final, remerciement, merci et rangement !

Attention à bien préparer votre matériel et organiser votre tableau avant l'activité.

Penser à prendre 2 plots par équipe pour délimiter les limites du relai.

Petit conseil de la part des anciens du château, éviter les jeux trop sales dès le début.
Essayer d'organiser vos jeux pour garder l'attention des enfants.

Exemple de relais

<p>Le Garçons de Café</p> <p>Chaque participant doit faire 8 tours autour du plot de départ (ou avec un manche à balai) avec un gobelet dans la main. Il doit ensuite le remplir dans la bassine à côté et courir pour remplir la carafe située à l'autre bout du relai. L'équipe gagnante est celle qui a la carafe la plus rempli à la fin du relai.</p> <p>Possibilité de percer le gobelet pour rendre le relai plus difficile et rapide</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- (manches à balai)- gobelets- saladiers ou bassines- carafes- 1 verre mesureur
<p>Le Tunnel sous la Manche</p> <p>Les enfants se tiennent en ligne, debout, par groupe, les jambes écartées, connectés par les épaules (ou autre). La dernière personne de la ligne doit passer sous les jambes et remonter la ligne pour se placer devant, et ainsi de suite. La première équipe qui atteint le plot d'arrivée gagne.</p>	<p>Pas de matériel nécessaire</p>
<p>Dessus/Dessous</p> <p>Même position que pour le tunnel sous la Manche, en ligne, debout, jambes écartées. La première personne de chaque équipe tient un ballon (ou une bombe à eau) et l'équipe doit passer la balle de</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none">- un ballon par équipe ou une bombe à eau (en



<p>main à main en alternant le passage sous les jambes, sur la tête, dessous, dessus, etc ... Lorsque la dernière personne reçoit le ballon elle doit courir devant et recommencer, ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe atteigne le plot d'arrivée.</p>	<p>prévoir 3 si elles explosent)</p>
<p>La Chenille</p> <p>Chaque équipe est assise en ligne, les jambes entre la personne qui se tient devant, et les mains connectées aux chevilles de la personne de derrière. L'objectif est d'avancer en restant connecté, sans se lever jusqu'au plot et de revenir en arrière (ou bien faire tourner l'équipe autour du plot pour revenir)</p>	<p>Pas de matériel nécessaire</p>
<p>Le Fil à Linge</p> <p>Objectif pour chaque équipe, faire la plus longue ligne de vêtements en un temps donné. Penser à bien rappeler de garder le boxer ou la culotte et le soutien-gorge pour les filles. Interdiction d'aller aux dortoirs.</p> <p>Bonus : possibilité de donner des points aussi à l'équipe qui se rhabille et se positionne en ligne le plus vite possible.</p>	<p>Pas de matériel nécessaire</p>
<p>La Ligne de Personne</p> <p>L'équipe doit faire la plus longue ligne de personnes en un temps donné (attention, ils doivent rester connectés entre eux)</p> <p>Même bonus que pour la ligne de vêtement.</p>	<p>Pas de matériel nécessaire</p>



<p>La Chasse à l'Orange</p> <p>Les participants sont debout en ligne. Le dernier à une orange coincée sous le cou et doit la faire passer sous le cou de l'autre personne sans pouvoir utiliser ses mains pour ensuite courir se positionner devant la ligne et ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe atteigne le plot.</p>	<p>Matériel</p> <p>- oranges</p>
<p>La Cocotte Pondeuse</p> <p>Chaque équipe possède un nombre d'œuf donné (bombe à eau bien remplie) Chaque participant doit effectuer un parcours donné avec la bombe placée entre les jambes, sans la faire exploser. L'équipe qui passe le plus de personne avec sa bombe ou bien l'équipe qui garde le plus de bombes gagne la course.</p>	<p>Matériel</p> <p>- ballons de baudruche remplis d'eau</p>
<p>Les Sports d'Hiver (pour 2 groupes max)</p> <p>Par groupe de 3 sur les skis à gazon, les enfants doivent effectués un parcours.</p> <p>Possibilité de faire l'aller en ski, le retour en bobsleigh (en chenille) et inversement.</p>	<p>Matériel</p> <p>- Skis</p>
<p>Roméo et Juliette</p> <p>Une personne de l'équipe (Juliette) a les yeux bandés et est éloignée par l'animateur du reste du groupe. Au signal, elle doit retrouver ses Roméo's (le reste de l'équipe) grâce aux indications verbales de cette dernière, en faisant abstraction de celles des autres équipes qui participent en même temps Attention, le reste de l'équipe doit bien rester assis.</p>	<p>Matériel</p> <p>- un masque par équipe</p>
<p>La Roulette Russoœuf</p> <p>Dans un sac, des œufs sont numérotés. Chaque équipe doit choisir un œuf. Après un décompte jusqu'à 10, le volontaire de chaque équipe doit s'écraser l'œuf sur la tête. L'équipe qui a l'œuf dur gagne.</p>	<p>Matériel</p> <p>- le nombre d'œufs qu'il y a d'équipe dont un dur</p>
<p>La Course en Sac</p> <p>Chaque participant doit effectuer un parcours avec les pieds dans un sac poubelle (bien sûr il faut sauter pour ne pas déchirer le sac) et passer le relai à la prochaine personne. L'équipe la plus rapide à passer toute son équipe gagne.</p> <p>Bonus pour l'équipe qui garde son sac intact.</p>	<p>Matériel</p> <p>- Sacs poubelles (solides de préférence)</p> <p>En prévoir en rab</p>
<p>Les Bottes de 7 Lieues</p> <p>Chaque équipe choisie un représentant qui devra jeter une botte le plus loin possible.</p>	<p>Matériel</p> <p>- une botte</p> <p>+ mousse à raser</p>
<p>Le Splash</p> <p>Une bombe à eau par participant. Chaque personne doit courir jusqu'à une chaise placée à une distance donnée, poser le ballon dessus, et sauter sur le ballon pour le faire exploser, après quoi il peut revenir passer le relai à la prochaine personne.</p> <p>Deuxième variante, sans utiliser de chaise, une personne allongée, les genoux relevés, et le ballon</p>	<p>Matériel</p> <p>- ballons de baudruche remplis d'eau</p> <p>- chaises</p>



<p>sur les genoux.</p> <p>Troisième variante, seulement 3 bombes par équipe, 2 volontaires doivent les faire exploser en utilisant une technique donnée en un minimum de temps.</p>	
<p>La Bonbonnière</p> <p>Chaque participant doit effectuer le parcours suivant : courir jusqu'à une bassine remplie d'eau et sortir avec les dents un quartier de pomme placé à l'intérieur, puis aller jusqu'au plateau couvert de farine et y attraper un des skittles caché dedans avec la bouche. L'équipe qui finit son relai en premier gagne.</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - plateaux + farine - saladiers + eau - skittles - pommes coupées
<p>La pyramide</p> <p>Placer un prof pour chaque équipe assis sur une chaise avec un saladier rempli de mousse à raser à ses côtés. 2 personnes de chaque équipe doivent construire la plus haute pyramide de mousse sur la tête du prof en un temps donné</p>	<p>Matériel</p> <ul style="list-style-type: none"> - saladiers - mousse à raser (une bombe par équipe)

