

UFCPA

Union Française des Clubs de Plage & leurs Amis

LE CAHIER D'ANIMATION SAISON 2019

PARTENAIRE CINÉMA

DORA

ET
LA CITÉ
PERDUE

AU CINÉMA LE 14 AOÛT



© 2019 Paramount Players and Viacom

AUTRES PARTENAIRES



CACOLAC



ÉVÈNEMENT CINÉMA DE L'ÉTÉ

ANIMATION / JEUX / CONCOURS



LES CHÂTEAUX DE SABLE **DORA** ET LA CITÉ PERDUE

THÈME 1 / JUILLET

« Les découvertes de Dora... Monuments, édifices fantastiques de la cité perdue »

THÈME 2 / AOÛT

« Les animaux extraordinaires, imaginaires rencontrés dans la jungle »

PLAN / 4 catégories

DISPOSITIF → tracé dans le sable :

2m x 2m

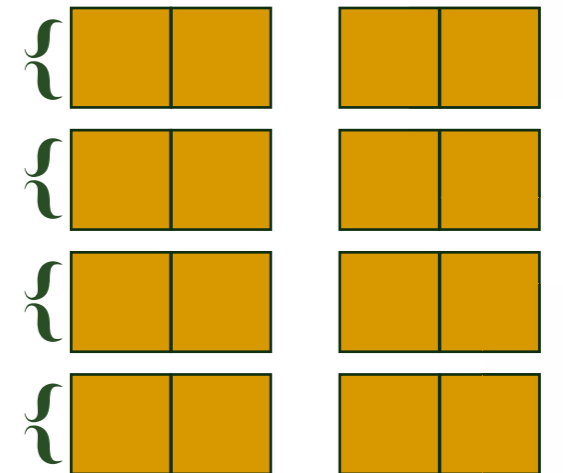
2m x 2m

Débrouille-toi seul : 1 enfant

Organisons-nous à 2 enfants

Retour en enfance : 1 enfant et 1 adulte

Avec un peu d'idée... autre proposition d'organisation



L'HISTOIRE

Après des années à explorer la jungle avec ses parents, **DORA** se prépare à vivre l'épreuve la plus difficile de sa vie : l'entrée au lycée ! Son âme d'exploratrice ressurgit quand elle doit voler à la rescousse de ses parents en danger.

Accompagnée de son fidèle singe **BABOUCHE**, de son cousin **DIEGO** et de nouveaux amis hauts en couleur, **DORA** embarque dans une folle aventure qui l'amènera à percer le mystère de la Cité d'or perdue.

AU CINÉMA LE 14 AOÛT

DoraEtLaCitePerdue-lefilm.fr



OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- À voir le nombre de tracés (2m x 2m).
- Laisser au choix dans quelle catégorie s'inscrire.
- Éviter d'être plus de 2, question de place.

LE LANCER D'ADRESSE **DORA** ET LA CITÉ PERDUE

LA COURSE DANS LA JUNGLE **DORA** ET LA CITÉ PERDUE

DISPOSITIF →



BUT DU JEU : Lancer 4 objets pour atteindre chacune des cibles : **D** / **O** / **R** / **A**
Joueur1 anneaux verts / **J2** bleus / **J3** jaunes / **J4** rouges

OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- Le lanceur se déplace librement dans l'aire de lancer.
- La variation de distance doit rester dans un lancer d'adresse.
- À partir de ≈ 9 ans, possibilité d'utiliser 4 frisbee « Dora » à la place des anneaux

DISPOSITIF →



| | | | | |
|---------|--------------|--------|-----------|-------|
| DÉPART | | | | |
| ARRIVÉE | Noix de coco | Disque | Statuette | Fleur |

BUT DU JEU : Courir le plus vite possible en slalomant pour donner à **BABOUCHE** un objet. Revenir par le même chemin pour arriver le premier.

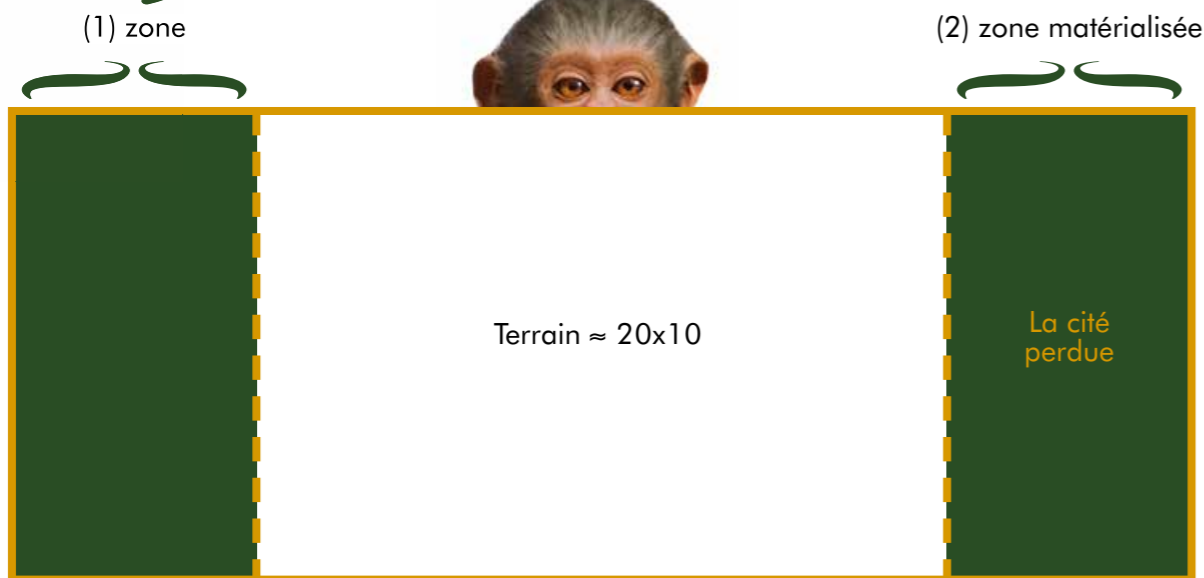
OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- Dora, peut être une figurine, un enfant assis...

**LE JEU COLLECTIF
ULTIMATE ADAPTÉ**



DISPOSITIF →



BUT DU JEU : Réceptionner le frisbee **DORA** dans la zone « la cité perdue » pour marquer un point. A gagné, l'équipe ayant le plus de points.

MATÉRIEL : 1 frisbee **DORA** par terrain

ORGANISATION : 4/6 équipes de 3 ou 4 joueurs
 Les bleus/les rouges/les verts } Signes distinctifs
 Les jaunes/les blancs/les oranges } dossards...
 Temps de jeu, 3 à 4'
 Toutes les équipes se rencontrent
 2 terrains pour 6 équipes (par exemple : 2 équipes se rencontrent, la 3ème arbitre)



OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- Jeu à proposer aux 9-10-11-12 ans et plus.
- Règles : lancement du jeu, remise en jeu après sortie du frisbee, arbitrage, droits et devoirs des joueurs à mettre en place avec eux (s'inspirer si nécessaire du règlement « ULTIMATE »).

© 2019 Paramount Players and Viacom

LE PARCOURS AVENTURE



DISPOSITIF →

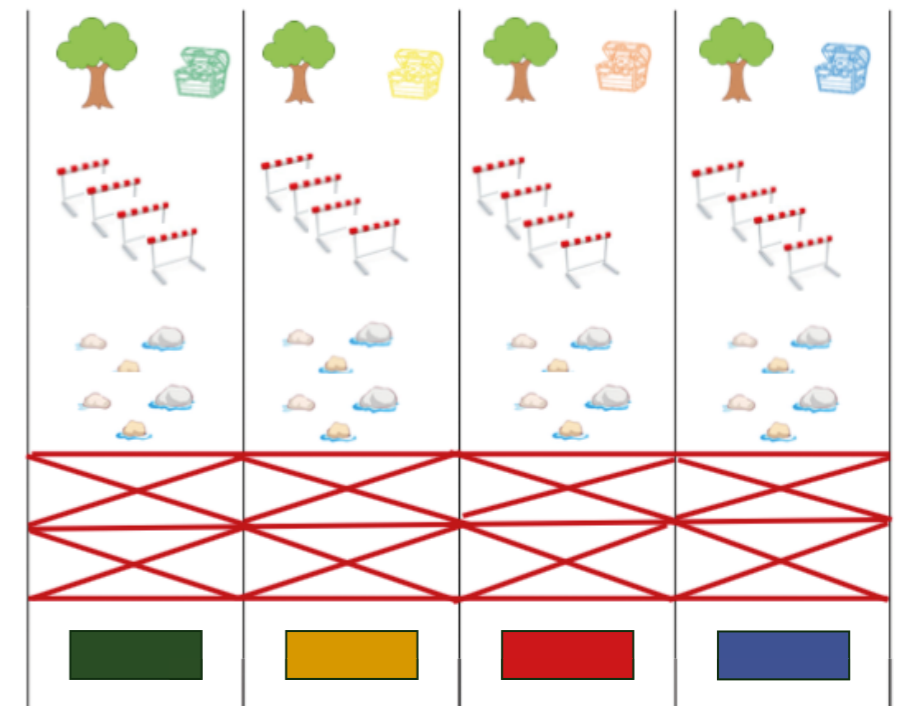
Tour de l'arbre (4)

Obstacles à sauter (3)

Passage de rivière (2)

Obstacle pour passer dessous (1)

Départ/arrivée



BUT DU JEU : Réaliser le parcours complet pour ramener le trésor :

- En passant sous l'obstacle (1)
- En marchant sur les pierres pour traverser la rivière (2)
- En sautant les obstacles (3)
- En faisant le tour de l'arbre (4)

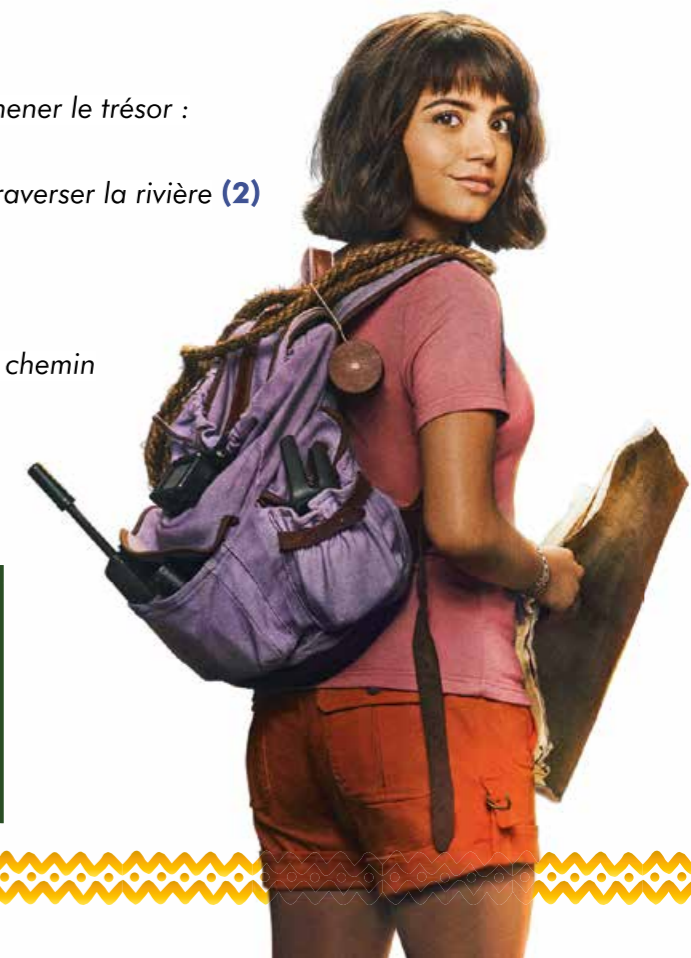
Saisir le trésor et revenir par le même chemin avec le trésor.

→ Classement 1-2-3-4

OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- Le trésor est un objet : anneau, balle, etc.
- La distance et la difficulté du parcours peuvent varier selon les âges.

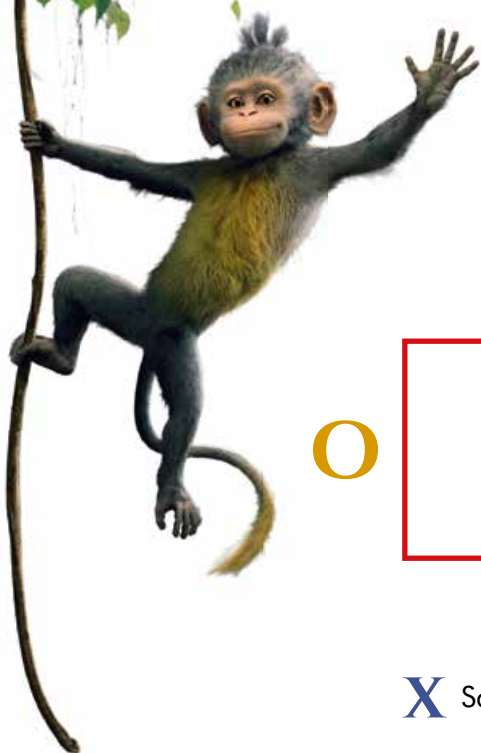
© 2019 Paramount Players and Viacom



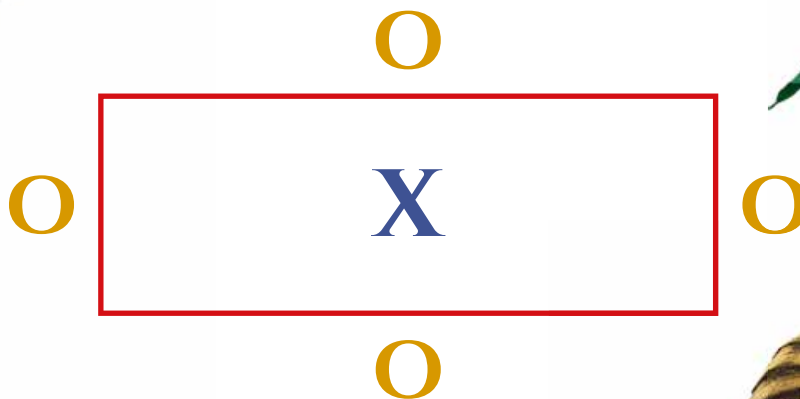
LES KANGOUROUS SUR TRAMPOLINE

DORA

ET LA CITÉ PERDUE



DISPOSITIF →



X Sauteur Kangourou **O** Observateurs

1 - SAUT / FIGURE SIMPLE

- grenouille / bras et jambes fléchis
- singe / bras en haut et jambes fléchies
- arbre droit / bras en haut et jambes tendues
- tomber assis
- tomber à plat dos
- tomber à 4 pattes

2 - SAUT / FIGURE COMPOSÉE

- 2 ou 3 sauts enchaînés
- avec vville
- avec rotation
- etc.

3 - AUTRES PROPOSITIONS

Un « diplôme » kangourou **1** ou **2** ou **3** peut être remis à l'issue des passages sur trampoline (fiche proposée en annexe)

OBSERVATIONS / REMARQUES / SUGGESTIONS

- Inspiration « France trampoline » à consulter « Formation trampoline cadre niveau animateur » et vidéos très intéressantes.

