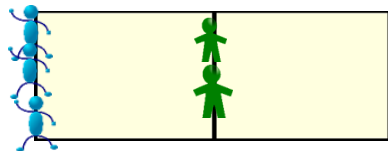


La forêt enchantée

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Traverser l'espace des lutins sans se faire toucher par eux.

Fin de l'activité :

La dernière personne à réussir à traverser la forêt enchantée sans se faire toucher par les lutins ou par un arbre, l'emporte.

Source: www.bdcas.com/wp-content/uploads/Banque-de-jeux.doc

Le combat de coq

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Être le dernier joueur à rester en équilibre accroupi.

Fin de l'activité :

Les gagnants de la première ronde se mettent deux par deux entre eux, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou deux joueurs.

Source: www.toujourspret.com/techniques/jeux/rapides/physique/combat_de_coqs.php

Le filet et les poissons

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Le filet essaie d'attraper un nombre maximum de poissons.

Fin de l'activité :

Le dernier poisson en liberté est déclaré vainqueur.

Source: Extrait de « Récréations et jeux à l'école maternelle », 92 fiches d'activités pour groupe de 10 à 30 enfants pour enfants de 3 à 6 ans.

Magicien

Matériel :

2 bâtons, 2 cerceaux, 5 ballons en mousse



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Toucher le magicien de l'équipe adverse pour gagner la partie.

Fin de l'activité :

Le jeu se termine lorsque le magicien est touché.

Source: <http://seduc.csdecou.qc.ca/servicesdegarde/files/2018/09/Jeux-coop%C3%A9ratifs-CSDD.pdf>

Déroulement :

Le combat de coq

- Les joueurs sont deux par deux. Ils sont accroupis et se tiennent par les bras près des coudes.
- Ils doivent bouger pour déséquilibrer l'autre, sans perdre eux-mêmes l'équilibre et sans se relever.
- On procède par l'élimination.

Déroulement :

La forêt enchantée

- Les participants sont placés sur une ligne à une extrémité du terrain.
- Il y a deux lutins qui sont placés sur la ligne du centre et qui peuvent se promener dans un espace déterminé à l'avance (par exemple, la largeur du terrain et un mètre de chaque côté de la ligne centrale).
- Les participants tentent de traverser l'espace des lutins sans se faire toucher par eux.
- Si un participant se fait toucher par un lutin, il devient un arbre et doit toucher les participants qui passent près de lui sans bouger les pieds.

Déroulement :

Magicien

- Deux équipes sont séparées par une ligne centrale. Elles ont un joueur placé dans un cerceau avec un bâton (magicien) à chacune des extrémités du gymnase.
- Durant le déroulement, les équipes s'échangent plusieurs ballons. Lorsqu'un joueur est touché par un ballon, il doit s'asseoir exactement à l'endroit où il a été touché.
- Le magicien doit sortir de son cerceau et aller toucher le joueur avec son bâton. À ce moment-là, le joueur peut retourner au jeu. Le magicien doit retourner dans son cerceau sans se faire toucher à son tour.
- Il faut changer de magicien après chaque partie. Ce jeu permet de faire jouer tout le monde sans avoir à l'élimination.

Déroulement :

Le filet et les poissons

- Quatre ou cinq enfants forment un cercle en se tenant par la main, bras en l'air. Le cercle symbolise le filet du pêcheur. Les autres enfants (les poissons) courent en dispersion sur le terrain de jeu et passent dans le filet à intervalles réguliers.
- Au signal de l'animateur, les enfants qui forment le filet s'accroupissent en fermant celui-ci et en capturant ainsi les poissons qui se trouvent à l'intérieur.
- Les enfants capturés agrandissent le filet. Le jeu peut recommencer.

Variante :

On peut chronométrer la partie et l'équipe la plus rapide remporte le jeu.

Variante :

Un requin (un enfant) est introduit dans le jeu. Tant que le filet est ouvert, il essaie d'attraper des poissons. Ceux-ci s'enfuient ou rentrent à l'intérieur du cercle, car le requin est trop gros pour y entrer. Attention de ne pas y rester trop longtemps, car le filet peut se fermer à tout moment ! Dès que le filet se referme, le requin ne joue plus. Les poissons qu'il a attrapés sont ajoutés aux mailles du filet avec ceux qui sont pris à l'intérieur. Le jeu peut alors reprendre.