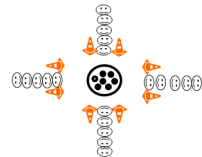


Le repas des hippopotames

Matériel :

Plusieurs sacs de sable, 8 cônes, 4 planches à roulettes



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Chaque équipe d'hippopotame doit accumuler le plus de boules de nourriture représentées par les sacs de sable.

Fin de l'activité :

Une fois la réserve de nourriture épuisée, le jeu s'arrête et l'équipe qui en possède le plus remporte la partie!

Source: www.aquoivousjouez.com

Les monstres

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Constituer un monstre qui a un nombre limité d'appui au sol.

Fin de l'activité :

Après un temps donné.

Source: Inconnu

Traverse couleur

Matériel :

Aucun



Lieu: Gymnase ou extérieur

But du jeu:

Traverser le gymnase sans se faire toucher par le meneur.

Fin de l'activité :

Le jeu se termine lorsqu'il reste un joueur ou encore si les joueurs ne peuvent plus traverser.

Source: coeurdesvalleesenaction.com/wp-content/uploads/2013/09/8_Fiches-de-jeux-en-gymnase.pdf

Étoile

Matériel :

Objet(s)



Lieu: Gymnase

But du jeu:

Toucher l'objet du centre le plus rapidement possible.

Fin de l'activité :

L'équipe qui a marqué le plus de points.

Source: Inconnu

Déroulement :

Les monstres

- Diviser le groupe en équipe de 4 à 6 joueurs.
- Le meneur du jeu demande à chacun des groupes de constituer un monstre selon la formule suivante :
$$\frac{\text{Nombre de pieds (ou mains)} - 1}{2} = 5$$
- Exemple: Pour 6 participants, il y a donc 12 pieds ou mains divisés par 2 - 1 = 5 appuis
- Pour chacune des équipes, il doit donc y avoir seulement 5 pieds ou mains qui doivent toucher au sol.

Variante :

Le nombre d'appuis peut être plus grand, mais on impose alors d'abord un nombre x de pieds et un nombre y de mains, puis + 1 pied et + 1 main, puis + 2 pieds et + 2 mains, etc...

Déroulement :

Étoile

- On forme 4 équipes de 5 joueurs.
- Chaque équipe est placée autour d'un cerceau, les membres un derrière l'autre et les jambes écartées.
- Chaque joueur de l'équipe a un numéro (le premier – le deuxième = 2, etc.)
- Lorsque le meneur du jeu nomme un numéro, par exemple 2, chaque joueur de l'équipe ayant le chiffre 2 doit courir vers la droite, derrière les derniers joueurs des autres équipes et revenir à son équipe.
- Il passe entre les jambes du dernier et se rend au cerceau du centre en rampant pour toucher à l'objet.
- Le joueur qui touche l'objet en premier a un point.

Variante :

- Ajouter des objets et leur attribuer différentes valeurs.
- Ne pas divulguer la valeur avant la fin de la partie.

Déroulement :

Le repas des hippopotames

- Ce jeu est la version humaine du jeu Hungry hungry hippos.
- On forme quatre équipes, les joueurs de chacune d'elle se placent en file entre deux cônes devant un cercle rempli de sacs de sable (comme l'image ci-dessus).
- À plat ventre sur une planche à roulettes, une personne de chacune des équipes doit aller chercher un sac de sable et le rapporter à son équipe.
- Pour faciliter le retour, les membres de chacune des équipes peuvent aider celui qui est sur la planche en le ramenant par les jambes. Une fois de retour, on change la personne qui était sur la planche.

Déroulement :

Traverse couleur

- Tous les enfants sont placés sur la ligne au fond du gymnase. Le meneur (gardien) est au centre du gymnase.
- Celui-ci nomme une couleur, ceux qui ont cette couleur sur leurs vêtements peuvent traverser immédiatement de l'autre côté sans se faire toucher.
- Au signal du meneur, les autres traversent. Ceux qui se font toucher par le meneur deviennent eux aussi des gardiens.
- Si les enfants prennent trop de temps à traverser, compter un nombre de secondes pour qu'ils passent la ligne de défense.

Variante :

- Changer la façon de se déplacer (au galop, en sautillant, en pas chassés, etc.)
- Ajouter des « queues » ainsi le gardien doit l'enlever plutôt que de toucher.