

Déroulement de l'activité :

- Préparer le matériel dont on a besoin pour les jeux ; c'est-à-dire :
 - Drap
 - Balles en plastique ou en mousse
 - Pions ou petits personnages
 - Feuilles pour faire les grilles
 - Bâton ou balai
 - Balle ou ballon

Explication des jeux :

- La mer :

- Chaque enfant prend une poignée et il s'agit simplement d'agiter le drap.
- Commencez par des vagues toutes douces pour augmenter progressivement la force et terminer avec une véritable tempête en mer !



- Course à une main :

- Demandez à chaque enfant de tenir le drap d'une seule main en tendant l'autre main pour garder l'équilibre.
- Courez en rond dans une direction, puis changez de main et courez dans l'autre direction.
- Une autre formule serait d'utiliser une pièce de musique comme signal pour changer de direction (vous pouvez, par exemple, changer de direction chaque fois que la musique s'arrête).



- Le morpion :

- Sur la table se trouve une grille de 3 cases de hauteur et 3 cases de longueur soit 9 cases au total.
- Chacun à tour de rôle, les enfants vont poser un pion dans une de ces cases.
- Les enfants ont des pions différents.
- Le premier des deux qui aligne 3 symboles sur la grille gagne le duel.



- Dans ma valise :

- Pour jouer à « dans ma valise », il faut que le premier joueur prononce la phrase « dans ma valise il y a... » et ajoute un mot pour compléter la phrase.
- Exemple : le joueur dit « dans ma valise il y a une brosse à dent »
- Le deuxième joueur doit reprendre entièrement la phrase du premier joueur et y ajoute aussi un mot.
- Exemple : la première phrase étant : « dans ma valise il y a une brosse à dent. » le deuxième joueur doit alors tout répéter et ajouter un mot comme : « dans ma valise il y a une brosse à dent et des chaussettes.»
- Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se trompe !



- Le jeu du furet :

- C'est un jeu où l'on fait répéter des nombres à tour de rôle aux joueurs avec une règle bien précise.
- Compter de 2 en 2, de 5 en 5, de 10 en 10...
- Dans l'ordre croissant, décroissant à partir d'un nombre...
- Le jeu est basé sur la rapidité pour que la mémorisation soit efficace.
- Si un joueur ne sait pas ou bloque, il faut passer au suivant et ainsi de suite.



- Le limbo :

- Le jeu consiste à passer en dessous d'un bâton (le buste tourné vers le haut) tenu à l'horizontale par deux personnes.
- Une fois que tout le monde est passé, on baisse la hauteur du bâton et ainsi de suite.
- Celui ou celle qui touche la bâton ou qui tombe a perdu !
- Le gagnant est le dernier à avoir réussi à passer sous le bâton sans n'avoir touché ni n'être tombé par terre.



- La balle au sou :

- On place la pièce de monnaie par terre, entre les deux joueurs et à égal distance des deux.
- Les joueurs s'envoient la balle en essayant de la faire rebondir sur la pièce.
- A chaque fois que l'on touche la pièce on marque 1 point.
- Celui qui obtient 5 points le premier a gagné.



- Balle « air / terre / mer » :

- Les joueurs s'assoient par terre en ronde autour d'un meneur de jeu.
- Le meneur de jeu lance la balle à un des joueurs en disant « air, terre, mer ».
- Le joueur qui reçoit la balle doit le rattraper et le relancer en donnant un nom d'animal, de personne ou d'objets en rapport avec l'élément proposée.
- Par exemple si on lui lance la balle en disant « mer », il doit la relancer au meneur de jeu en répondant : « poisson », « sous-marin », ou « pirate ».
- Si le joueur relance la balle en silence, si sa réponse est fausse ou s'il cite un mot déjà cité précédemment le joueur est éliminé ou alors on lui donne un gage pas trop long ni trop difficile pour que le jeu puisse continuer !

