

Le premier club est toujours un défi, surtout dans la gestion du temps. Ce sont les jeux qui feront tampon si vous êtes en retard dans le programme. Il est également important de s'amuser ensemble pour faire connaissance, voilà pourquoi nous vous proposons 3 jeux qui se font avec l'ensemble du groupe.

Choisissez parmi les jeux ci-dessous, en fonction du matériel dont vous disposez (il sera peut être intéressant d'investir dans du matériel de base dont vous pourrez avoir l'usage régulièrement), mais aussi du temps disponible.



Les feuilles musicales

Matériel nécessaire :

Morceaux de cartons coupés en forme de feuille (environ 30 x 30 cm). Coupez-en pour que tous (enfants, aides et moniteurs) puissent jouer.

Un lecteur de CD assez puissant + un CD de musique entraînante.

Règles du jeu :

Posez les feuilles au sol et demandez à chaque participant de se mettre sur une feuille. Lorsque la musique commence, chacun se déplace, sans marcher sur les feuilles. Pendant ce temps, enlevez une feuille (si le groupe est petit) ou deux feuilles (si le groupe est grand), puis arrêter la musique. Chaque participant doit alors se tenir debout sur une feuille. Ceux qui ne trouveront pas de feuille seront éliminés. Recommencez jusqu'à ce qu'il y ait un seul gagnant.

Proposez à ceux qui sont éliminés d'encourager leurs favoris, laissez-les retirer une feuille au tour suivant, voilà de quoi occuper les perdants.



Le parachute

Pour le commander : www.linder-partner.com

Bon défourloir, il existe plusieurs jeux différents possibles avec un parachute.

Matériel : un parachute et une petite balle en plastique.



Règles du jeu

Mettez tous les enfants autour du parachute, même s'il n'y a pas assez de poignées. Ils peuvent tenir le bord de la toile.

Constituez 2 équipes. Pour cela, Il faut faire alterner les enfants de l'équipe 1 et ceux de l'équipe 2 autour du parachute (un enfant de l'équipe 1, un enfant de l'équipe 2, etc.).

1^{ère} manche : un membre de l'équipe 1 jette la balle sur le parachute tandis que ses coéquipiers le gardent bien tendu pour parvenir à faire passer la balle dans le trou qui se trouve au centre. L'équipe 2 bouge le parachute pour empêcher l'équipe 1 d'atteindre son objectif. Si la balle est éjectée, un membre de l'équipe 1 lâche le parachute, va chercher la balle et la lance à nouveau sur le parachute. En 4 mn, l'équipe 1 doit faire passer la balle par le trou aussi souvent que possible.

Conseil : c'est à cette étape qu'il est le plus facile de marquer. Mais attention, la balle doit être lancée et non posée simplement dans le trou.

Pour la 2^{ème} manche, les rôles sont inversés. (4mn)



La bombe

Matériel nécessaire : un foulard et un ballon

Règles du jeu :

Tirez au sort un joueur. Il s'assied en tailleur, les yeux bandés par un foulard.

Les autres joueurs, debout, forment un cercle autour de lui.

Au signal du départ, les enfants du cercle se passent le ballon le plus vite possible pendant que le joueur au centre compte en silence jusqu'à 20.

De temps en temps, il peut crier « demi-tour ! » : les joueurs doivent aussitôt se passer le ballon en sens inverse.

Quand il en est au chiffre 20, il crie « bang ».

Celui qui tient le ballon à ce moment-là est hors jeu.

Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur : le gagnant