

Jeux

Règles du jeu

Lieu du jeu : faites tout dans 1 salle. Le but n'est pas de chercher les postes

Durée du jeu : 20 mn

4 équipes maxi

Préparation :

4 moniteurs tiennent chacun un poste de jeu.

Déterminez qui sifflera toutes les 4 minutes.

Donnez des règles courtes et précises pour chaque épreuve.

Déterminez l'ordre de passage des équipes. A la fin de votre jeu, vous devez indiquer où les enfants doivent se rendre ensuite.

Lorsque quelqu'un siffle la fin d'un jeu, c'est aussi déjà le début du suivant ! Attention à ne pas perdre de temps !

Ayez sur vous une feuille et un stylo. Vous inscrirez après chaque passage le score de l'équipe (cumulez les points de tous les enfants d'une même équipe).

Adaptez le jeu en fonction de l'âge des enfants de l'équipe.

Postes

Dans le jardin (lotto des odeurs et goûts)

Faites deviner 10 odeurs et goûts différents. Notez sur des papiers les réponses. Les enfants doivent sentir et goûter, puis ils mettent les papiers devant ce qui leur semble être les bonnes réponses. Vérifiez avec eux combien il y a de bonnes réponses.

Suggestions d'odeurs : épices qu'on peut trouver en Israël (cannelle, cumin, coriandre, muscade, poivre...)

Emballez vos flacons d'épices dans de l'alu en faisant de petits trous sur le dessus pour que les enfants puissent sentir.

Suggestions de goût : acheter des yaourts aromatisés (citron, pamplemousse, orange, banane...)

Chaque bonne réponse donne 1 point à l'équipe.

Une vie de soldat (relai)

Faites un parcours du combattant en faisant passer les enfants sur, sous, entre, autour, dans différents obstacles. Pour cela, vous pouvez utiliser des chaises, des tables, des cônes, des tunnels,...

Comptez le nombre de parcours effectués par l'ensemble de l'équipe.

Transport de bois (relais)

Chaque enfant à tour de rôle transporte une petite bûche de bois de différentes manières sur un parcours sans obstacle: sur le dos, sur le coude, sur la tête, sur un pied, sur le ventre (en position araignée),...

A la fin des 4 mn, comptez le nombre d'aller-retour réalisé par toute l'équipe

Un marteau et des clous

Prenez une poutre en bois tendre, un marteau et de grands clous.

Option 1 : A tour de rôle, chaque enfant essaie de planter un clou (changement toutes les 15 secondes). Comptez à la fin le nombre de clous plantés par l'ensemble de l'équipe.

Option 2 : Les enfants de l'équipe jouent contre vous. Il vous faut alors 2 marteaux et des clous plus petits. En alternant, vous et les enfants tapez une fois sur le clou. Celui qui l'enfonce complètement a gagné (vous ou les enfants). Comptez le nombre de fois que les enfants ont gagné.