

## Jeu du zoo

### Introduction

Serez-vous de bons détectives et saurez-vous retrouver les empreintes des différents animaux du zoo ? 4 animaux, pas les plus sages, vous donnent rendez-vous pour une épreuve ! Nous verrons qui d'entre vous est le plus agile, fort, etc. !

### A faire à l'avance

- Imprimer les affiches des postes de jeu. Elles seront à mettre dans des pochettes plastique avec en recto l'épreuve à faire et en verso caché les empreintes qu'il faut suivre pour découvrir le chemin.
- Préparer le matériel des postes de jeu.
- Découper les empreintes des animaux et les fixer avec de la pâte ou du scotch sur les murs afin que les enfants puissent suivre les traces. Conseil : fixer les empreintes avant l'arrivée des enfants car ça prend du temps.

### Récapitulatif

Poste	Type de jeu	Traces à suivre ensuite
Belette	Agilité	Traces hérisson
Hérisson	Meilleure défense	Traces loup
Loup	Rapidité	Traces ours
Ours	Force	Traces belette

### Infos pour les moniteurs

Faire 4 équipes maximum avec chaque fois un moniteur qui accompagne. Les 4 moniteurs doivent connaître les règles du jeu, mais ils laisseront les enfants lire et découvrir les règles .

### Règles du jeu

Chaque groupe commence par une épreuve. Lorsqu'elle est finie, les enfants retournent la pochette, regardent bien l'empreinte de l'animal qu'ils doivent suivre et se déplacent en suivant les empreintes jusqu'au prochain poste.

## Postes de jeu

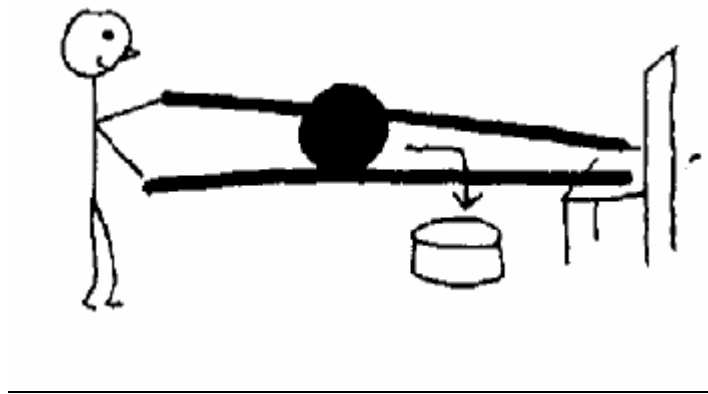
Vous pouvez très bien choisir d'autres défis. Penser cependant à tester les différentes qualités des 4 animaux (agilité, défense, rapidité et force).

### La belette

Matériel : 2 bâtons, une balle, un seau, une chaise

Intro : Petite bête agile, la belette va tester votre agilité. (inscrit sur le poste)

Règle du jeu : en 4mn, mettre le plus souvent la balle dans le seau

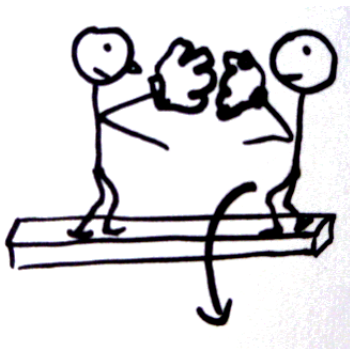


### Le hérisson

Matériel : poutre, gants de boxe ou coussins

Intro : Le hérisson n'est ni le plus rapide, ni le plus fort. Mais il a un très bon moyen de défense : ses épines !

Règle du jeu :

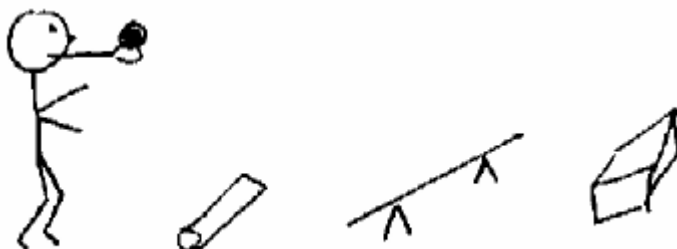


## Le loup

Matériel : 1 cuillère et une balle de ping-pong par enfant, chaises, cônes, banc, table.

Intro : Très rapide à s'enfuir avec la poule du voisin dans la gueule, le loup voudrait savoir qui est le plus rapide de vous tous avec une cuillère dans la bouche !

Règle du jeu : Faire un mini-parcours avec la cuillère dans la bouche et la balle de ping-pong dessus. Compter et noter le nombre d'aller-retour en 4mn.



## L'ours

Matériel : 1 cerceau

Intro : Vous ne ferez pas le poids en face de l'ours blanc ! Mais qui d'entre vous est le plus fort ?

Règle du jeu

2 par 2, les enfants se poussent et se tirent pour que l'autre mette un pied dans le cerceau. En faire un mini-tournoi où les gagnants rejouent.

