

Banque de jeux « BEST SELLERS »

Certains jeux ont un succès fou avec les jeunes. Je vous en présente quelques-uns qui feront sans aucun doute le bonheur de vos tout-petits et de vos plus grands. Alors, 3,2,1, jouez!

Pour les petits (5 à 7 ans)

J'ai perdu mon singe



But du jeu : Toucher le joueur qui cherche son singe

Nombre de joueurs : 5 et plus

Matériel : Aucun

Description : Placer les enfants en assis en cercle. Désigner un joueur qui sera à la recherche de son singe. Celui-ci marche autour des participants en décrivant un participant. Il commence ainsi : « J'ai perdu mon singe... » Ensuite, il peut décrire la couleur de ses cheveux, ses vêtements, ses intérêts, etc. Lorsque la personne décrite est certaine que c'est elle, elle doit courir derrière le joueur en essayant de le toucher. L'autre joueur doit alors faire deux tours et aller prendre la place assise du joueur qu'il a décrit. Ensuite, c'est à celui qui est debout de décrire un autre joueur. Si le joueur réussit à toucher un autre joueur, le joueur touché doit prendre place au centre du cercle. Pour le délivrer, un joueur devra faire trois tours sans être touché.

Le miroir

But du jeu : Imiter le maître du jeu

Nombre de joueurs : 3 et plus

Matériel : Aucun

Description : Désigner un joueur qui sera le maître du jeu. Les autres joueurs sont debout devant lui. Le maître du jeu fait des mouvements que les autres doivent imiter (par exemple, les bras dans les airs, les mains sur la tête, un saut à pieds joints, se tenir debout sur un pied, faire une grimace, etc.), comme s'ils étaient des reflets d'un miroir. Après quelques minutes, le maître du jeu désigne un joueur qui selon lui a été un parfait reflet du miroir pour prendre sa place. C'est alors que le jeu recommence.

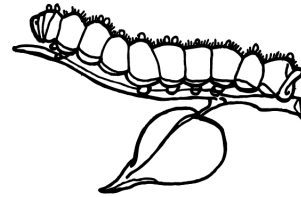
Jeu coopératif

Mille-pattes

But du jeu : Attraper la queue du mille-pattes

Nombre de joueurs : 8 et plus

Matériel : Aucun



Description : Tous les enfants se mettent l'un derrière l'autre, les mains à la taille de celui qui est devant. Ils forment un gigantesque mille-pattes. La tête du mille-pattes essaie d'attraper sa queue. Si elle réussit, la tête déménage au bout de la file et le deuxième enfant est à la tête.

Jeu sportif

Les quatre coins

But du jeu : Accéder à un coin

Nombre de joueurs : 5

Matériel : un terrain délimité par quatre coins

Description : Les enfants sont séparés par groupe de cinq. Un enfant doit se placer dans chaque coin du terrain, et l'autre se place au centre. Les enfants dans les coins doivent essayer de changer de place entre eux. Tandis que celui au centre doit essayer d'accéder à un coin libéré pendant un changement.

Jeu aquatique

La chasse aux trésors

But du jeu : Rappporter le plus d'objets possible dans le cerceau

Nombre de joueurs : 2 et plus

Matériel : des objets qui flottent et qui calent

Description : Le jeu consiste à rapporter en un temps limité le plus d'objets possible, qu'on nommera des trésors, dans un cerceau. Pour les plus petits, on utilisera des objets flottants. Tandis qu'avec les grands, on augmentera le niveau de difficulté en plaçant les objets au fond de la piscine.

Pour les plus grands (8 ans à 12 ans)

Un petit jeu de concentration

La tape

But du jeu : Exécuter les bons mouvements

Nombre de joueurs : 3 et plus

Matériel : Aucun

Description : Les joueurs doivent observer le maître du jeu. Lorsque celui-ci lève sa main droite, les participants tapent une fois dans leurs mains. Lorsqu'il lève sa main gauche, ils tapent deux fois dans leurs mains. Lorsqu'il lève ses deux mains, ils ne doivent pas taper. Le maître du jeu exécute ces mouvements dans le désordre et les participants font le mouvement associé à celui-ci. Les participants qui se trompent doivent s'asseoir. Lorsqu'il reste qu'un ou seulement quelques participants, on les désigne les gagnants. Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté en allant plus rapidement.

Jeux coopératifs

Les planètes

But du jeu : Retirer un membre de sa planète

Nombre de joueurs : 10 et plus

Matériel : Aucun

Description : Séparer le groupe en équipe de même nombre, sans excéder six équipes. Chaque équipe doit former un cercle en se retenant par les bras entrecroisés. Chaque équipe se trouve un nom de planète. Nommer ensuite une planète qui attaque une autre. L'équipe attaquante se déplace vers l'équipe à attaquer. L'attaque a pour but de retirer un membre de l'équipe pour qu'il ne soit plus en lien avec son équipe. Alors l'équipe attaquante retourne se placer avec le nouveau membre. Nommer une autre attaque.



Le cercle d'amis

But du jeu : Développer la confiance en ses amis

Nombre de joueurs : environ 10

Matériel : Aucun

Description : Les participants forment un cercle très serré, épaulement contre épaulement, face à un joueur debout au centre. Celui-ci se tient droit, les bras le long du corps, très raide et se ferme les yeux. Il se laisse tomber dans n'importe quelle direction et ceux qui forment le cercle tentent de le ramener vers le centre aussi doucement que possible.

Le requin

But du jeu : Les poissons doivent traverser la ligne sans se faire toucher par le ou les requins.

Nombre de joueurs : 8 et plus

Matériel : Ligne au sol ou grande corde

Description : Au début du jeu, il n'y a qu'un requin (un enfant) qui surveille les allées et venues des poissons (le reste des enfants). Les poissons doivent traverser la ligne sans se faire toucher. Le but du requin sera de toucher le maximum de poissons qui deviendront à leur tour des requins. Le requin ne doit pas se déplacer autrement que sur la longueur où il est assigné. Lorsque les poissons sont touchés, ils doivent se placer eux aussi sur la ligne et ils deviennent des requins.

Variantes :

Requin à la chaîne : Les requins doivent former une chaîne (main dans la main) complète.

Requin deux par deux : Les requins doivent former une équipe de deux (main dans la main) pour attraper les poissons.

Requin partout : Les requins peuvent se déplacer partout sur le terrain assigné.

Jeux sportifs

Policiers-Voleurs

But du jeu : Voler le diamant

Nombre de joueurs : 8 et plus

Matériel : un ballon et un cône

Description : Les participants doivent voler un diamant, qui est un ballon placé sur un cône. Une équipe surveille le diamant et l'autre essaie de prendre le



ballon. Si les policiers touchent un joueur de l'autre équipe, celui qui s'est fait toucher va s'asseoir sur le banc. S'il y a un policier qui sort de son territoire et qu'il ne touche pas un joueur de l'autre équipe, il est éliminé. Si les voleurs volent le diamant des policiers, on change de côté.

Le bouclier de la quille

But du jeu : Faire tomber la quille des autres joueurs

Nombre de joueurs : 8 et plus

Matériel : autant de quilles (ou de grosses bouteilles en plastique) qu'il y a de joueurs

Description : Chaque joueur place sa quille (ou une grosse bouteille en plastique, selon votre matériel disponible) sur le terrain où il désire. Il reste près de sa quille pour la protéger. Il est comme un bouclier. Lorsque tout le monde est prêt, on peut donner le signal. On met au moins cinq ballons mousse en jeu et on essaie de faire tomber les quilles des autres joueurs. Pour lancer un ballon, on doit être à côté de sa quille. Si un joueur lance un ballon et fait tomber une quille, le joueur à qui appartient cette quille, est éliminé. Si un joueur fait tomber sa propre quille, il est aussi éliminé. Les trois derniers joueurs sont gagnants. On peut augmenter le niveau de difficulté en rapetissant de plus en plus le terrain.

Les super-héros

But du jeu : Éviter de se faire toucher par badman ou badgirl

Nombre de joueurs : 10 et plus

Matériel : aucun

Description : Déterminer deux participants qui auront les rôles de badman et badgirl. Ceux-ci devront éliminer tous les résidents de la ville en taguant les enfants. Leur demander de quitter la pièce et choisir deux super-héros que badman et badgirl ne devront pas connaître. Les super-héros auront le pouvoir de délivrer tous les participants du jeu que badman et badgirl auront tagués. Lorsque le jeu commence, les enfants tagués par badman ou badgirl doivent lever leurs bras dans les airs. De cette façon, les super-héros pourront bien voir ceux qui ont été tagués. Ils devront alors aller les délivrer en les touchant sans que badman et badgirl ne les voient. Lorsqu'un super-héro est touché, badman et badgirl sont mis au courant. Le jeu se termine lorsque les deux super-héros sont éliminés ainsi que tous les résidents de la ville.

Tic! Tac! BOOM!

But du jeu : Éviter d'avoir le ballon lorsque la bombe explose

Nombre de joueurs : 8 et plus

Matériel : un ballon

Description : Les participants se placent debout en cercle sans trop s'espacer. Un enfant est au milieu de la ronde et fait la bombe: c'est-à-dire que celui qui est au milieu choisit un nombre de tic tac à dire. Il dit " tic !tac ! " autant de fois qu'il veut. Il a les yeux bandés et ne sait pas où est le ballon. Pendant ce temps, les autres se passent le ballon dans les mains. La bombe qui est toujours au milieu va alors dire BOOM quand elle le désire : celui qui a le ballon à ce moment-là est éliminé et doit s'asseoir les jambes allongées. Le jeu continue et quand on n'a personne à côté, on doit sauter par-dessus les éliminés le plus vite possible pour aller donner le ballon au suivant en lui passant la balle. Plus il y a d'éliminés assis, plus le ballon reste longtemps dans les mains de celui qui passe. Le dernier à rester debout sans le ballon a gagné et il ira au milieu faire la bombe à la prochaine partie.