



Les intervalles des éclopés

Introduction aux jeux

Ce n'est pas parce qu'on est handicapé qu'on ne peut rien faire. Voyons si vous êtes capables de vous débrouiller sans les mains, ou sans les yeux... Chaque équipe va représenter une ville (Choix possible : coccinelleville, abeilleville, scarabéeville, fourmiville, moustiqueville) pour les intervalles du club : les intervalles des éclopés !

Chaque équipe aura 5 mn pour réaliser un défi, puis au coup de sifflet, il devra se rendre au défi suivant.

Envoi des équipes à leur premier poste de jeu

Pour les moniteurs

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

Durée du jeu : 30 mn

5 équipes maximum

Préparation :

Vous tiendrez chacun un poste de jeu. Déterminez qui sifflera toutes les 5 minutes.

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).

Postes de jeu

Les siamois

Matériel nécessaire :

14 morceaux de papier, avec inscrit 2 fois chacun des mots suivants : pied, genoux, main, coude, épaule, oreille, dos (1 mot par papier).

Préparation du poste de jeu :

Poser tous les papiers au sol, en cachant les mots

Introduction au poste de jeu :

Savez-vous ce que sont des siamois ? Ce sont des jumeaux qui naissent attachés l'un à l'autre. Saurez-vous être de bons jumeaux ?

Règles du jeu :

Mettre les enfants par deux. Chaque binôme joue à tour de rôle.

1 enfant prend un papier et lit le mot écrit dessus. S'il lit « main », il doit mettre ce papier entre sa main et la main de son « jumeau ». Puis, les jumeaux piochent un autre papier, sans faire tomber le premier. Ils doivent mettre chaque fois le papier entre eux, à l'endroit indiqué. Ils recommencent jusqu'à ce qu'un des papiers tombe. Les 2 « jumeaux » suivants jouent.

Comptage des points :

Comptez le nombre de papiers conservés avant que l'un d'eux ne tombe. 1 point par papier.

Envoi au poste suivant : le parcours à béquilles

Parcours avec des béquilles

Matériel nécessaire :

Une paire de béquilles

Préparation du poste de jeu :

Délimiter le parcours à faire.

Introduction au poste de jeu :

Vous êtes-vous déjà cassé une jambe ? Au début, on n'est pas très adroit avec des béquilles.

Allez-vous y arriver ? Vous devrez garder une jambe en l'air.

Règles du jeu :

A tour de rôle, chaque enfant fera le parcours, jusqu'au coup de sifflet.

Comptage des points :

Un parcours = 1 point

Envoi au poste suivant : « sans les mains »

Sans les mains

Matériel nécessaire :

Des sacs poubelles avec un trou pour la tête, 2 pour les bras pour protéger les enfants

Des pinceaux propres

De grandes feuilles de dessin

De la peinture à l'eau

Préparation du poste de jeu :

Installer le matériel sur une table pour permettre à chaque enfant de l'équipe de participer simultanément.

Introduction au poste de jeu :

Vous êtes certainement de bons peintres. Mais savez-vous peindre avec la bouche ?

Règles du jeu :

Chaque enfant met rapidement un sac poubelle, écrit son nom au stylo et peint avec sa bouche une peinture en rapport avec les papillons. Signaler parfois le temps qui leur reste.

Comptage des points :

A la fin du jeu, chaque équipe choisit le dessin qui les représentera. Les moniteurs choisiront le plus beau.

Envoi au poste suivant : « sans les yeux »

Sans les yeux

Matériel nécessaire :

Un récipient rempli d'une mixture avec toutes sortes de choses reconnaissables au toucher (eau, olive, bout d'éponge, fruit, épluchure de légume, ficelle, cornichon, bouchon,...)

Une bassine avec de l'eau, 2 torchons

Préparation du poste de jeu :

Préparer la mixture avant le club. Recouvrir le récipient d'un linge pour que les enfants ne voient rien du contenu.

Introduction au poste de jeu :

Saurez-vous reconnaître les ingrédients de mon plat sans le voir...

Règles du jeu :

Chaque enfant à tour de rôle met ses mains dans la mixture. S'il donne le nom d'un ingrédient de la mixture, il retire ses mains et les lave dans la bassine, s'essuie et attend à nouveau son tour.

Comptage des points :

1 point par ingrédient trouvé

Envoi au poste suivant : « sans les jambes »

Sans les jambes

Matériel nécessaire :

Un skate-board

Préparation du poste de jeu :

Installer un petit parcours à faire assis ou à genoux sur le skate-board .

Introduction au poste de jeu :

Comment se déplacer sans les jambes ? En poussant avec les bras ! Voyons si vous êtes assez musclés !

Règles du jeu :

A tour de rôle, les enfant s'assoient sur le skate et font le parcours en poussant avec les bras.

Comptage des points :

1 point par parcours réalisé

Envoi au poste suivant : « les siamois »