

Sur la mer

Introduction aux jeux

L'animateur de jeux pourrait arriver habillé en marin.

Pierre était un pêcheur expérimenté. Qu'en est-il de vous ? Qui sera la meilleure équipe de pêcheurs du club ? Trois épreuves vont vous départager !



Poisson-pêcheur

Matériel : aucun

Durée du jeu : 2x5mn

Règle du jeu :

La moitié du groupe devient des pêcheurs tandis que l'autre devient des poissons. Les pêcheurs forment un cercle en se tenant les mains formant ainsi un filet qui va attraper les poissons. Ils choisissent discrètement ensemble un chiffre entre 5 et 30. Puis commencent à compter, en levant les bras pour laisser les poissons entrer dans le filet. Les poissons sont obligés d'entrer et de sortir constamment. Lorsque le chiffre choisi par les pêcheurs est atteint, ils baissent les bras et tous les poissons qui sont à l'intérieur sont éliminés.

Jouer pendant 5 mn. Les poissons qui n'auront pas été pris dans les filets rapportent un point à leur équipe. Puis les rôles sont inversés pendant les 5mn suivantes.



Pêche à la ligne

Matériel : 1 canne à pêche par équipe (longue tige (bois ou plastique) à laquelle une ficelle est attachée avec un crochet au bout); des poissons, de quoi délimiter la ligne de départ. Conservez ces poissons ; vous en aurez besoin lors du jeu de révision du club 6.

Durée du jeu : 10mn – Arrêtez le jeu au bout de ce temps

Règle du jeu :

C'est un relais. Les enfants de chaque équipe sont à la queue-leu-leu. Les premiers de chaque équipe prennent leur canne à pêche. Au top de départ, ils essaient d'attraper un poisson. Puis ils passent la canne à pêche au suivant et se mettent à l'arrière de la file. Comptez 1 point par poisson attrapé.



Traversée de la rivière

Matériel : 2 sacs poubelle de 100l par équipe. 2 rubans pour signaler le départ et l'arrivée, distants de 6 à 8m

Règle du jeu :

Les équipes sont sur la ligne de départ, un sac poubelle (barque imaginaire) posé à terre. Tous les membres de l'équipe doivent se mettre sur le sac poubelle. Le 2^{ème} sac doit être posé de manière à ce que l'équipe puisse l'atteindre tout en étant le plus loin possible du premier. Tout l'équipage doit passer du premier sac au 2^{ème} sans jamais poser un pied hors des barques car la mer est infestée de requins. L'équipe doit alors récupérer le premier sac et le mettre devant elle. C'est ainsi qu'ils pourront faire la traversée de la mer.

Si un membre de l'équipe pose un pied hors de la barque, toute l'équipe doit revenir à la ligne de départ.

L'équipe gagnante est celle qui arrivera la première de l'autre côté. Attribuer 1 pt à la dernière, 2 pt à l'avant-dernière, etc... jusqu'à la première.

Conclusion des jeux

A la fin des jeux, annoncez qui sont les meilleurs pêcheurs !