



Recueil de jeux 5-6 ans

Réalisé par : Cactus, Dynamite, iPod et Lancelot et Tic Tac

Jeux de connaissance

La petite boule

Description : Les enfants se présentent et se dispersent sur un terrain délimité. Le moniteur cache un enfant sous la couverture et les autres enfants doivent deviner qui se cache sous la couverture.

Matériel : Couverture ou serviette

Touche-pied

Les enfants forment un cercle et ils doivent d'abord se présenter. Une personne est placée au centre et doit toucher le pied d'un enfant qui est nommé. L'enfant nommé doit nommer un autre enfant avant de se faire toucher les pieds. Si l'enfant au centre touche les pieds de l'enfant nommé avant que celui-ci en nomme un autre il prend la place au centre.

La toile d'araignée

Les enfants forment un cercle et ils doivent préalablement se présenter. Le moniteur commence dans le cercle avec une boule de laine et lance celle-ci, tout en gardant le bout de la corde, à l'enfant qu'il nomme. Ce dernier nomme un autre enfant et lui lance la boule, ainsi de suite jusqu'à obtenir une toile d'araignée qui relie tout le monde.

Matériel : Boule de laine

Le disparu

Le moniteur cache un ami et les autres doivent deviner qui a disparu.

As-tu vu mon ami(e)?

À la manière d'As-tu vu mon singe, l'enfant doit découvrir l'ami qui est décrit et nommer son nom. Quand son nom est nommé, celui-ci doit toucher l'autre ami avant que celui-ci prenne la **place de l'autre**.

Jeux de pluie

Le roi du silence

Les enfants forment un cercle, au centre, assis sur une chaise et les yeux bandés, l'enfant est le roi ou la reine du silence. Sous sa chaise sont placées des clefs. Un enfant doit prendre les clefs du roi sans faire de bruit et retourner à sa place. S'il y parvient il devient le nouveau roi du silence.

Matériel : Clefs, chaise et foulard

La course aux mimes

Les enfants sont divisés en deux équipes et sont placés en ligne. Le moniteur nomme un mime et les autres enfants doivent deviner. Lorsqu'un mime est deviné, c'est au tour de l'autre enfant.

Le miroir

Les enfants se mettent deux par deux un en face de l'autre. Un enfant est l'ami A et l'autre l'ami B. Quand le moniteur dit A, l'ami A fait des gestes et l'ami B l'imité comme dans un miroir et vice-versa.

La chaîne de rire

Les enfants forment une chaîne en couchant leur tête sur le ventre de l'autre. Le but du jeu est de rester le plus longtemps sans rire.

Jeux calmes

Le roi du silence

Les enfants forment un cercle, au centre, assis sur une chaise et les yeux bandés, l'enfant est le roi ou la reine du silence. Sous sa chaise sont placées des clefs. Un enfant doit prendre les clefs du roi sans faire de bruit et retourner à sa place. S'il y parvient il devient le nouveau roi du silence.

Matériel : Clefs, chaise et foulard

Pauvre petit chat malade

Les enfants sont assis en cercle. On choisit un enfant pour aller au milieu, qui sera le petit chat malade. À quatre pattes, il doit s'approcher d'un ami pour essayer de le faire rire. Les autres amis comptent jusqu'à 10. À la fin des 10 secondes, si le petit chat n'a pas réussi à faire rire son ami, il recommence avec une nouvelle personne. S'il a réussi à faire rire son ami avant que le temps ne soit écoulé, l'ami qui a ri devient le petit chat et celui qui était au milieu retourne s'asseoir dans le cercle.

La parade de mode

Les enfants forment un cercle. Un ami, choisi par le moniteur, va au centre pendant que les autres amis scrutent son habillement. L'enfant qui est au centre sort de la pièce avec le moniteur et doit changer quelque chose sur lui. Il revient dans le cercle et les autres amis essaient de trouver ce qui a changé sur lui.

Le Cow-Boy

Les enfants forment un cercle, au milieu, le moniteur ou un jeune pointe quelqu'un placé en périphérie en criant : « Pow! ». Ce dernier doit alors s'accroupir. Les deux enfants de chaque côté sont alors en duel. Le plus rapide des deux est celui qui tire sur son adversaire le premier en criant : « Pow ». Le perdant s'assoie et la partie continue. Lorsqu'il ne reste que deux participants, ils se placent dos à dos et se déplacent pas à pas au décompte du moniteur. Au signal, ils se retournent et se tirent dessus. Le plus rapide est déclaré vainqueur.

La salade de fruits (la pizza)

Les enfants forment un cercle et le moniteur attribue un fruit à chacun des enfants. Lorsque le moniteur nomme un fruit, tous ces fruits doivent changer de place. Lorsque le moniteur dit « salade de fruits », tous les enfants doivent changer de place et former un cercle. Variante avec les ingrédients de la pizza.

Boula-Boula

Les enfants se couchent face contre terre. Le moniteur choisit un monstre « Boula-Boula » et lui dit dans l'oreille. Ensuite, le moniteur va réveiller des amis en leur tapant sur la tête. Quand un ami est levé, il aide le moniteur à réveiller les autres amis. Lorsque le « Boula-Boula » se fait réveiller. Il doit se lever en criant « Boula-Boula ». Tous les amis, qu'ils soient réveillés ou non, doivent courir jusqu'au mur ou au but déterminé par le moniteur sans se faire toucher par le « Boula-Boula ».

Le téléphone

Tous les enfants sont assis en cercle. Le moniteur choisit un mot ou une phrase qu'il dit dans l'oreille de l'enfant assis à sa droite. L'enfant le répète à l'ami à sa droite et ainsi de suite. Le dernier enfant du cercle doit dire le message à voix haute.

Le robot

Le moniteur se met debout et commence un mouvement. Il est la pièce principale du robot et il commence un mouvement. Un ami se lève vient se rattacher au moniteur et fait un nouveau mouvement de robot, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les enfants soient accrochés pour former un gros robot.

Le Sphinx

Tous les enfants se dispersent dans l'espace de jeu. Ils doivent se trouver une position confortable parce que dès que le jeu commence, ils ne pourront plus bouger. On nomme un sphinx, qui se va se promener entre les amis couchés. Lorsqu'il aperçoit un ami qui bouge, il le nomme et il se joint au sphinx et doit trouver les amis qui bougent. Le dernier qui est couché est le vainqueur.

Jeux de ballon

Ballon serpent

Les enfants sont placés assis en cercle. Au centre du cercle, un enfant se promène en se déplaçant sur le ventre comme un serpent. Le but du serpent est d'attraper le ballon que les autres enfants se passent. Lorsque le serpent attrape le ballon, l'enfant qui a initié la passe incomplète devient également un serpent.

Ballon poing (Machine à gomme)

Les enfants forment un cercle en ayant les pieds collés. Le but du jeu est de frapper le ballon à l'aide de ses poings entre les jambes d'un autre enfant. Lorsque le ballon passe entre les jambes d'un enfant, celui-ci perd un bras. Si le ballon repasse entre ses jambes, il se tourne.

Ballon chinois

Les enfants se dispersent dans l'aire de jeu. Il faut toucher les autres amis avec le ballon. On ne peut se déplacer avec le ballon. Si l'ami l'attrape, il est encore en vie, et au contraire, s'il ne l'attrape pas, il est éliminé et il s'assoit par terre. Pour se délivrer, il faut qu'il touche un ami

vivant avec un ballon sans se déplacer de l'endroit où il a été éliminé. Le vainqueur est le dernier debout.

Le monstre marin

Les jeunes se dispersent préalablement dans la zone de jeu. Ils sont assis et ne peuvent bouger. Ce sont des roches. Il faut choisir un monstre marin qui coure entre les roches. Il faut que les roches se fassent des passes avec un ballon pour arriver à toucher le monstre marin. Il est bien important de mettre l'emphasis sur les passes. Lorsque le monstre marin est touché, il s'assoit et devient une roche, au contraire, la roche qui a touché le monstre marin devient celui-ci.

Patate chaude

Description : On sépare les enfants en 2 équipes. On installe préalablement 2 cerceaux aux extrémités de l'aire de jeux qui font office de buts. Pour compter un but, il faut que les jeunes se passent le ballon, mais lorsqu'ils ont le ballon, ils ne peuvent pas bouger. Il est important pour que le but soit accepté, le ballon doit être déposé dans le cerceau et non lancé.

Ballon quille

Le terrain est divisé en deux et les enfants sont divisés en deux équipes. Les équipes ont chacune le même nombre de quilles alignées au bout de leur partie de terrain. Le but est de faire tomber les quilles de l'équipe adverse avec des ballons. Les joueurs doivent rester dans leur côté du terrain. Ils ne peuvent pas traverser la ligne du milieu pour lancer le ballon.

Ballon magique

Les enfants sont assis en cercle et il y a un magicien au milieu. Il y deux ballons de couleurs différentes, un ballon merveilleux et un ballon diabolique. Les enfants se passent les deux ballons dans leurs dos. Le magicien doit trouver où est le ballon merveilleux. Il pointe un ami et demande : « est-ce toi qui a le ballon merveilleux? » S'il a raison, il gagne. Si l'enfant pointé n'a pas de ballon, le jeu continue. S'il a le mauvais ballon, le magicien perd et tous les autres gagnent. On change de magicien et on recommence la partie.

Ballon réflexe

Les enfants se placent debout en cercle, les bras croisés sur la poitrine. Le moniteur est au milieu du cercle. Il peut lancer le ballon à un enfant ou faire semblant de le lancer. Si le moniteur lance le ballon, l'enfant doit l'attraper. S'il ne réussit pas, il est éliminé. Si le moniteur

fait semblant de lancer le ballon, l'enfant ne doit pas décroiser ses bras, sinon il est éliminé. Le dernier enfant qui reste gagne et ce sera lui le prochain à aller au milieu.

Pousse-Attrape!

Le moniteur, situé au centre du cercle, est muni d'un ballon. Le moniteur choisit un jeune à qui il lancera le ballon. Avant de lancer, il doit dire : « Pousse! » ou « Attrape ! » et le jeune doit faire le contraire. Donc, attraper le ballon si le moniteur dit : « Pousse » ou le pousser si le moniteur dit : « Attrape ». Si le jeune opère la mauvaise consigne il s'assoie et attend la fin de la partie.

Ballon Jedi

Il faut séparer les jeunes en deux équipes égales. Ensuite, faire un cocus dans chaque équipe pour choisir une personne qui sera le jedi. Le but du jeu est de découvrir le jedi dans l'équipe adverse et de le toucher avec le ballon. Le jedi peut faire revivre ceux qui ont été touché par le ballon en leur touchant l'épaule. Le jedi ne peut pas touché au ballon. Lorsqu'un jeune est touché par le ballon il doit s'asseoir et attendre d'être touché par le jedi pour revivre.

Le ballon transparent

Choisissez un jeu de ballon, comme le volleyball par exemple. Le moniteur met au jeu un ballon imaginaire. Les enfants font les mouvements pour lancer le ballon, selon le jeu. Le moniteur ajoute des ballons transparents au fur et à mesure.

Le 4-buts

Pour commencer, il faut diviser le groupe de jeunes en 4 équipes. Chacune des équipes à un but et la partie se déroule comme une partie de soccer. Lorsqu'un but est marqué, toutes les équipes sauf celle qui s'est faite marqué, ont 1 point. Au fur et à mesure de la partie, le moniteur peut décider de rajouter des ballons.

Jeux actifs

Accroche-décroche

Les enfants se placent deux par deux et s'accrochent par le bras sauf deux enfants, qui seront le chat et la souris. Ils se dispersent sur le terrain. Le chat doit courir après la souris pour essayer de la toucher. Pour ne pas se faire attraper, la souris doit s'accrocher à un ami. L'enfant qui est accroché de l'autre côté devient la souris. Si la souris se fait toucher, elle devient le chat et vice-versa.

Traverse muraille

Au début, il y a un ami au centre qui ne peut pas bouger et un autre qui lui essaye de toucher les amis. Les amis commencent en Chine et doivent traverser vers la Mongolie. Lorsque les amis se font toucher par le méchant chevalier mongol, ils rejoignent l'ami qui est au centre et forme une muraille pour empêcher les amis de traverser

Polices / voleurs

Les enfants sont séparés en deux équipes : les polices et les voleurs. Les deux extrémités de l'aire de jeux sont les bases des équipes. Une ligne imaginaire délimite la base des policiers. Un ballon ou un objet quelconque, le trésor, est placé à peu près 1 m en avant de la base des policiers. Le but des voleurs est de dérober le trésor aux policiers et de le ramener dans leur base. Quant aux policiers, ils doivent capturer tout les voleurs en les touchant. Il est important de dire que lorsqu'un policier dépasse la ligne imaginaire de sa base pour aller toucher un voleur, et qu'il n'en touche pas, il est éliminé et doit aller s'asseoir sur le côté. La partie est terminée lorsque tous les voleurs sont capturés ou que les voleurs en réussi à ramener le trésor dans leur base.

L'étoile

Les enfants sont placés en cinq équipes différentes, en file indienne comme les pointes d'une étoile. Il faut donner les numéros de 1 jusqu'au nombre de jeunes dans la file. Ex : première personne = 1, deuxième personne = 2, etc. Lorsque le moniteur nomme un nombre, les jeunes qui ont ce nombre partent à courir autour de l'étoile durant 1 tour et lorsqu'ils arrivent à leur file, ils doivent passer entre les jambes des amis pour atteindre l'objet que vous aurez préalablement placés au centre de l'étoile. Vous pouvez mettre de la saveur lorsque les jeunes se déplacent autour de l'étoile.

Matériel : Objet choisi au centre

Le mille-pattes

Il faut diviser les enfants en équipe de 4 ou 5. Ils se mettent à quatre pattes et doivent prendre les chevilles de la personne en avant d'eux. Le jeu se déroule comme une course. Si un des mille-pattes se scinde en 2, il doit retourner à la ligne de départ, et recommence le trajet.

Chasse aux numéros

Les jeunes sont couchés sur le ventre en deux lignes face-à-face à une certaine distance. Le moniteur donne le même numéro à deux enfants de chaque ligne (de 1 jusqu'au nombre de jeunes qui participent au jeu). Lorsque le moniteur nomme au numéro, les deux jeunes qui ont le numéro se lève et vont toucher l'objet au centre. Vous pouvez aussi compter une histoire surtout avec les 3-6 ans, ils aiment ça (SAVEUR).

Le chevreuil

Il faut donner un foulard à tout les amis et qu'ils se le mette dans le pantalon en laissant dépasser un bout assez long. Deux enfants vont être les chasseurs. Il faut que les chasseurs tirent la queue des chevreuils pour que ceux-ci se transforment en chasseur. Le dernier chevreuil debout est le gagnant.

Pirate-Maboule

Disperser 4 cerceaux aux 4 coins du terrain : ce seront les îles. Mettre également un cerceau au centre du terrain, qui sera le bateau du pirate Maboule. Le moniteur choisit un enfant pour faire le pirate, qui devra se promener en boitant. C'est une tag, il peut de promener partout sur le terrain pour essayer de toucher les autres enfants. Le moniteur choisit un enfant qui sera le requin, il aide le pirate à toucher les autres enfants. Il se promène en courant, mais il n'a pas le droit d'aller dans les cerceaux. Lorsqu'un ami se fait toucher, il doit aller dans le bateau de pirate au milieu du terrain jusqu'à ce qu'un ami vienne le libérer en le prenant par la main et en le ramenant jusqu'à un autre des 4 cerceaux. Pour commencer le jeu, le moniteur peut chanter la chanson « c'est le pirate maboule, qui a perdu la boule...» et les enfants se dispersent pendant ce temps.

Poules, renards, vipères

Les enfants sont divisés en trois groupes (les poules, les renards et les vipères). Le moniteur doit donner trois couleurs de dossard différentes pour les trois équipes (vert, rouge, jaune, etc.) pour les différencier qu'ils placeront comme une queue. Placer trois bases (cônes) aux extrémités de la zone de jeu, celles-ci serviront de base aux équipes. Les poules doivent manger les vipères, les vipères doivent manger les renards et les renards doivent manger les poules. Pour capturer les poules, renards ou vipère, il faut retirer la queue. Ensuite, l'enfant qui a

capturé, amène son butin dans sa base. Pour délivrer un jeune, il faut qu'un autre jeune de la même équipe vienne le délivrer et le ramener dans sa base pour qu'il ait une nouvelle queue. Lorsqu'une personne délivre une autre, les deux amis sont immunisés et ne peuvent donc pas perdre leur queue.

Tag Pac-man

Pour jouer à la tag Pac-Man, il faut avoir un terrain avec des lignes (exemple : gymnase ou dojo). Les jeunes ne peuvent se déplacer que sur les lignes. S'ils ne le font pas, ils sont automatiquement éliminés et s'assoient sur la ligne la plus proche. Une tag est nommé et doit imiter Pac-Man en faisant le crocodile et en criant WAKA'WAKA! Lorsqu'un ami est touché par le Pac-Man, il doit s'asseoir sur la ligne et bloquer le passage aux autres.

Tag Chenille

Il y a un enfant qui est choisi pour être la tag. Lorsqu'il touche un ami, celui-ci s'accroche derrière la tag en mettant les mains sur ses épaules ou sur la taille, cela fera une grande chenille. Seulement la tête de la chenille a le droit de toucher d'autres amis. Quand la chenille est devenue trop grosse, le moniteur crie « la chenille devient un papillon! » Les enfants se dispersent en battant des bras comme des ailes et on choisit une nouvelle tag.

Roche, papier, ciseau géant

Les enfants sont divisés en deux équipes égales avec au moins un moniteur. En cocus, les enfants choisissent quel signe (roche, papier ou ciseaux) ils vont sortir au centre. Lorsque les deux équipes sont prêtes, elles se font face au centre et la chanson (roche, papier, ciseaux qu'est-ce que tu vas mettre?) à la fin de celle-ci, ils se montrent leur signe respectifs. Ceux qui ont le signe le plus fort essaient de toucher à ceux qui ont le signe le plus faible avant que ceux-ci franchissent la ligne de sécurité. Si un enfant est touché avant la ligne, il rejoint l'équipe adverse. L'équipe qui ce fait assimilée au complet perd la partie.

Tag glace

Les enfants se dispersent sur le terrain. Un ami est choisi pour être le roi ou la reine des glaces. Il doit essayer de toucher les autres enfants. Lorsqu'un enfant se fait toucher. Il doit rester immobile et faire un pont avec ses jambes. Pour se faire délivrer, un autre enfant doit passer entre ses jambes. Le roi ou la reine des glaces ne peut pas toucher un enfant qui est en train de délivrer quelqu'un.

Jeux d'extérieur

Course à relais

Divers épreuves à la manière de course (SAVEUR À LA Discrétion DU MONITEUR☺)

Potion magique

Le moniteur demande aux enfants de rapporter des ingrédients magiques pour faire une potion. Ceux-ci peuvent être imaginaires ou réels. Par exemple, 5 trèfles, 10 pissenlits... On place les ingrédients dans un grand seau et on invente une formule magique que tout le monde récite en faisant semblant de brasser la potion. La potion magique peut donner des capacités spéciales aux enfants ou se transformer en surprises! Laissez aller votre imagination!

Potager magique

Le moniteur dit aux enfants que le terrain est son potager magique et qu'il a besoin d'aide pour cueillir ses légumes. Cependant, comme c'est un potager magique, les légumes deviennent de plus en plus gros et de plus en plus lourd à chaque fois qu'on en a cueilli un. Ce jeu fait travailler l'imaginaire et à la fin, les enfants doivent s'aider pour sortir les légumes imaginaires du sol.

Jeux de cachette

Cachette sardine

Un enfant va se cacher à quelque part pendant que les autres attendent le signal du moniteur. Lorsque le moniteur donne le signal, les jeunes cherchent l'ami qui s'est caché et lorsqu'un enfant le trouve, il se colle dessus. Lorsque tous les amis ont trouvé la sardine, le jeu est terminé.

Cachette scout

Les enfants doivent toucher au moniteur. Le moniteur compte à rebours à partir de 10 les yeux fermés pendant que les jeunes vont se cacher. Quand il arrive à 0, le moniteur ouvre les yeux et

nomme tous les enfants qu'il voit. Ceux-ci doivent sortir de leur cachette. Quand il ne voit plus personne, le moniteur crie «cachette scout» et tout le monde doit revenir. On recommence mais en comptant à partir de 9 et ainsi de suite. À chaque tour, les enfants ont donc 1 seconde de moins pour se cacher!

Jeux de service d'animation

Le chef d'orchestre

Les enfants sont assis en cercle. Le moniteur choisit un détective, qui doit s'éloigner du groupe, se cacher les yeux et les oreilles. Pendant ce temps, le moniteur choisit un chef d'orchestre. Le chef d'orchestre fait des mouvements simples ou farfelus et les autres enfants assis dans le cercle doivent l'imiter. Le détective revient, se place au milieu du cercle et il doit deviner qui est le chef d'orchestre.

As-tu vu mon singe?

Les enfants sont assis en cercle. Un ami se promène autour du cercle et donne trois petits coups sur la tête de quelqu'un. L'enfant demande « as-tu vu mon singe? » L'ami qui s'est fait cogné sur la tête doit répondre : « Non, il ressemble à quoi? », puis l'enfant décrit un autre jeune dans le cercle. Lorsque l'enfant décrit se reconnaît, il se lève et doit courir après l'autre ami pour l'attraper. L'enfant qui l'a décrit doit faire deux tours du cercle sans se faire attraper et s'asseoir à la place de l'autre. S'il se fait toucher, il va s'asseoir au milieu du cercle et il est une patate pilée!

Traverse couleur

Les enfants commencent dans à une extrémité de la zone de jeu. Un moniteur choisit un jeune qu'il désignera comme le monstre au centre. Un moniteur et le jeune vont au centre et décident quelle couleur peut passer sans se faire toucher. Les jeunes qui ont ou qui pensent avoir la couleur s'avance et passe à la vérification. Ceux qui ne l'ont pas, restent au même endroit. Lorsque toutes les personnes qui ont la couleur sont passées, le monstre et le moniteur crie : Traverse couleur! Ceux qui n'ont pas la couleur essaient de traverser sans se faire toucher. Si un jeune est touché, il va rejoindre les deux monstres au centre pour les aider à capturer d'autres amis. L'ami qui survie le dernier remporte la partie.

L'Assassin et le détective

Les enfants forment un cercle symétrique en silence. Ils ferment les yeux et chantent la chanson – une tape assassin deux tapes détectives – (bis). Le moniteur choisi un assassin et un détective et lorsque tout le monde est choisi, le jeu commence. Le but du jeu pour l'assassin est de tuer tous les amis avant que le détective le découvre.

Le zoo de San Diego

Un gardien de zoo est placé à l'extrémité de la zone de jeu. Les enfants sont à l'autre extrémité et demandent au gardien quels animaux ont peut voir au zoo de San Diego. Le gardien nomme un animal et décide combien il y en a (ex : si le gardien dit il y a trois éléphant, les amis doivent faire trois pas d'éléphant). Lorsque les amis sont trop proches du gardien, celui-ci leur crie : LE LION S'EST ÉCHAPPÉ! et les amis doivent courir les plus vite possible jusqu'à leur zone de sécurité. Le gardien doit essayer de capturer le plus d'amis possible. Les amis qui sont capturés deviennent les lions du gardien et devront touchés les amis lors des prochaines parties.

Tortue à la mer

Le moniteur choisit quelques enfants, selon la grosseur du groupe, qui seront des mouettes. Les autres enfants sont des tortues. Les tortues doivent marcher à quatre pattes et traverser dans la mer d'un bout à l'autre du terrain. Les mouettes se promènent et essaient de toucher les tortues. Pour se protéger, les tortues doivent se mettre sur le dos (sur leur carapace) et battre des jambes. Quand une tortue est sur sa carapace, la mouette doit s'éloigner. Si une tortue se fait toucher, elle devient une mouette.

Le « gratouilleur »

Avant de commencer la partie, le moniteur nomme, de manière anonyme, un « gratouilleur » et un détective. Par la suite, tous les amis se lèvent et marchent dans l'aire de jeu. Lorsqu'ils rencontrent un autre ami, ils doivent se serrer la main. Lorsque le « gratouilleur » serre la main d'un ami, il gratte l'intérieur de la main de celui-ci. L'ami qui s'est fait gratouiller continue à marcher comme si de rien était et meurt 3 secondes après dans d'atroces souffrances (s'asseoir par terre). Le détective est immunisé aux gratouilles, donc s'il se fait gratouiller, il remporte la partie. Par exemple, le détective à trois chances pour tenter de découvrir l'ignoble « gratouilleur ».

1, 2, 3, Soleil

Un ami est choisi pour être le soleil. Il se place de dos au bout du terrain. Il compte 1-2-3. Pendant ce temps, les autres enfants avancent sur le terrain. Puis, il dit soleil et se retourne. Les enfants qui avancent doivent alors faire la statue. Si le soleil les voit bouger, ils doivent retourner à la ligne de départ. Le gagnant est le premier enfant qui réussit à toucher au soleil. Il devient le prochain soleil.

Le microbe

Le moniteur choisit 3 amis pour être les microbes. Les microbes ont chacun une couleur, identifiée par un dossard ou un foulard. Les trois microbes doivent essayer de toucher les amis, qui se dispersent sur le terrain. Lorsqu'un microbe touche un ami, il lui donne une maladie. Les trois microbes ont des maladies différentes. Par exemple, le microbe vert fait perdre un pied, le microbe bleu te fait marcher à quatre pattes, le microbe rouge te fait ramper. Si un enfant se fait toucher par un nouveau microbe, il change de maladie. Le moniteur peut également nommer des docteurs, ceux-ci ne peuvent pas se faire toucher par les microbes et se promènent pour guérir les amis.

Tag Story

Les enfants sont divisés en deux équipes, qui sont assis en ligne dos à dos au milieu du terrain. Les deux équipes ont un nom d'animal. Le moniteur raconte une histoire mettant en vedette les animaux représentant les équipes. Lorsqu'un nom d'équipe est nommé, cette équipe doit courir pour essayer de toucher les enfants de l'autre équipe avant qu'ils n'atteignent l'extrémité du terrain. Les enfants qui se font touchés changent d'équipe.

Bâbord Tribord

Le terrain est un bateau géant. Une extrémité est bâbord et l'autre tribord. Les enfants doivent traverser le bateau selon ce qui est nommé par le moniteur. Pendant la traversée, le moniteur peut aussi nommer des objets que les élèves doivent mimer. Si le moniteur dit homme à la mer, les enfants doivent se coucher sur le dos. Si le moniteur dit Titanic, les amis se mettent deux par deux et imitent la fameuse pose de Jack et Rose. Si le moniteur dit bouée, les amis doivent être trois par trois, un debout et deux qui s'accrochent à ses pieds. Si le moniteur dit paquebot, les amis doivent être quatre ensembles. Un à genou, qui conduit devant et trois derrière lui, debout les mains en l'air pour faire les cheminées du paquebot.

Quelle heure est-il Monsieur le loup?

Un loup est placé à l'extrémité de la zone de jeu. Les enfants sont à l'autre extrémité et demandent « Quelle heure est-il monsieur le loup? » Le loup choisit une heure, par exemple : «

il est 6 heures ». Les amis doivent faire le nombre de pas correspondant à l'heure nommée par le loup. Lorsque les amis sont trop proches du gardien, celui-ci leur répond : IL EST L'HEURE DE VOUS MANGER! et les amis doivent courir le plus vite possible jusqu'à leur zone de sécurité. Le loup essaye de toucher les amis. Ceux qui se font toucher deviennent des loups.

Combien de pas M. Pied de nez?

Les enfants sont placés sur la ligne de départ et ils crient : Combien de pas M. Pied de nez? M. Pied de nez répond aux enfants : 2 pas de parapluie (tourner sur soi-même), 3 pas de crabe (pas chassés), 1 pas de souris (petit pas) et 6 pas de géant (très grand pas). Le but du jeu est de toucher M. Pied de nez pour prendre sa place.

Traverse Lévis

Les enfants commencent la partie à Québec (une extrémité). Un moniteur choisi un pirate qui sera entre Québec et Lévis. Le pirate crie LÉVIS et à ce moment là, les amis essaient de traverser à Lévis. Quand les amis sont touchés, ils rejoignent le pirate au centre. Le dernier vivant gagne la partie.

La forêt enchantée

Les 2 extrémités de la zone de jeu sont la clairière et le village. Le moniteur choisi un farfadet maléfique qui doit empêcher les amis de se rendre de la clairière au village, ou vice-versa. Si en chemin, un des amis se fait lancer un sort, en se faisant toucher, par le farfadet, il commence à s'enraciner dans le sol et devient un arbre magique, qui ne peut que bouger ses branches (ses bras) pour également toucher d'autres amis dans les manches suivantes.

Le grand Canyon

Il y a trois groupes : les cow-boys, les indiens et les fugitifs. Les cow-boys et les indiens sont face-à-face, en ligne et à une certaine distance. Les fugitifs essaient de traversés sans se faire toucher par les ballons lancés par les cow-boy et les indiens. Si un fugitif se fait toucher, il va d'un côté ou de l'autre. Le dernier fugitif à être en vie gagne la partie.

Jeux de parachute

Le lac aux requins

Tous les amis s'assoient en rond et mettent leurs jambes en dessous du parachute. Le moniteur choisi 2 sauveteurs et 2 requins. Les requins s'en vont en dessous du parachute et ne peuvent que se déplacer en rampant. Les sauveteurs se promènent aux alentours du parachute. Le but des requins est de tirer sur les jambes des pêcheurs pour les attirer en dessous du parachute et qu'ils deviennent des requins. Lorsque les requins attrapent les jambes des pêcheurs, ceux-ci peuvent crier « À l'aide » et s'est aux sauveteurs d'agripper les bras du pêcheur pour essayer qu'il ne se transforme pas en requin.

Salade de fruits

Les enfants se mettent autour du parachute et tiennent chacun un bout en faisant des vagues. Quand le moniteur crie « banane », tous les amis qui sont vis-à-vis la couleur jaune du parachute doivent changer de place en passant en dessous de celui-ci. Lorsque le moniteur crie « fraise », ce sont les amis qui sont vis-à-vis le rouge, « pomme » pour vert et « bleuet » pour bleu. Lorsque le moniteur crie « salade de fruit », tous les amis doivent changer de place.

Pop-Corn

Tous les jeunes se placent autour du parachute. Le moniteur met divers objets dans le parachute et on fait des vagues pour faire sauter les objets comme des graines de pop-corn qui éclatent. Lorsque le moniteur nomme un des objets, il faut que les jeunes sortent l'objet en question sans que les autres tombent par terre.

Le ménage du parachute

Les enfants sont divisés en deux équipes qui ont chacun une moitié de terrain. Il y a des objets dispersés partout sur le terrain. Le jeu commence quand le moniteur crie MÉNAGE! Les amis doivent alors essayer d'envoyer le plus d'objets possible du côté de l'équipe adverse pour que leur côté soit vide. Ils n'ont pas le droit de traverser la ligne du milieu. Quand le moniteur crie MÉNAGE à nouveau, la partie se termine. L'équipe gagnante est celle dont le terrain est le plus propre, donc le terrain qui a le moins d'objets.

L'autruche

Tous les amis forment un cercle avec le parachute. Au signal du moniteur, tous les amis lèvent le plus haut qu'ils peuvent le parachute et se mette à plat ventre en laissant seulement leur tête à l'intérieur du parachute.

Le champignon

Tous les jeunes se placent autour du parachute. Les moniteurs lèvent le parachute le plus haut possible et tout le monde doit s'asseoir sur le bord intérieur du parachute de manière à faire un gros champignon!

Le chat et la souris

Les enfants sont debout autour du parachute et tiennent un bout en faisant des vagues. Un enfant est choisi pour être la souris, il se promène sous le parachute. Un enfant est choisi pour être le chat. Il enlève ses souliers et se promène sur le parachute à quatre pattes. Le chat doit attraper la souris au travers du parachute. Quand il réussit, on choisit deux nouveaux amis.

Mouchoir

Les enfants sont assis en cercle. Un enfant tourne autour du cercle avec un foulard pendant que les autres amis ont les yeux fermés. L'enfant dépose le foulard derrière un ami et dit « c'est le jour! » Tous les autres ouvrent les yeux et regardent derrière leurs dos. L'ami qui a le foulard se lève et cours après l'enfant qui a déposé le foulard. Celui-ci doit faire deux tours du cercle et se rasseoir à la place de l'autre. S'il se fait toucher il va s'asseoir au milieu du cercle et est une patate pilée. Pour être libéré, le prochain ami doit faire trois tours du cercle sans se faire toucher. On peut faire plusieurs variantes avec divers objets.