



JEUX DE RECREATION

Ces fiches présentent des jeux sans thème précis, Ils peuvent être utilisés à tout moment pour divertir ou retrouver l'attention des enfants.

1. OBJECTIF

Agilité.
Vitesse.

2. CONDITIONS DE JEU

Age des élèves : 4 ans.

Temps de jeu : 5 à 10 min.

Terrain de jeu : Indifférent, bien délimité.

Matériel : Néant.

Disposition : Les enfants sont en dispersion sur le terrain.

3. DESCRIPTION

But : L'animateur a des puces qui ne demandent qu'à changer d'hôte ! L'enfant qui est touché doit sortir de l'aire de jeu.

Consignes : Néant.

Continuité : Le dernier enfant qui reste au jeu remplace l'animateur pour la partie suivante.

4. VARIANTES

+► « Délivre-moi ! » : Au lieu de sortir de l'aire de jeu, l'enfant touché se place debout en grande station écartée. Ses compagnons peuvent le délivrer en se faulant entre ses jambes.

N.B.: Pour ce jeu, il faut augmenter le nombre de porteurs de puces au départ.

++► « Enchaînés ! » : Lorsque l'animateur touche le premier enfant, il fait couple avec lui en lui donnant la main et ainsi de suite. Il se forme des chaînes de trois ou de deux jusqu'à ce que le dernier joueur soit proclamé vainqueur.

+► « Puce chocolat ! » : Sur une surface de jeu réduite et suffisamment molle pour permettre les chutes éventuelles, les petits chocolats (les enfants) évitent de se laisser toucher par le soleil (l'animateur). Lorsqu'ils sont touchés, les chocolats fondent et les enfants se placent en boule, face contre terre. Ils constituent ainsi autant d'obstacles qui doivent être évités par les autres chocolats.