

Jeux de récréation :
« Le filet et les poissons »
Traditionnel



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, délimité.

Matériel : Néant.

Disposition : Quatre ou cinq enfants forment un cercle en se tenant par la main, bras en l'air. Le cercle symbolise le filet du pêcheur. Les autres enfants (les poissons) courent en dispersion sur le terrain de jeu et passent dans le filet à intervalles réguliers.

3. DESCRIPTION

But : Le filet essaie d'attraper le plus de poissons possibles.

Consignes : Au signal de l'animateur, les enfants qui forment le filet s'accroupissent en fermant celui-ci et en capturant ainsi les poissons qui se trouvent à l'intérieur.

Continuité : Les enfants capturés agrandissent le filet. Le jeu peut recommencer. Le dernier poisson en liberté est déclaré vainqueur.

4. VARIANTE

+ ► Un requin (un enfant) est introduit dans le jeu. Tant que le filet est ouvert, il essaie d'attraper des poissons. Ceux-ci s'enfuient ou rentrent à l'intérieur du cercle car le requin est trop gros pour y entrer. Attention de ne pas y rester trop longtemps car le filet peut se fermer à tout moment ! Dès que le filet se referme, le requin ne joue plus. Les poissons qu'il a attrapés sont ajoutés aux mailles du filet avec ceux qui sont pris à l'intérieur. Le jeu peut alors reprendre.