

# Jeux populaires (jeux de kermesse)

## **Pêche miraculeuse (J.P.)**

Une série de cadeaux emballés avec un nœud au-dessus sont préalablement préparés. On les dispose sur le sol. Les enfants, chacun à leur tour, munis d'une canne à pêche, essaient d'accrocher les cadeaux avec leur hameçon. Celui qui parvient à en saisir un peut l'emporter. Il faudra veiller à ce que chacun ne vienne pas trop souvent à ce stand ou que chacun ait un nombre limité de passages.

## **La course d'autos (J.P.)**

Une série de voitures (quatre de préférence) sont alignées au bout d'un couloir. A l'autre bout des couloirs parallèles se trouvent les participants. De chaque voiture est tirée une corde jusqu'aux joueurs. Les joueurs tiennent en mains un bâton autour duquel ils devront enrouler la corde. Ceci sans qu'une de leurs mains ne lâche le bâton. Le premier des 4 joueurs qui parvient à ramener la voiture près de lui a gagné.

## **Anneaux autour des bouteilles (J.P.)**

Des anneaux sont distribués à un enfant. Celui-ci doit les lancer sur des bouteilles à une distance d'environ d'un mètre de lui. Ces bouteilles posées verticalement sont espacées de 20 cm l'une de l'autre. Si l'anneau entoure la bouteille et seulement à cette condition, l'enfant gagne un point. On peut placer plusieurs enfants à jouer en même temps. Une variante est de placer l'anneau autour d'une canne à pêche.

## **Les pompiers (J.P.)**

Trois enfants sont munis d'un revolver à eau. Tous les revolvers sont remplis de la même façon. À deux mètres d'eux sont posées, à hauteur de tête, des bougies allumées. Les enfants doivent parvenir à éteindre la bougie posée en face d'eux grâce à leurs jets d'eau. Le premier qui éteint sa bougie gagne l'épreuve. Si personne n'a éteint sa bougie et que les réserves d'eau sont épuisées, la partie est nulle.

## **Ménage de Caroline (J.P.)**

Des boîtes de conserve vides sont empilées en pyramides (4+3+2+1). Les joueurs disposent d'un certain nombre de balles et, placés à environ 2 m des boîtes, ils doivent abattre la pyramide. L'animateur désignera du nombre de boîtes à renverser pour obtenir la victoire. Comme les boîtes auront été placées au bord du fond d'une table, seules les boîtes tombées de la table seront comptées.