

Jeux populaires (jeux de kermesse)

Bowling (J.P.)

Des bouteilles sont remplies et placées en triangle avec la pointe vers les participants. Ceux-ci, à quelques mètres de là, devront lancer une boule (par exemple : de pétanque) vers les bouteilles pour en renverser le plus possible. Le gagnant est celui qui, en deux coups maximum, aura renversé un maximum de bouteilles. Attention, il faut choisir des bouteilles qui ne cassent pas. C'est le cas des bouteilles en plastique.

Course en sacs (J.P.)

L'animateur choisit 4 participants. Chacun se glisse dans un sac en jute et au signal, les enfants doivent sauter sans s'ôter du sac. Pour bien faire, ils devront le tenir à l'aide de leurs mains. Chaque chute est une pénalisation de 5 secondes. Pour rendre le jeu plus difficile, on peut demander d'effectuer un chemin plus sillonné ou vallonné. Le gagnant est celui qui arrive le premier à dépasser la ligne d'arrivée.

Croquet (J.P.)

Pour préparer le terrain, on plante des demi-anneaux de croquet sur un parcours établi. D'un point de départ fixe, les enfants doivent frapper dans une balle à l'aide d'un maillet de croquet et faire rouler la balle en dessous de chaque anneau. Ceci dans le bon sens et dans le bon ordre. Le gagnant est celui qui effectue le parcours en un temps le plus réduit possible.

Pomme-appétit (J.P.)

On attache des pommes "confiturées" à une corde accrochée à un arbre ou autre point haut. Les pommes seront à hauteur de la bouche des enfants. Les joueurs essaient les mains derrière le dos, de manger le plus vite la pomme. On peut organiser des compétitions avec plusieurs concurrents en même temps (sur différentes pommes).

Rallye (J.P.)

L'animateur aura disposé un maximum d'objets divers sur une surface assez grande et vallonnée. Au signal, l'enfant devra partir à la recherche de ces objets et en ramener un maximum en un minimum de temps. Soit on maintient le temps et les enfants doivent rapporter le plus d'objets que possible, soit on maintient le nombre d'objets et les enfants doivent les ramener en un temps minimal.