

Jeux populaires (jeux de kermesse)

Frisbee qui flotte (J.P.)

Une bassine est remplie d'eau. Sur cette eau flotte un frisbee. Les enfants lancent des pièces de monnaie sur ce frisbee flottant. Celui qui aura le plus de pièces sur le frisbee gagnera. Suivant l'âge des participants, on peut imposer de se placer plus ou moins loin du frisbee.

Garçon de café (J.P.)

Une dizaine de gobelets remplis d'eau sont posés sur un plateau (sans rebord de préférence). Un enfant doit prendre le plateau et le tenir au-dessus de sa tête sans renverser l'eau contenue dans les gobelets. Il doit traverser le plus vite possible un parcours d'environ 50 à 100 mètres. Pendant qu'il court, un animateur équipé de balles de tennis essaie de viser les gobelets pour les faire chuter du plateau. L'enfant reçoit des points en fonction du nombre de gobelets restant sur le plateau.

Les têtes basculantes (J.P.)

Quelques planchettes et un support de bois permettent de réaliser ce jeu de massacre. Chaque planchette est fixée au support par deux charnières. Le jeu consiste à abattre, avec un nombre donné de balles, toutes les "têtes". Celles-ci sont peintes sur les planchettes. On peut aussi collet des têtes découpées et dessinées au préalable (voir même des grandes photos). Lorsque la planchette se rabat, un point est marqué et le participant reçoit une récompense en fonction du nombre de points qu'il aura gagnés.

Passe-boules (J.P.)

Une planche placée verticalement et percée de plusieurs trous d'un diamètre nettement supérieur à celui des balles permet la réalisation de ce jeu. Les enfants doivent lancer les balles dans les trous, chaque trou vaut un certain nombre de points. Il est aisé de rendre le jeu plus attrayant en dessinant des personnages, des animaux ou des objets dont les trous constitueront un détail (la bouche, une fenêtre, une ouverture, etc.).

Les peseurs (J.P.)

Le stand ne comporte que des colis divers (des objets quelconques). L'essentiel est qu'il s'en trouve un bon nombre de tailles et de poids différents. Le joueur saisit un objet et doit en apprécier le poids. Le gagnant est évidemment celui qui s'approche le plus de la vérité. Bien entendu, tous les objets ont été pesés avant et leur poids soigneusement notés.