

Jeux populaires (jeux de kermesse)

Les clous (J.P.)

Un bloc de bois, des clous assez longs et un marteau constituent tout le matériel. Un clou est piqué bien verticalement dans le bois. Le joueur doit l'enfoncer complètement en trois coups de marteau. Si le clou se plie ou bien n'est pas enfoncé complètement dans le bois, le joueur a perdu.

Bille qui roule (J.P.)

La préparation consiste en une boîte, transformée en "maison". La porte est découpée, les fenêtres aussi (avec juste devant une montée). À un mètre de là, l'enfant doit faire rouler la bille et la faire rentrer dans la maison. On peut envisager des entrées originales telles qu'un tremplin, une spirale montante...

Balle en laisse (J.P.)

On attache deux cordes à un mur en deux points distant d'environ dix centimètres. L'enfant tient en main les deux extrémités non fixées. L'animateur place sur les deux cordes la balle et l'enfant soulève ces deux cordes parallèles pour que la balle roule vers le mur. Au bon moment, il écarte les cordes et la balle tombera dans un seau. Si elle tombe effectivement dans le seau placé auparavant par l'animateur, l'enfant marque un point.

Couvrir la silhouette (J.P.)

Une silhouette est dessinée sur le sol ou sur des affiches de papier. Le joueur reçoit des cartons en forme de disque ou de rectangle. Il se place derrière la silhouette (un mètre environ) et doit lancer les formes (un nombre fixe) pour couvrir le dessin. Si le dessin est recouvert, le joueur a gagné.

Puzzle (J.P.)

Au préalable, construire un puzzle à neuf pièces. Coller chacune des neuf pièces sur un cube. Les cubes empilés 3X3 forment ainsi un puzzle en trois dimensions. Les enfants doivent construire le mur de boîtes pour refaire le puzzle. Pour compliquer le jeu, on peut aussi coller d'autres dessins sur les cinq autres faces des cubes. Attention : ça devient très vite difficile si on rajoute beaucoup d'images sur les autres faces ou si on multiplie le nombre de cubes. Prévoir plusieurs puzzles.