SOUMIS PAR
MariES

ON
21/11/2012

Keine Stimmen

Jeux pour une sortie à la piscine



Tu prévois d'aller à la piscine avec ton groupe de jeunes et tu cherches quelques jeux à faire ? Tu trouveras ici quelques idées.

Mais n'oublie pas de respecter les consignes de sécurité!

Jeux

EN ROUTE VERS DE NOUVEAUX HORIZONS

Matériel: aucun

- Les participants sont répartis en deux groupes. Les groupes s'assoient chacun sur le bord opposé de la piscine.
- L'animateur donne une consigne que les joueurs doivent respecter tout en essayant de rejoindre l'autre côté le plus rapidement possible.
- Exemples d'épreuves : courir, nager sur le dos, plonger, par groupes de deux, la main sur le pied gauche, etc.
- Le groupe qui est le premier à se retrouver au complet sur le bord de la piscine remporte un point.
- L'équipe qui totalise le plus de points remporte la partie.

LE JEU DE « VOYAGE À JÉRUSALEM », UNE VARIANTE UN PEU DIFFÉRENTE

Matériel: cerceaux de gymnastique

- Les cerceaux sont répartis sur l'eau. Chaque joueur se place dans un cerceau.
- Au signal de l'animateur, les joueurs doivent sortir de leur cerceau et plonger dans un autre cerceau.
- Les joueurs ne doivent ni tenir ni toucher les cerceaux avec leurs mains.
- Après chaque changement, un cerceau est retiré de l'eau.
- Si un joueur ne trouve pas de bouée, il est éliminé.
- Celui qui s'empare du dernier bouée à la fin remporte la partie.

(PAS) DE PROBLÈME !

Matériel : aucun

- On désigne un ou plusieurs chasseurs (selon le nombre de participants).
- Ils tentent d'éliminer le plus grand nombre possible de leurs coéquipiers. Lorsqu'ils touchent une personne, ils doivent crier « Stop, bouc ! ».
- La personne éliminée doit alors s'arrêter et lever les mains au-dessus de la tête.
- Les autres joueurs peuvent la libérer en la touchant légèrement et en criant « Cours, bouc ! ». Elle peut alors se déplacer à nouveau librement.
- Les chasseurs comptent le nombre de fois où ils éliminent quelqu'un. Les autres joueurs comptent le nombre de fois où ils libèrent quelqu'un.
- Le jeu se déroule dans un temps limité.
- Si le chasseur a éliminé plus de joueurs que le groupe restant n'en a libérés, il remporte la partie. Dans le cas contraire, ce sont les « libérateurs » qui gagnent.

Variante: pour libérer un joueur, il faut passer sous ses jambes écartées.

BLACK & WHITE

Matériel : aucun

- On forme deux groupes. L'un est blanc, l'autre noir.
- Définissez un point de repère indiquant le centre du bassin.
- Les deux groupes se placent face à face au milieu du bassin.
- L'animateur appelle alors l'une des deux couleurs.
- Les joueurs de cette couleur tentent alors de rejoindre leur côté de la piscine le plus rapidement possible, sans se faire éliminer par les joueurs de l'autre couleur.
- Les joueurs qui ont été rattrapés par l'équipe adverse doivent alors rejoindre ce groupe.
- À la fin, c'est le groupe qui compte le plus grand nombre de joueurs qui remporte la partie.

C'EST VRAIMENT NOËL

Matériel : toboggan , objets à plonger, frites de piscine

- De nombreuses « pièces d'or en forme d'étoile » (objets à plonger) sont dispersées au fond du bassin. Les joueurs doivent plonger pour récupérer une pièce d'or en forme d'étoile afin de s'acheter un renne (bâton de piscine).

- Avec leur renne, ils se rendent à l'échelle céleste (escalier), chevauchent jusqu'au toboggan céleste, mettent leur renne à l'abri dans l'écurie et redescendent en glissant vers le ciel (bassin).
- C'est là que tout recommence : les joueurs récupèrent une pièce d'or, s'achètent un renne, etc.
- Au bout d'un laps de temps libre, l'animateur signale la fin. Si l'on souhaite évaluer le jeu, le joueur qui a acheté le plus de rennes, c'est-à-dire qui a effectué le plus de tours, peut être déclaré vainqueur.
- ***Attention***: il faut toujours qu'il y ait suffisamment de pièces d'or au fond du bassin et suffisamment de frites de piscine disponibles à l'achat pour garantir un déroulement fluide du jeu.

ATTAQUE DE PIRATES

Matériel*: petits* objets**,** un frisbee **par** « pirate », deux paniers ou équivalents.

- Les objets sont répartis sur le bord de la piscine (l'île au trésor).
- Deux joueurs sont désignés comme policiers, dont la mission est de surveiller ces trésors. Ils se tiennent dans la piscine, près de l'île au trésor.
- Les autres joueurs sont des pirates. Leur bateau se trouve sur le bord opposé de la piscine (bateau pirate). Chaque pirate reçoit un frisbee qu'il place sur le bateau.
- L'animateur donne le signal de départ.
- Le but des pirates est de voler un objet sans se faire attraper par la police. S'ils se trouvent sous l'eau, ils ne peuvent pas être capturés.
- Si un policier attrape un pirate, celui-ci doit lui remettre son objet. Le policier peut alors placer le butin dans son panier. Aucun objet ne peut être volé dans le panier.
- Chaque pirate ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.
- S'il parvient à en voler un, il peut placer son butin dans son frisbee, sur le bateau.
- Celui qui, à la fin de la partie, possède le plus d'objets dans son récipient remporte la partie.

ENSORCELÉ

Matériel : deux cerceaux, deux « baguettes magiques »

- Deux joueurs sont les chasseurs (les rois-grenouilles). À l'aide de leur baguette magique, ils peuvent pétrifier leurs coéquipiers en les touchant.
- Deux joueurs endossent le rôle de la princesse. Ils peuvent libérer leurs camarades pétrifiés en passant leur cerceau autour d'eux.
- Les prisonniers peuvent se libérer en passant sous le cerceau.
- Le joueur qui a été le moins souvent transformé en pierre remporte la partie.

SOUS LE FEU CROISÉ

Matériel: une ou plusieurs balles en caoutchouc ou en mousse

- Le groupe est divisé en deux équipes. Une équipe est composée des marins, qui se répartissent dans l'eau. L'autre équipe est l'équipage des pirates.
- Les pirates se trouvent également dans le bassin. Ils disposent de plusieurs balles en fonction de la taille du groupe (une balle pour 10 joueurs).
- Ils doivent alors essayer de faire tomber le plus grand nombre possible de marins à l'aide des balles. Cela nécessite bien sûr un travail d'équipe.
- Les marins ne peuvent pas être éjectés s'ils se trouvent sous l'eau.
- Seuls les coups réussis par les pirates sont comptabilisés.
- Au bout d'environ 2 minutes, les équipes échangent leurs rôles. Les marins deviennent des pirates et les pirates deviennent des marins.
- L'équipe qui a marqué le plus de points à la fin remporte la partie.

TITANIC

Matériel : pour la 2e partie, « objets de sauvetage » (boudins de piscine, ballons, planches, etc.)

- Le groupe est invité par l'animateur, le capitaine, à embarquer pour un voyage à bord du Titanic.
- Les joueurs se répartissent dans l'eau et peuvent se déplacer librement, selon leurs envies (se promener, faire du sport, prendre le soleil, nager, etc.).
- Lorsque l'animateur crie « Le Titanic coule ! », les passagers doivent tenter de se mettre à l'abri en moins de 15 secondes.
- Le moyen de sauvetage est indiqué par l'animateur, par exemple : tous les passagers se tiennent par la main, s'assoient sur le rebord du bassin, forment des groupes de 4, etc.
- Dans la deuxième partie, des accessoires peuvent être utilisés. On peut se mettre en sécurité en montant dans le canot de sauvetage (bouée), en ramassant une bouée au fond de la piscine, en s'agrippant à une bouée de sauvetage, etc.
- Le joueur qui a toujours réussi à se mettre à l'abri à temps remporte la partie.

JEU DES BACTÉRIES

Matériel: balles de tennis de table ou similaires, tapis, toboggan, panier ou similaire.

- Deux joueurs distribuent des « bactéries ». Ils essaient de toucher leurs coéquipiers et leur donnent alors une « bactérie » (balle de tennis de table).
- En fonction de la taille du groupe, il y a plusieurs « ambulances ». Une « ambulance » est constituée d'un tapis poussé par deux enfants.
- Les joueurs « malades » appellent une « ambulance », qui les emmène ensuite sur le tapis jusqu'à l'infirmerie (l'escalier).
- Là-bas, la bactérie est neutralisée (placée dans le panier).
- Le joueur, à nouveau en bonne santé, revient sur le terrain par le toboggan.
- Les joueurs qui propagent les bactéries peuvent en prendre de nouvelles à tout moment dans le panier.
- Évaluation possible : le joueur qui a été le moins souvent infecté par des bactéries remporte la partie.
- ***Remarque***: choisir l'emplacement du toboggan et du panier de manière à garantir un déroulement fluide du jeu.

COURSE EN DUO

Matériel : aucun

- La moitié du groupe forme un cercle. Chacun des joueurs restants se place alors derrière l'un des joueurs de ce cercle.
- Les joueurs qui se trouvent l'un derrière l'autre forment un couple.
- Lorsque l'animateur donne le signal de départ, tous les joueurs situés à l'extérieur doivent courir dans le sens des aiguilles d'une montre autour du cercle intérieur jusqu'à ce qu'ils rejoignent leur partenaire.
- Le dernier joueur à regagner sa place a perdu. Le duo « est éliminé ».
- Le couple qui a « perdu » le moins souvent à la fin remporte la partie.

Variante: au lieu de courir autour du cercle, les joueurs extérieurs doivent passer sous les jambes de leur partenaire. Cela permet ainsi de changer à la fois le cercle extérieur et le cercle intérieur.

TRIAGE DES DÉCHETS

Matériel : objets à passer sous les jambes , corde

- Le centre du terrain est délimité à l'aide de la corde.
- On répartit de part et d'autre du terrain un nombre à peu près égal d'objets (déchets).
- Au signal de départ, les joueurs des deux équipes plongent pour récupérer les déchets dans leur moitié de terrain, prennent un objet et le transportent dans le camp adverse. Là-bas, ils doivent le déposer en plongeant à nouveau (et non pas simplement le lâcher).
- À la fin du temps réglementaire, l'équipe dont la moitié de terrain contient le moins de déchets remporte la victoire.

RÉCOLTER DES TRÉSORS

Matériel : 2 paniers ; 2 objets lourds pour maintenir les paniers au fond du bassin ; objets à récupérer en plongée ; anneaux de plongée

- On forme deux équipes.
- Chacune se tient dans l'eau, près d'un bord du bassin. Les deux groupes disposent d'un panier contenant le même nombre d'objets (trésors).
- Pour atteindre le coffre au trésor de l'adversaire, il faut plonger à travers les cerceaux de plongée placés au bord du bassin.

- On peut alors prendre un objet dans le panier adverse. Le chemin pour rejoindre son propre panier passe à nouveau par les anneaux de plongée.
- Les joueurs partent tous en même temps, mais en nageant les uns derrière les autres.
- Le parcours forme un grand cercle. Les joueurs nagent pour ainsi dire tous dans la même direction. Les nageurs les plus rapides peuvent dépasser les plus lents.

Variante: si l'on ne dispose pas de suffisamment d'objets de plongée, le coffre au trésor est placé sur le bord du bassin et rempli d'objets courants adaptés à l'eau.

CROCODILE

Matériel: aucun

- Un joueur est désigné comme « crocodile ».
- Les autres joueurs sont assis de part et d'autre du bassin.
- Le crocodile est allongé sur le dos au milieu du bassin.
- L'animateur s'écrie : « Schnappi dort ! » Les joueurs peuvent alors changer de côté à leur guise tant que l'animateur répète cette phrase.
- Dès que l'animateur crie « Schnappi se réveille ! », le crocodile peut attraper les joueurs qui se trouvent dans l'eau. Ceux qui parviennent à se réfugier au bord du bassin sont à l'abri du crocodile.
- Les joueurs capturés deviennent alors eux-mêmes des crocodiles et partent à la chasse lors du tour suivant.
- Le dernier joueur restant remporte la partie.

HIMBEERZÄLTLI

Matériel: aucun

- Au début, l'animateur désigne un point vers lequel les joueurs doivent nager aller-retour.
- Les joueurs se trouvent au bord du bassin.
- L'animateur commence alors à raconter une histoire. Dès qu'il prononce le mot « Himbeerzältli », tous les joueurs doivent nager jusqu'au point défini, puis revenir.
- Le dernier joueur à arriver est éliminé.
- Le dernier joueur restant remporte la partie.

Références

- Image de couverture : MariES

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Natation

Vieux
8 à 12 ans

Nombre de participants
1–20
20–30

Bible
Cette information manque.

Durée
Aucune donnée disponible.

Matériau
Presque sans effort

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags
Vieux
Nombre de participants
Bible
Durée
Matériau

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/jeux-pour-une-sortie-la-piscine