

La Kermesse à la maison

AGE :

Petits et Grands

LIEU :

A l'extérieur

DUREE :

1H

MATERIEL :

Voir Etape 1



DEROULEMENT DE L'ACTIVITE :

Etape 1 : Préparer le matériel pour les stands

- Tables
- Conserves (6)
- Paire de chaussettes ou balle
- Œufs (2)
- Petites cuillères ou cuillères à soupes (2)
- Ketchup / Jambon / Farine / Chocolat / Maïs (à vous de choisir en fonction de ce que vous avez)
- Vêtements de grandes tailles (T-shirt, short ou pantalon, chaussures, casquettes ou chapeau ou bonnet)
- Verres (12)
- Bassines (2)
- Pommes (4)
- Verres en plastique percé (2)
- Bouteille en plastique (2)
- Crayons (2)
- Fils
- Plateau (2)
- Verres en plastique (5)
- Sucre en pierre (une vingtaine)

Etape 2 : Préparer les stands

1. Chamboule tout
2. Course à l'œuf
3. Jeux des goûts
4. Vêtements courses
5. Verre pong
6. Jeu de la pomme
7. Verre percé
8. Crayon enroulé
9. Garçon de café
10. Pyramide de sucre

Etape 3 : Explications des stands

Stand 1 : Le chamboule tout



Placez les conserves comme ceux-ci sur une table :

Placez une chaise à 2/3 mètres de la table. A l'aide d'une paire de chaussettes ou une balle, le premier lance la balle afin de faire tomber toutes les boîtes de conserve. L'enfant a 3 chances.

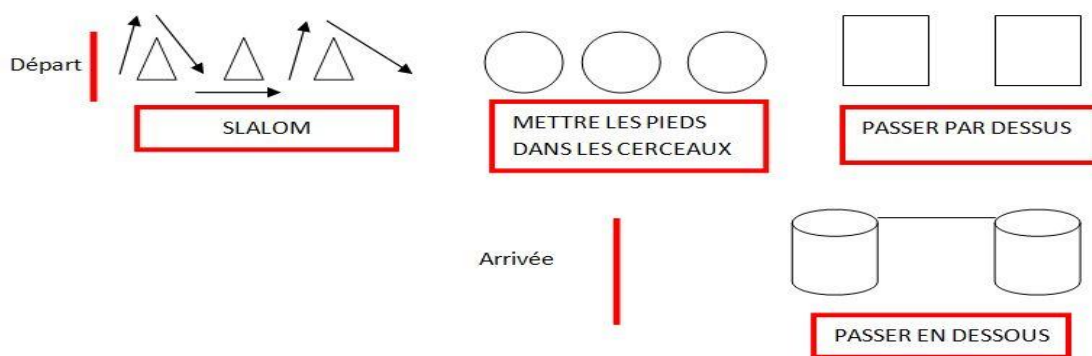
- S'il arrive à les faire tomber toutes avant d'avoir lancé les 3 balles, le joueur remporte 50 points.
- S'il reste des boîtes de conserve sur le support après avoir lancé les 3 balles, seules celles tombées sont comptabilisées.
- Les points sont ainsi comptés, une conserve tombe vaut 5 points, si elles sont tombées du premier coup 50 points, si elles sont tombées au au bout des 3 essais compter les conserves tombées.

Stand 2 : Course œuf

Dans un premier temps, délimiter un parcours de course avec des plots ou des chaises (différents obstacles).

N'hésitez pas à ajouter des obstacles (petits haies à franchir, boîtes à sauter, petit pont à traverser, tourner autour d'un plot, etc).

Voici une idée de parcours :



Les participants se placent au départ de la course avec une cuillère entre les dents, l'oeuf (ou la balle) devant se trouver dans la cuillère.

Au top départ, les concurrents devront tenter de rejoindre le plus rapidement possible la ligne d'arrivée tout en passant parfaitement tous les obstacles. A chaque fois que l'œuf (ou la balle) tombe le concurrent revient à la ligne du départ. De même s'il utilise ses mains pour maintenir l'œuf !

Le premier arrivé a gagné et marque 10 points. Le 2^{ème} 8 points ainsi, le 3^{ème} 6 points etc...

Stand 3 : Jeux des goûts

Préparer 4/5 cuillères de différents aliments. Cela peut être du ketchup, mayo, farine, sucre, compote, caramel, chocolat, thon, tomate, maïs...

Bander les enfants à l'aide d'un foulard.

Les enfants vont devoir retrouver l'aliment qu'il goute.

S'ils trouvent les 5, il marque 5 points. S'ils en trouvent 3, 3 points.

Stand 4 : Vêtements courses

Prendre des affaires d'adultes et faire un parcours. Vous pouvez réutiliser le parcours du stand 2 (course œuf).

Au top départ, les enfants devront s'habiller avec les vêtements et faire le parcours avec, arrivée à la ligne d'arrivée, ils devront enlever les habits le plus rapidement.

Le premier arrivé gagne 10 points. Le 2^{ème} 8 points etc...

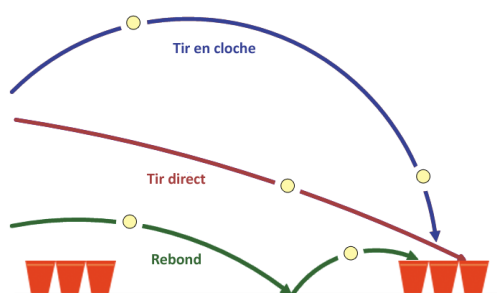
Stand 5 : Verre pong

Installer les verres comme ceci-ci :
Faire un espace de 3/4 mètres entre les triangles de verres.
Prendre 2 balles de ping pong ou en plastique.



Le jeu est composé de deux joueurs, un de chaque côté de la table, et d'un certain nombre de gobelets mis en place de chaque côté, formant un triangle. Mais vous pouvez faire des équipes de 2 aussi. Remplir les verres d'un peu d'eau. Les gobelets ne sont pas complètement remplis (de 2/3 à 3/4). Lancer une balle dans un des gobelets. Quand une balle tombe dans un gobelet, l'équipe en défense doit se verser le verre sur lui et enlever le gobelet de la table. Le jeu est gagné lorsqu'un joueur a éliminé tous les gobelets de son adversaire. Le joueur gagnant marque 10 points et le perdant 5 points.

Voici quelques techniques de lancer :

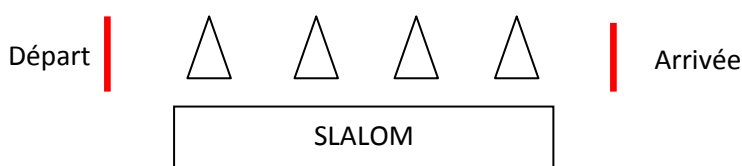


Stand 6 : Jeu de la pomme

Préparer une bassine d'eau et mettre 3/4 pommes dans la bassine.
Au top départ, l'enfant va devoir aller vers la bassine et prendre une pomme dans la bassine à l'aide de ces dents avec les mains dans le dos.
Chronométrer pour savoir lequel a été le plus rapide.
Le plus rapide marque 5 points, le 2^{ème} 4, le 3^{ème} 3 etc...

Stand 7 : Verre percé

Mettre au départ : Un verre en plastique avec des trous et remplir une bassine d'eau.
A l'arrivée : Mettre une bouteille en plastique vide.



Si vous pouvez faire le parcours en 2 fois, installer le autrement faire qu'un parcours.
En un temps donné (5min par exemple), le but est de remplir le verre d'eau, faire le parcours et remplir la bouteille.
A la fin du temps, voir qui a rempli le plus sa bouteille.
Le gagnant marque 10 points. Le 2^{ème} 8 etc...

Stand 8 : Crayon enroulé

Prendre du fil et un crayon.
Le premier qui a enroulé son fil autour de son crayon a gagné et marque 5 points. Le 2^{ème} 4 points, le 3^{ème} 3 points etc...

Stand 9 : Garçon de café



Utiliser le parcours du stand 2 : la course œuf.

Le garçon de café est une course mais vous pouvez chronométrer et voir qui va le plus vite.

Les enfants sont munis d'un plateau sur lequel est posé des verres d'eau.

Le but est d'amener le plateau sur la ligne d'arrivée sur un parcours semé d'obstacles le plus vite possible sans renversé quoi que ce soit. Si au cours du parcours, il renverse quelque chose, il doit retourner au point de départ.

Le premier arrivé gagne 10 points ou celui qui a fait le meilleur temps gagne 10 points, le 2^{ème} 8 points, le 3^{ème} 6 points etc...



Stand 10 : Tour de sucre

Prendre une vingtaine de sucre en pierre.

Faire la plus grande tour de sucre sans qu'elle tombe. Celui qui a mis le plus de sucre, gagne 5 points. Le 2^{ème} 4 points etc.

C'est parti! Amusez-vous bien!



Tableau pour inscrire les points et le récap des points par stand.

| Récap des points | 1er | 2e | 3e | 4e | 5e |
|-------------------------|--------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| STAND 1 | 50 points = tout est tombé d'un seul coup et 5 point par conserve tomber | | | | |
| STAND 2 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| STAND 3 | 5 aliments trouvé = 5 points, 3 aliments trouvé = 3 points | | | | |
| STAND 4 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| STAND 5 | Le joueur gagnant 10 point et le joueur perdant 5 points | | | | |
| STAND 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| STAND 7 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| STAND 8 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| STAND 9 | 10 | 8 | 6 | 4 | 2 |
| STAND 10 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |