

Activités-Jeux

Les Marins Pêcheurs

(Annonce en parlant fort avec un ton grave ! Théâtralisez au maximum, les enfants adorent !)

« Ohé Matelots! Je suis le capitaine de navire, Magalie. Pour ceux qui ne me connaissent pas, je suis le fameux Capitaine qui a écumé toutes les mers et tous les océans du monde entier. J'ai pêché les plus gros poissons comme les requins blancs et aidé tous ceux qui en avaient besoin comme Némou, vous connaissez ??

(Les enfants doivent répondre « Oui Capitaine »....s'ils ne répondent pas, reposez la question avec insistance !!)

Si je vous ai fait venir ici aujourd'hui c'est pour recruter un équipage de matelots courageux et pour partir avec moi affronter les océans et braver les tempêtes. Seuls les plus valeureux d'entre vous m'accompagneront ! Faites vos preuves et vous serez récompensés.

Maintenant vous allez devoir prouver que vous êtes de vrais matelots et les meilleurs d'entre tous ! Etes-vous prêts ?? »!

(Les enfants doivent répondre « Oui Capitaine »....s'ils ne répondent pas, reposez la question avec insistance !!)

1. Jeu de présentation.

Chacun son tour, les enfants se présentent (Bonjour, je m'appelle...) et les autres enfants l'acclament en criant bien fort :

« Ohé Matelot (*prénom de l'enfant*) ».

2. Epreuve d'obéissance : « Le Capitaine a dit » (à la manière de « Jacques a dit »)

Le Capitaine donne un ordre en disant « Le Capitaine a dit... » et tous doivent obéir. Ceux qui exécutent l'ordre alors que le Capitaine n'a pas dit « Le Capitaine a dit... » sont jetés aux requins !

Voici des exemples pour les ordres du Capitaine :

- ☞ « Hisser les voiles » (*faire semblant de tirer sur une corde pour hisser les voiles*)
- ☞ « Astiquer le pont ! » (*se mettre à genou et faire semblant de nettoyer*)
- ☞ « Tous à tribord ! » (*Tout le monde court à gauche*)
- ☞ « Tous à bâbord ! » (*Tout le monde court à droite*)
- ☞ « Capitaine à bord ! » (*Saluer le capitaine*)
- ☞ « Monter dans la mâture » (*faire semblant de grimper dans les filets*)
- ☞ « Lever l'ancre » (*faire semblant de tirer une corde pour monter l'ancre*)
- ☞ « Lancer le filet à la mer ! » (*Faire semblant de lancer le filet de pêche*)
- ☞ « Remonter le filet de pêche ! » (*Faire semblant de remonter le filet de pêche*)
- ☞ « Requins en vue ! » (*Tout le monde court vers tribord ou bâbord*)
- ☞ « Terre en vue ! » (*Les mains au-dessus des yeux et tourner la tête*)

3. Epreuve technique du bateau en papier

Réaliser un bateau en papier.

4. Epreuve de courage : Le requin

Choisir un requin. Le requin chasse les autres enfants jusqu'à ce qu'il en touche un. L'enfant touché devient le requin.

Variante : l'enfant touché par le requin doit s'arrêter et étendre les bras. Un autre enfant peut venir le sauver en passant sous ses bras. Plusieurs enfants peuvent avoir les bras tendus.

5. Epreuve d'agilité : la pêche à la ligne

Préparer un jeu de pêche à la ligne avec soit des peluches ou des jouets en bois en forme d'animaux de la mer. Attraper les animaux de la mer en moins d'1 minute.

6. Epreuve de connaissance

Dans un sachet en tissu, mettre des jouets de petits animaux de la mer (poisson, hippocampe, étoile de mer, requin, baleine, dauphin, écrevisse. L'enfant doit plonger la main dans le sachet et essayer de donner le nom de l'animal qu'il touche puis le sortir du sac à la fin du chrono.

7. Epreuve physique en équipe

Parcours dans la structure jeu/bateau en relais : faire 2 ou 3 équipes.

8. Epreuve technique du noeud coulant

Montrer une fois comment faire un nœud coulant. Demander aux enfants d'en faire de même !!

Idées de gages :

- Nommer 5 créatures marines
- Epelez le mot « dauphin », « baleine », « navire », « hippocampe », etc.
- Imiter un pêcheur
- Citer le prénom des autres enfants.