

JEU 10

Voyage aux îles

7-8
ANS

Nombre	1 groupe
Durée	15 à 20 minutes
Lieu	Intérieur et extérieur
Intensité	Modérée à élevée
Matériel	16 cônes, 4 dossards de couleurs différentes

But du jeu

Suivre les directives pour survivre sur les différentes îles et accumuler 10 points.

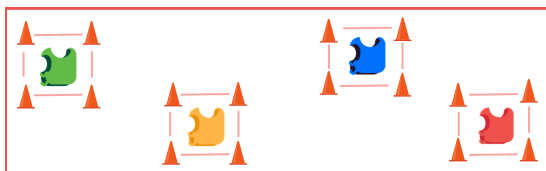
Description et organisation du jeu

- 1 Place les personnes assises sur la même île (tapis avec un dossard identifiant la couleur de l'île).
- 2 Nomme la couleur d'une île vers laquelle les jeunes doivent se diriger. Les jeunes doivent courir vers cette île.
- 3 Ajoute une action à réaliser sur la nouvelle île :
 - **Flamant rose** : une personne imite un flamant rose sur un pied ;
 - **Bouée** : 2 par 2, une personne se tient debout, jambes écartées, et l'autre s'accroche à sa jambe ;
 - **Pêcheur** : 3 par 3, une personne à quatre pattes, une autre assise sur elle en train de pêcher et une autre couchée au sol qui joue le poisson ;

Suite au verso →

- **Étoile de mer** : 4 par 4, les personnes sont couchées sur le ventre en cercle, les mains une par-dessus l'autre au milieu ;
- **Bateau** : 5 par 5, les jeunes se placent en file et rament sur place ;
- **Filet** : tous ensemble, les jeunes se tiennent par la main et encerclent l'animateur ou l'animatrice.

- 4 Appelle une couleur et une action (p. ex. « rouge, bouée ! »).
- 5 Les jeunes doivent se diriger vers l'île respective et réaliser l'action nommée en se créant une équipe temporaire.
- 6 Donne 1 point aux jeunes qui réussissent à se jumeler avec le bon nombre de participants et participantes pour réaliser la bonne action.
- 7 Lorsqu'une personne atteint 5 points, recommencez la partie en ajoutant de nouvelles actions à mémoriser.



ASTUCES

- Utilise la créativité des jeunes pour créer de nouvelles actions !
- Présente les actions graduellement à travers la partie pour aider à leur mémorisation.

VARIANTES

- Retirer les dossards pour que les jeunes mémorisent les couleurs associées aux îles.
- Imposer un type de déplacement pour se rendre à la prochaine île (p. ex. « saut, vert, pêcheur ! »).