

JEU 1



Alerte aux requins

9-12
ANS

Nombre	1 à 3 groupes
Durée	20 min.
Lieu	Piscine (zone peu profonde)
Matériel	3 ballons, 3 planches de piscine (ou autres objets flottants)

But du jeu

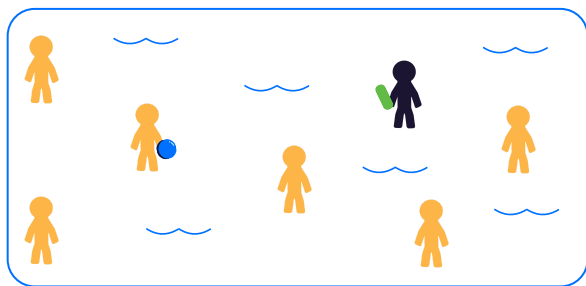
Fuir le requin en se protégeant avec le ballon.

Description et organisation du jeu

- 1** Désigne un requin et donne-lui une planche pour l'identifier.
- 2** Le requin doit essayer de toucher une personne. Lorsque le requin touche quelqu'un, il doit lui remettre la planche. Il échange son rôle de requin avec la personne touchée.
- 3** Donne le ballon à un jeune. Le jeune avec le ballon est protégé : il ne peut pas se faire toucher.
- 4** Il peut garder le ballon maximum 5 secondes (compte à voix haute).

Suite au verso →

- 5 Il doit lancer le ballon à une autre personne pour la protéger avant que le requin ne la touche.
- 6 La partie se termine après 5 minutes. Recommence avec des variantes !



ASTUCES

- Informe les jeunes qu'ils peuvent porter une veste de flottaison pendant l'activité s'ils en ressentent le besoin.

VARIANTES

- Désigner un dauphin : il est invincible. S'il vole le ballon, il transforme la personne de son choix en requin.
- Varier le nombre de requins, de dauphins et de ballons.
- Diminuer le nombre de secondes avec le ballon dans les mains.
- Faire le jeu dans la partie profonde avec ou sans aide flottante (spaghetti, VFI).