



DESTINATAIRE  
**Animateur**

PUBLIC  
**À partir  
de 7 ans**

THÈME  
**Jouer**

## Jeux de stand (4)

**Voici de nouveaux jeux de stand sur table, qui peuvent être utilisés aussi bien de façon autonome que dans le cadre d'un grand jeu ou d'une fête du jeu. Il est ici question d'adresse et de souffle.**

### But du jeu

- Ne faire tomber du seau que les bouchons verts.

### Déroulement

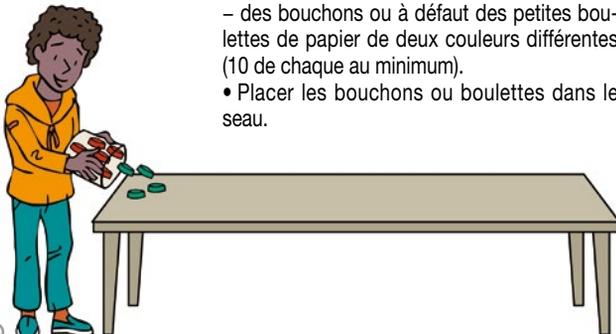
- « *Tri express* » est un jeu d'adresse qui peut se jouer en individuel (chacun pour soi) ou par équipe.
- Le premier participant en jeu prend le seau dans ses mains et tente de faire tomber uniquement les bouchons d'une couleur en un temps donné.
- Le joueur n'a le droit de toucher que la partie extérieure du seau. Il va donc incliner et secouer le seau pour en faire sortir les bouchons.
- Pour chaque bouchon de la bonne couleur, le joueur marque ou fait marquer 1 point à son équipe.
- Si un bouchon de la mauvaise couleur sort du seau, on peut, au choix :
  - arrêter le tour de jeu du joueur (qui marquera tout de même des points pour les bons bouchons qu'il a fait tomber) ;
  - retirer 1 point par mauvais bouchon tombé ;
  - accorder 1 point à l'équipe adverse par mauvais bouchon tombé.

### Tri express

- **Joueurs** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.
- **Lieu** : intérieur/extérieur.
- **Durée** : 5 minutes pour deux joueurs.

### Matériel et aménagement

- Le matériel nécessaire :
  - 1 table,
  - 1 seau,
  - des bouchons ou à défaut des petites boulettes de papier de deux couleurs différentes (10 de chaque au minimum).
- Placer les bouchons ou boulettes dans le seau.



© Montagut

### Variantes

- Il est possible de modifier la règle du jeu de plusieurs manières :
  - pour augmenter ou diminuer la difficulté du jeu assez facilement, il suffit de modifier le nombre de bouchons de chaque sorte dans le seau ;
  - le joueur doit tenir le seau avec une seule main ;
  - faire tomber les bouchons de la bonne couleur dans une zone déterminée ou un contenant (verre, bassine, etc.) ;

– à deux en coopération : les joueurs se placent de part et d'autre du seau et posent chacun la paume d'une de leurs mains sur le seau.

### Conseils

• Dans la mesure du possible, il est souhaitable d'avoir plusieurs seaux, ce qui permettra à un plusieurs participants de jouer en même temps et de limiter les temps d'attente.

### Water pong

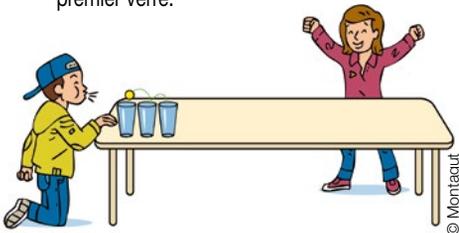
- **Joueurs** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.
- **Lieu** : intérieur/extérieur.
- **Durée** : 5 minutes pour deux joueurs.

### Matériel

- Prévoir :
  - 1 table,
  - 1 balle de ping-pong,
  - 3 verres d'eau remplis jusqu'à 0,5 cm du bord.

### Installation

- Aligner les trois verres d'eau sur la table en laissant 1 cm d'écart entre eux.
- Poser la balle à la surface de l'eau dans le premier verre.



### But du jeu

- Envoyer la balle de verre en verre en soufflant dessus.

### Déroulement

- Le « *water pong* » est un jeu qui peut se jouer en individuel ou en équipe.
- Le but est de propulser la balle d'un verre à l'autre en soufflant dessus et ainsi de suite jusqu'au dernier de la file.
- Le joueur se place devant le premier verre et se met à souffler. Il dispose de trois tentatives pour mener la balle jusque dans le dernier verre. La balle doit nécessairement passer par le verre du milieu.
- Si la balle tombe en dehors d'un verre, on recommence depuis le début.

### Variantes

- Il est possible de modifier la règle du jeu de plusieurs manières :

- augmenter le nombre de verres,
- modifier la distance entre les verres,
- reposer la balle dans le verre où elle était avant de tomber au lieu de reprendre depuis le début...

### Air pong

- **Joueurs** : de 1 à 4 joueurs, à partir de 7 ans.
- **Lieu** : intérieur/extérieur (attention au vent).
- **Durée** : 5 minutes pour deux joueurs.



### Matériel et installation

- Prévoir :
  - 1 table,
  - des balles de ping-pong de deux couleurs différentes (une dizaine d'une couleur et deux d'une autre),
  - de l'adhésif.
- Délimiter sur la table, à l'aide de l'adhésif, une zone carrée ou rectangulaire dans laquelle sont placées toutes les balles de ping-pong en prenant soin de mettre les balles vertes vers le centre (comme indiqué sur le schéma).

### But du jeu

- Éjecter les balles rouges du carré uniquement en soufflant dessus.

### Déroulement

- Le joueur se place face à la table. On détermine un temps de jeu, une minute par exemple.
- Dans ce laps de temps, le participant souffle sur les balles rouges de manière à les faire sortir de la zone. Si le défi est réussi, il ne reste plus que les deux balles vertes à l'intérieur du carré. Les balles rouges peuvent soit rester sur la table (mais en dehors de la zone) ou tomber au sol. Si l'une des balles vertes sort de la zone, la tentative s'arrête.
- Jouer à plusieurs en même temps pour éviter les temps d'attente des participants.

### Variantes

- Voici deux possibilités de modifier les règles du jeu :
  - pour complexifier le jeu, ajouter une règle : les balles rouges doivent être en dehors de la zone mais rester sur la table ;
  - un adversaire tente en soufflant également sur les balles rouges, de les replacer dans la zone. ▶