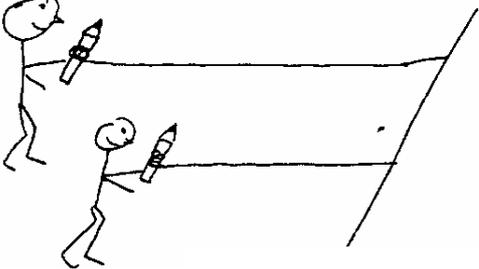
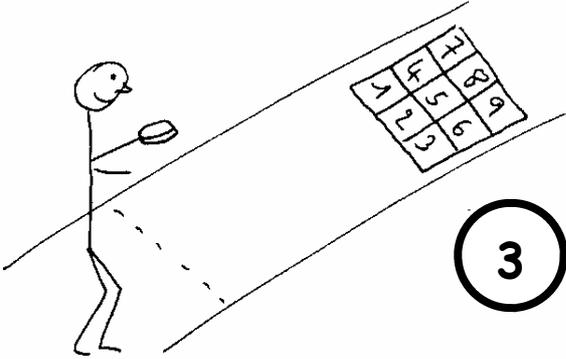
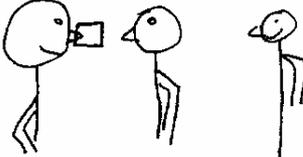
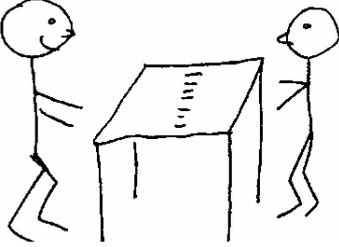


60 IDEES DE JEUX POUR KERMESSE

- Bibliographie :**
- Fêtes d'enfants pour les 3-12 ans (Fleurus)
 - Le grand livre des fêtes enfantines (Casterman)
 - Fêtes et jeux (Casterman)
 - 110 jeux d'intérieurs et de plein air (Solarama)

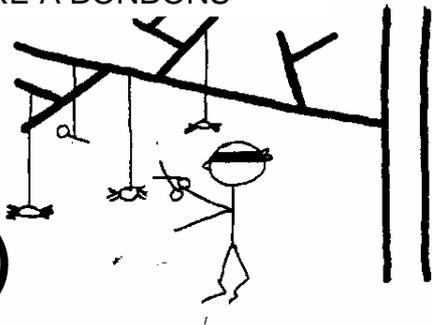
Réalisation : www.moustache44.fr.st ou <http://jt44.free.fr/>

Diffusion interdite sans autorisation.

<p>1</p>  <p>Une feuille de papier journal par joueur. Celui qui réalise, en la déchirant avec ses mains, la bande la plus longue a gagné.</p>	<p>2</p>  <p>Le premier qui a enroulé son fil autour de son crayon a gagné.</p>
<p>LANCER DE PALETS</p>  <p>3</p>	<p>RELAIS DE BOITE D'ALLUMETTES</p> <p>2 ou plusieurs équipes.</p>  <p>4</p> <p>Se passer le boîtier (couvercle) d'une petite boîte d'allumettes, de nez à nez, mains derrière le dos.</p>
<p>LA DERNIERE ALLUMETTE</p>  <p>5</p> <p>17 allumettes, chaque joueur peut en prendre 1, 2 ou 3. Celui qui prend la dernière allumette gagne.</p>	<p>EMPILAGE DE CUBES</p>  <p>6</p> <p>Chaque joueur, à tout de rôle, pose un cube. Celui qui fait tomber la pile a perdu.</p>

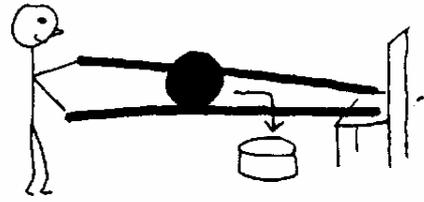
L'ARBRE A BONBONS

7



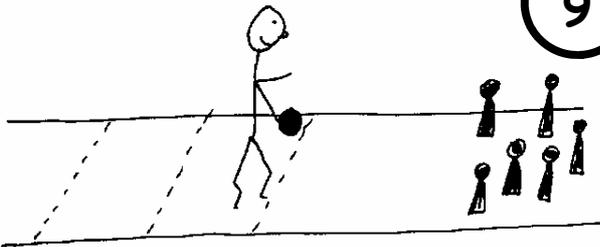
Utiliser des ciseaux à bouts ronds.
Ou remplacer les fils par des serpents que l'on peut couper à la main

8



JEU DE QUILLES

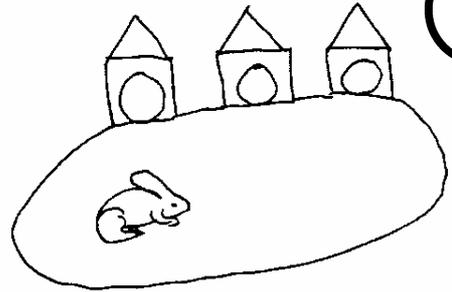
9



Prévoir différentes lignes de lancer selon l'âge des enfants

LAPINODROME

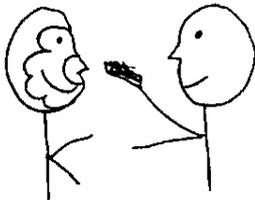
10



Chaque joueur parie sur la sortie utilisée par le lapin.

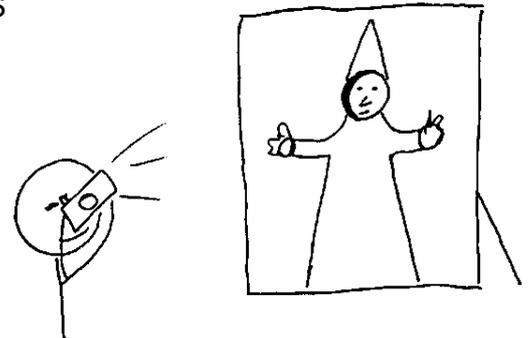
MAQUILLAGE

11

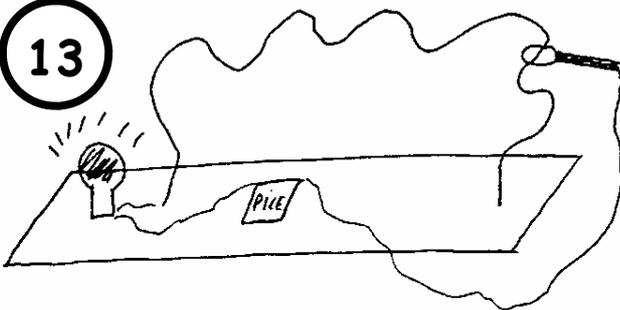


PHOTOS

12

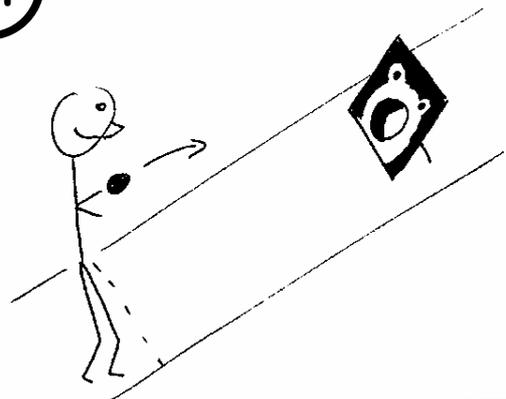


13



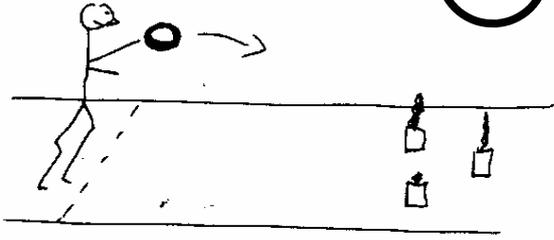
Aller au bout du circuit sans allumer la lampe.
Il est possible de remplacer ampoule plus pile par une lampe de poche ou une sonnerie.

14



JEU DES ANNEAUX

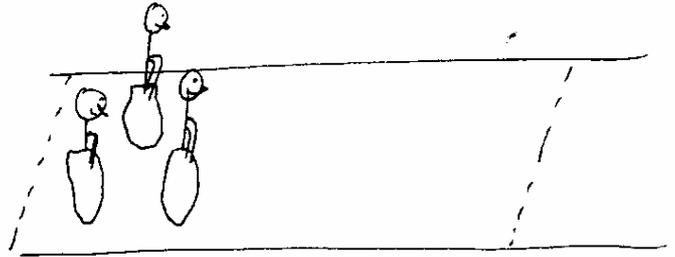
15



COURSE EN SAC

On peut s'en procurer auprès de boulangerie ou de brûlerie de café.

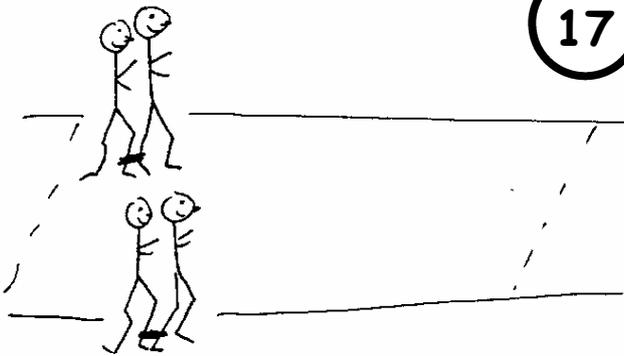
16



A 3 PATTES

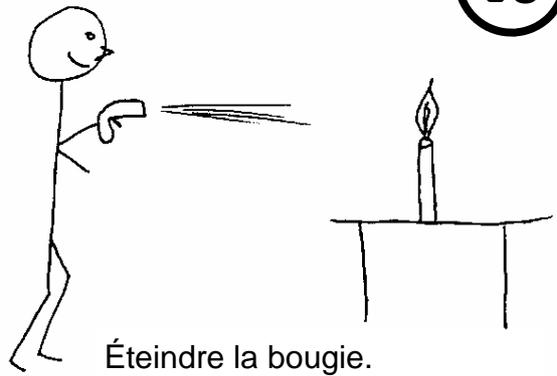
Course par deux, chevilles attachées.

17



PISTOLET A EAU

18

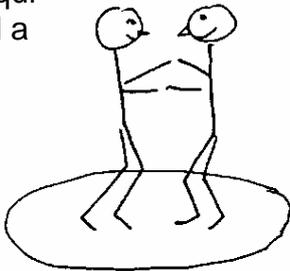


Éteindre la bougie.

LES SUMOS

Le premier qui sort du rond a perdu.

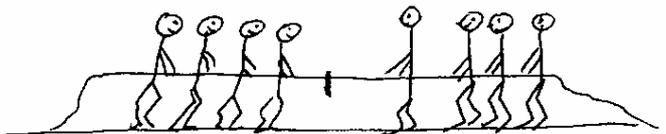
19



Variante : mains derrière le dos.

TIR LA CORDE

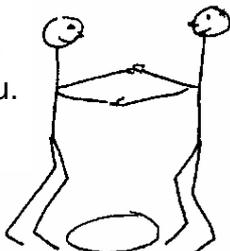
20



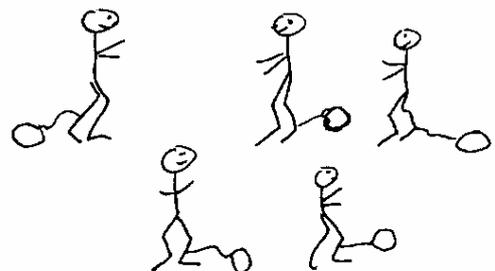
LES SUMOS (variante)

Le premier qui met un pied dans le rond a perdu.

21

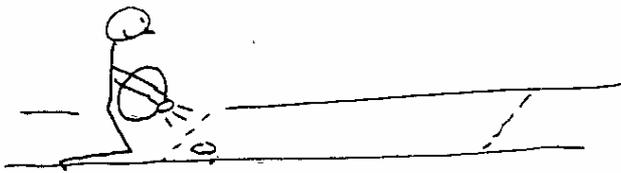


22



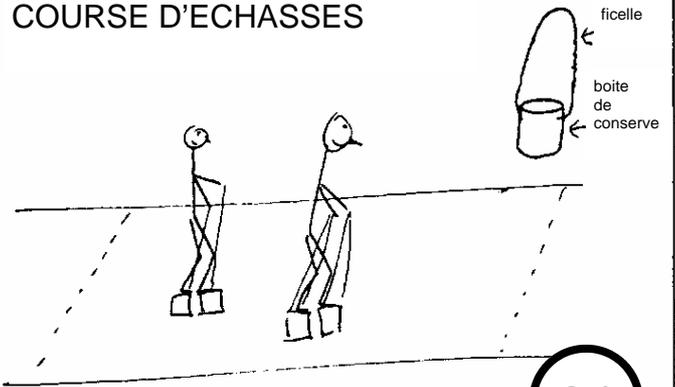
But : éclater le ballon de baudruche de ses concurrents.
Celui qui a conservé son ballon a gagné.

23



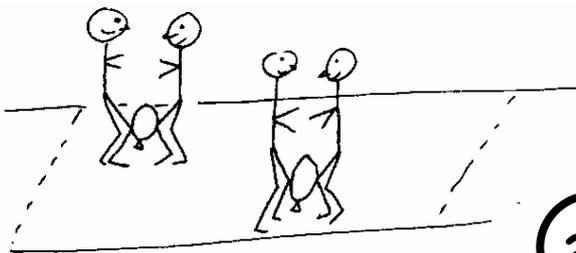
- gonfler son ballon
- laisser échapper l'air pour pousser, sans la toucher, jusqu'à l'arrivée, une balle de ping pong ou un morceau d'ouate.

COURSE D'ECHASSES



24

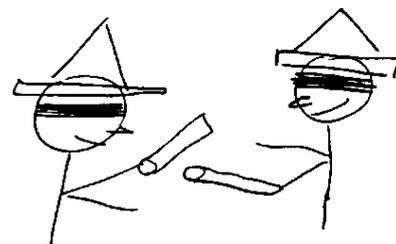
Course par deux, éventuellement mains derrière le dos, un ballon de baudruche coincé au niveau des cuisses ou du ventre.



25

A BAS LES CHAPEAUX

26



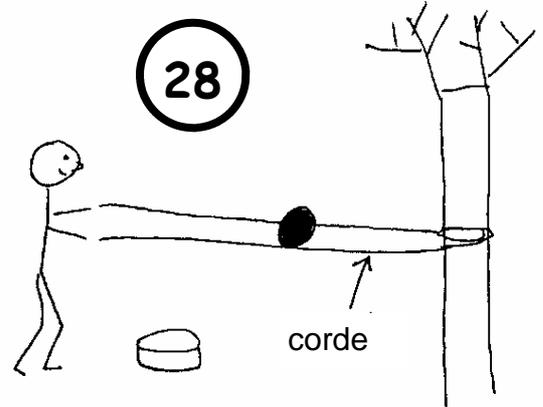
Faire tomber le chapeau de son concurrent avec le tube de papier journal.

27



○ = « crêpe » de papier ou ballon.
bâtons : + ou - 60 cm

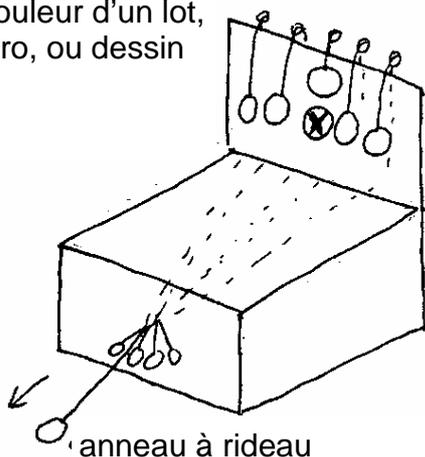
28



corde

X = couleur d'un lot, numéro, ou dessin

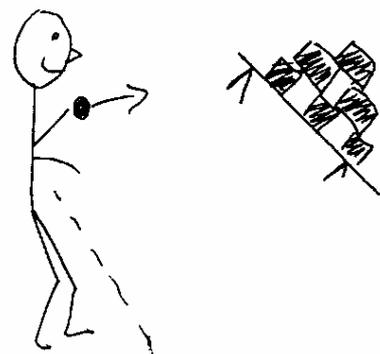
29



anneau à rideau

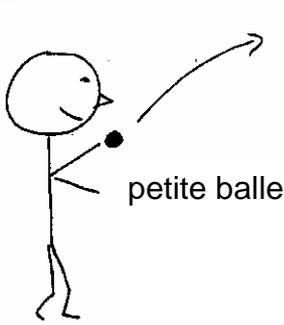
CHAMBOULE-TOUT

30



31

faire jouer 2 ou plusieurs équipes en même temps.



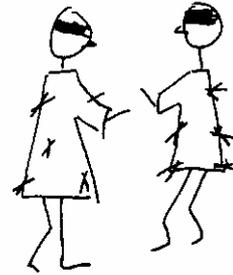
petite balle



seau en plastique ou boîte de conserve tenue par élastique.

CHASSE AUX POUX

2 «singes» : le premier qui débarrasse l'autre de ses «poux» (pinces à linge) a gagné. Prévoir deux grands t-shirts.

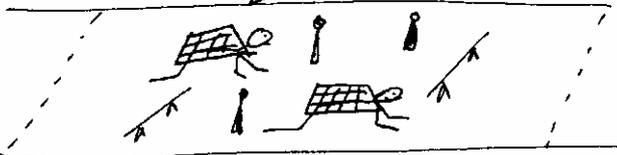


32

CARAPACE VACILLANTE

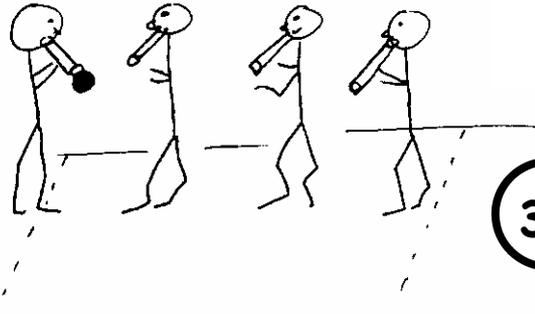
33

Panier à linge ou gros oreiller.



Celui qui perd sa carapace a perdu.

2 équipes : la première qui a fait traverser la balle de ping pong a gagné.



34

LA DANSE DU VENTRE

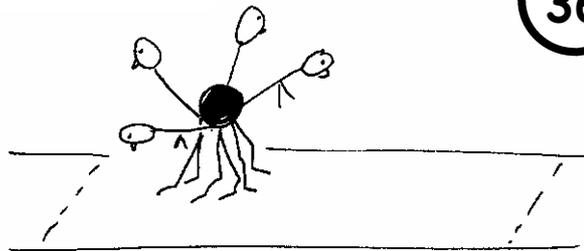
Ruban muni d'un contrepoids, attaché à la ceinture. Faire sortir du rond tracé au sol, tous les objets s'y trouvant. Faire jouer deux enfants en même temps, celui qui gagne est le premier qui a évacué ses objets.



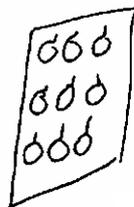
35

2 ou plusieurs équipes.

36



4 enfants, légèrement penchés, transportent un gros ballon.



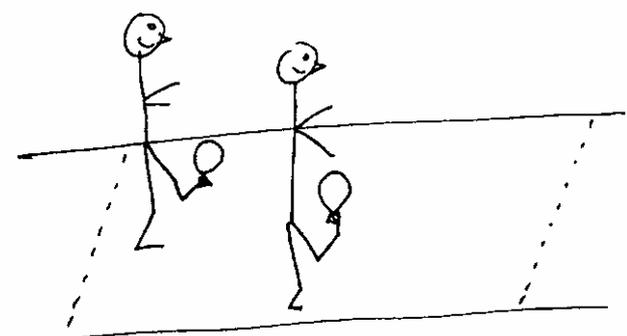
Faire éclater le ballon en lançant une fléchette.

On gagne le lot dont le nom ou le numéro a été glissé dans le ballon avant gonflage.

37



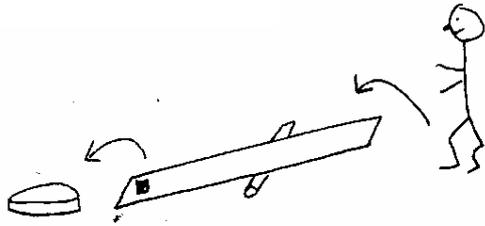
lot n°X



Course ballon de baudruche coincé entre les orteils

38

LES SAUTERELLES



39

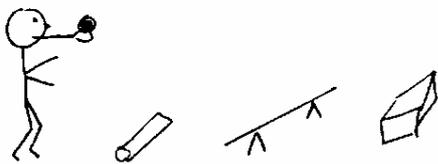
KIM TOUCHER



40

Autant de sacs (contenu identique) que de joueurs) Le premier qui retrouve un objet dans un sac (par exemple : une châtaigne parmi des glands) a gagné.

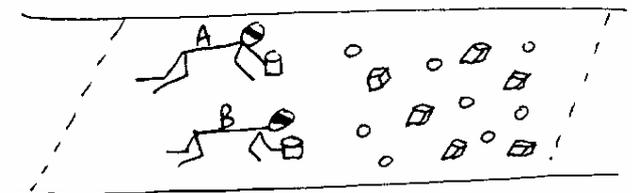
PARCOURS D'OBSTACLES



41

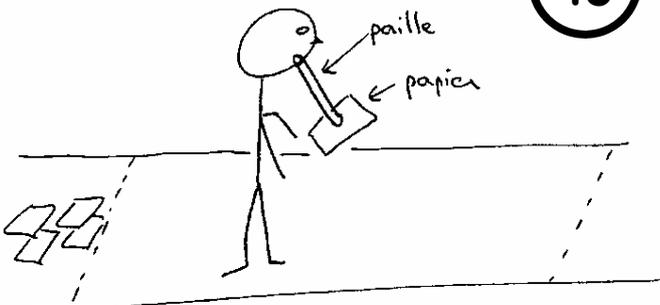
- cuillère + balle de ping pong
- ou louche + balle de tennis dans la bouche ou à la main.

42



A ramasse les ○ ex : glands
B ramasse les ◻ ex : châtaignes

PARCOURS PAILLE PAPIER

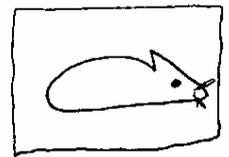


43

variante : tube + balle de ping pong

LA SOURIS
ou autre animal

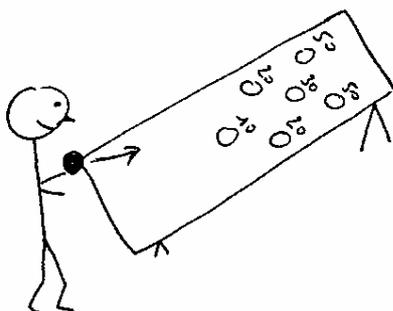
44



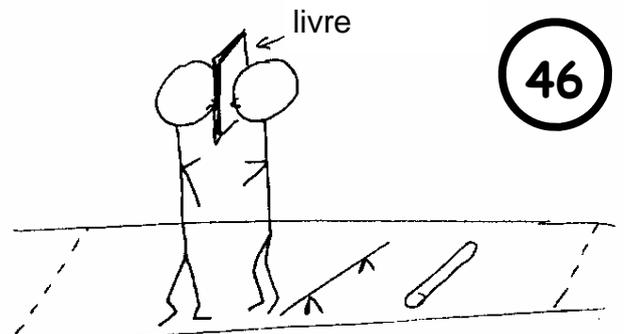
scotch, «pateaccroche», «bluetack», ou punaise, etc...

Yeux bandés, coller la queue au bon emplacement.

45



46



COURSE D'OBSTACLES
Plusieurs équipes.

47

noix
tuyau
billot de bois

MAMAN LES P'TITS BATEAUX

Le lot est marqué au feutre indélébile sous le bateau.

cadeau (gagné un lot)
bonbon (perdu) ou gagné un bonbon.

48

Le joueur lance une pièce ou un palet dans une assiette en carton. Il gagne le contenu. (petit lot, bonbons, etc....)

Bac à sable

49

LOTERIE

Les joueurs parient sur un nombre, une couleur, un dessin, un symbole...

50

COURSE AU CITRON

Pousser le citron avec le bâton jusqu'à la ligne d'arrivée.

bâton
citron

51

Plusieurs concurrents, au signal donné, le premier qui fait tomber la balle a gagné.

balle de ping pong
pistolet à eau
bouteille lestée

52

53

Plusieurs concurrents

Plan incliné (ou toboggan) humide

savon
bâton

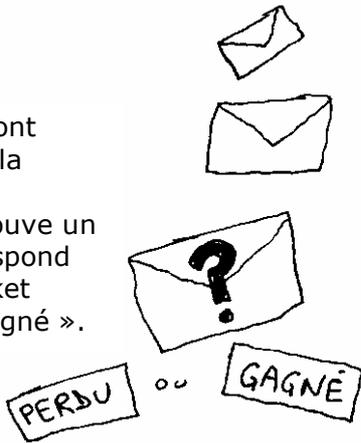
4 pistes de 6 cases sont dessinées par terre. les joueurs choisissent un emblème: chat, chien, chouette ou cheval. Prévoir des colliers à l'image des animaux. Le meneur de jeu prend un grand jeu de 24 cartes composé de 6 cartes "chien", 6 cartes "chat", 6 cartes "cheval", 6 cartes "chouette". Il mélange le jeu et tire la première carte. Si c'est la carte "chien" c'est le joueur qui a l'emblème "chien" qui avance d'une case. Les joueurs avancent d'une case à chaque fois que leur emblème est tiré.

54

55

Des enveloppes sont vendues pendant la kermesse.

À l'intérieur on trouve un numéro qui correspond à un lot ou un ticket « perdu » ou « gagné ».



BOURRICHE

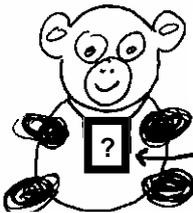
56

Durant toute la kermesse quelqu'un se promène avec un panier garni et il faut évaluer son poids juste en le soupesant quelques instants. Celui qui a indiqué le poids le plus près de la réalité gagne le panier.



PELUCHE A GAGNER

57



La réponse est dans l'enveloppe qui est autour du cou de la peluche. Chaque joueur inscrit son nom sur un grand calendrier. (un seul nom par

son nom sur un grand calendrier. (un seul nom par

JANVIER	FEBRIER
1	1
2	2 Noémie
3 Paul	3
4	4
5	5

case). Celui qui découvre (ou est le plus proche) de la date de naissance de la peluche repart avec. (ouverture de l'enveloppe en fin de kermesse).

Variante :

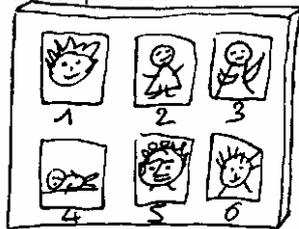
Au lieu de la date de naissance, on peut choisir le saint du jour sur le calendrier, ou le prénom de la peluche dans une liste préparée à l'avance.

58

"Qui sont ces beaux bébés?"

La personne "fil rouge" se promène avec une planche de photos des enseignants de l'école (par exemple), mais ces photos les représentent lorsqu'ils étaient tout petits! Chaque joueur fait son pronostic en cherchant les ressemblances avec les adultes qu'ils sont aujourd'hui et celui qui a bien su reconnaître tous les enseignants-bébés sur les photos a gagné.

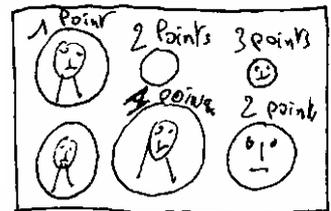
Variantes : avec une partie du visage (nez, bouche, ...)



59

60

Grand carton troué.



On peut accrocher des photos de personnages



(instits ?) au dos du carton, à l'emplacement des trous.

Si vous avez d'autres idées, n'hésitez pas à me les faire parvenir : jt44@wanadoo.fr

Merci !