

# Game Box

+ de 470 jeux pour vivre des animations délirantes !

**Type de jeu**

**Intérêt pédagogique**

**Durée du jeu**

**Règles du jeu**

**Tranches d'âges**

**Nombre de participants**

**Compétition** 30 min

**La course de locomotive**

L'animateur détermine un circuit que les équipes vont devoir parcourir. Les joueurs se mettent en file par équipe de 4 à 6 ils se tiennent par la taille et sortent sur la ligne de départ.

Au signal, le premier joueur de chaque équipe (la locomotive) allume une allumette et peut avancer en ramorquant les autres joueurs jusqu'au moment où l'allumette s'éteint. Il passe alors la boîte d'allumettes au suivant et va se mettre en bout de file.

Le second, qui devient locomotive, allume à son tour une allumette et le train peut se remettre en route. Et ainsi de suite.

La première équipe qui termine le parcours a gagné.

**Variante**

Chaque équipe reçoit le même nombre d'allumettes. C'est l'équipe qui est allée le plus loin qui gagne.

**Matériel**

Une boîte d'allumettes par équipe.

16+  
16  
14  
12  
9  
6  
4

10-20



## Contenu de la Game box

- Un index
- 15 Fiches pédagogiques
- 470 Fiches de jeux
- 8 catégories



FÉDÉRATION NATIONALE  
DES PATROS

Dès 4 ans

# Un Fichier de jeux pour vivre des centaines d'animations délirantes!

La Game Box est un outil qui propose plus de 470 jeux différents. Des plus classiques et toujours appréciés jusqu'aux nouveautés détonantes, la Game Box se veut pratique, adaptée aux réalités et personnalisable. Pour accompagner l'animateur ou l'enseignant dans la préparation de ses activités ludiques, la Game Box contient également des Fiches pédagogiques. Un outil incontournable pour faire vibrer les animations et les rendre extraordinaires!

**Créativité** 15 min

### Accroche-moi si tu peux!

Voici comment évider une nouvelle jeunesse à d'anciennes balles de tennis.

1. L'artiste pratique une incision plus ou moins longue dans le ballon.



2. Avec divers éléments, comme de la laine de feutrine, des yeux découverts, des pics ou du fil, l'artiste laisse venir sa créativité pour réaliser une tête sympathique et unique.
3. La tête est ensuite fixée au mur en reliant à l'aide d'une tige et une rondelle en liège, alors de glisser dans le mur.

15+  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4

5+

**Habileté** 15 min

### Ballon croquet

Les joueurs sont répartis en cercle. Ils sont écartés, les pieds se touchent les uns les autres. Un joueur placé au milieu du cercle, celui de l'arrière, se lève et frappe le ballon avec ses jambes. Les joueurs qui jouent font empêcher un ballon ou d'y faire les pieds avec que le ballon ne soit lancé. Il change de place avec le joueur du milieu.

Variante: Pour empêcher le ballon de passer, les joueurs peuvent tenir leurs mains, dans ce cas, si le joueur se penche avant le lancer du ballon, il change de place avec celui du milieu.

Matériel  
Un ballon

15+  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4

5+

**Compétition** 15 min

### Les poissons de la mer

Ce jeu se joue sur un terrain de 10 à 15 mètres de long et 5 à 6 mètres de large. Les joueurs sont répartis en deux équipes. Les joueurs qui jouent sont des poissons et suivent les instructions de l'animateur.

- La mer est calme: les joueurs avancent de l'arrière.
- La mer est agitée: les joueurs courent.
- La mer est agitée: les joueurs sont écartés.
- La mer est calme: les joueurs regardent leur camp en silence.
- L'animateur donne des ordres: les joueurs se lèvent et courent pour attraper les poissons. Ceux qui sont attrapés avant d'être dans leur camp sont emportés par la mer et doivent être relâchés. Ils attendent la mer d'attraper les poissons.

Le dernier poisson à ne pas avoir été emporté remporte la partie.

15+  
15  
14  
13  
12  
11  
10  
9  
8  
7  
6  
5  
4

15+

Commandes et infos

Fédération Nationale des Patros  
15-17, Rue de l'Hôpital - 6060 Gilly  
071 28 69 50 • commercial@patro.be