

LE TIR AU CANON

JEU D'EXTÉRIEUR

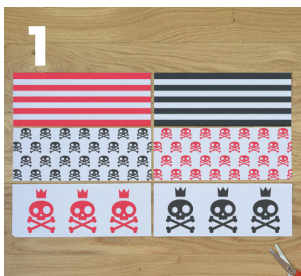


L'île aux pirates ? À qui le tour ?

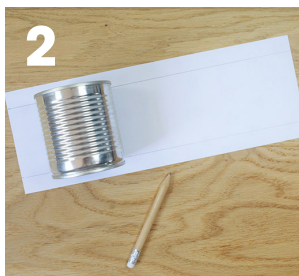
RÈGLES :

Le premier matelot se place face à la pyramide à une distance de quelques pas, à définir selon l'habileté des matelots. Il a 3 lancers de balle pour essayer de faire tomber toutes les boîtes. S'il y parvient, il gagne un point. Quand il a lancé ses 3 balles, on reconstruit la pyramide et c'est alors au matelot suivant de tenter sa chance. Après 5 passages par matelot, celui avec le plus de points remporte la partie.

PRÉPARATION À FAIRE AVEC VOTRE ENFANT :



1 Imprime et découpe les 6 bandes avec les motifs.



2 Redimensionne la hauteur de la bande pour qu'elle soit la même que celle de la boîte.



3 Après avoir redécoupé la bande, scotche une de ses extrémités à la boîte.



4 Enroule la bande autour de la boîte et scotche la pour empêcher qu'elle se déroule.



5 Fais une pyramide avec les 6 boîtes pour créer l'île aux pirates.



LA BALLE AU FLIBUSTIER

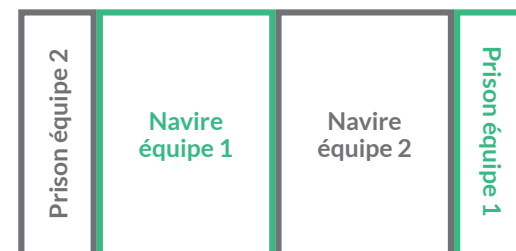
JEU D'EXTÉRIEUR



Quelle navire pirate sortira vainqueur de ce duel ? À l'abordage !

RÈGLES :

Chaque équipage se place dans son navire. Le pirate qui a la balle doit essayer de toucher un matelot de l'équipage adverse avec le ballon. Si le ballon touche un ou plusieurs ennemis et retombe sur le sol, ils sont faits prisonniers. Ils vont alors se rendre dans la prison du navire adverse et ont chacun une chance de se libérer en touchant un pirate ennemi.



JEU DU REQUIN BIGLEUX

JEU D'EXTÉRIEUR & INTÉRIEUR

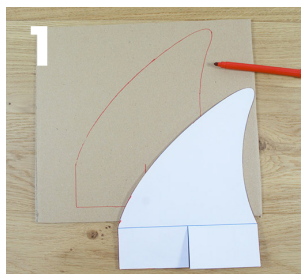


Qui sera jeté aux requins ?

RÈGLES :

Le capitaine, vous le parent, dispose les ailerons de requin plus ou moins loin de la marque où le pirate se place pour lancer. Plus l'aileton est loin de la marque, plus il vaut de points. À tour de rôle, chaque matelot lance ses 3 anneaux en essayant de les accrocher autour des ailerons pour marquer des points. Les anneaux qui n'atteignent pas l'aileton ne comptent pas et ne sont pas rejoués. Celui avec le moins de points à la fin, finit aux requins !

PRÉPARATION À FAIRE AVEC VOTRE ENFANT :



1 Imprime et découpe l'aileton de requin, puis reporte le contour sur un carton.



2 Découpe le carton en suivant le contour et plie les deux bandes comme sur la photo.



3 Peins ton aileton avec de la peinture.



4 Découpe un grand rond au centre d'assiettes en carton.



5 Peins des bandes de couleur sur le contour des assiettes.



6 Pour le jeu, tu auras besoin de faire 3 anneaux et 2 à 3 ailerons.

LE BANDEAU PIRATE

JEU D'EXTÉRIEUR



Sauras-tu t'y retrouver ?

RÈGLES :

Délimitez la zone de jeu avec les matelots. Après avoir éloigné de la zone de jeu tout objet cassant, bandez les yeux de l'un d'entre eux. Il doit essayer de toucher les autres pendant qu'ils font du bruit pour indiquer où ils se trouvent. Le pirate qui se fait toucher, se fait bander les yeux à son tour et ainsi de suite. À vous le parent, de mettre fin au jeu quand vous sentez que les enfants s'en lassent.



1... 2... 3 TRÉSOR !

JEU D'EXTÉRIEUR & INTÉRIEUR



Le premier à atteindre le trésor sans se faire voir aura gagné !

RÈGLES :

Un pirate, la sentinelle, se place debout face à un mur à côté du trésor. Le reste de l'équipage se place en ligne à environ 20 pas de lui. Pendant que le matelot face au mur tape 3 fois le mur en comptant « 1, 2, 3 », les autres s'approchent du trésor. Lorsqu'il dit « pirates », il se retourne et les autres pirates doivent être immobiles. Si la sentinelle voit un des pirates avancer, bouger, ou perdre l'équilibre, il le renvoie à la ligne de départ. Le premier pirate qui atteint le trésor gagne et remplace la sentinelle à la partie suivante !



TONNEAUX MUSICAUX

JEU D'INTÉRIEUR



Le dernier à s'asseoir sur son tonneau remportera le trésor !

RÈGLES :

Installez les chaises en rond et dossier contre dossier sans oublier d'en mettre une de moins que le nombre de matelots. Lorsque le capitaine, vous le parent, lance la musique, l'équipage doit se mettre à danser en tournant autour des "tonneaux". Quand la musique s'arrête, les matelots doivent s'asseoir au plus vite. Le pirate restant debout est éliminé de la quête au trésor et une chaise est retirée du cercle. Quand il ne reste plus que deux pirates, le premier à s'asseoir sur le dernier tonneau quand la musique s'arrête remporte le trésor.

Pour cette activité, utilisez la playlist de Pandacraft.



JEU DU KIM

JEU D'INTÉRIEUR



Des sens exceptionnels ! Qui sera le digne héritier du capitaine Kim ?

RÈGLES :

Prévoyez plusieurs aliments simples au goût bien prononcé comme des fruits, légumes, fromages, sucre, chocolats... Ne mettez pas d'aliments piquants ou avec un goût spécial comme la moutarde. Attention à ne pas faire goûter sans s'assurer des régimes alimentaires et allergies de chaque pirate invité. Prévoyez aussi un verre d'eau et un récipient à proximité si un enfant a besoin de boire ou recracher.

Après avoir bandé les yeux des matelots avec du tissu, donnez à chacun un aliment différent à goûter. À tour de rôle, en gardant les yeux fermés, chaque matelot dit l'aliment qu'il pense avoir reconnu. Quand tout l'équipage a donné sa réponse, les matelots peuvent enlever le tissu et voir s'ils ont trouvé le bon aliment. Pour la seconde manche, testez le sens du toucher des matelots en faisant le jeu du sac.



JEU DU SAC

JEU D'INTÉRIEUR



Un sac mystérieux ! Que peut-il bien contenir ?

Dans un sac en tissu glissez 10 objets de petites tailles. Attention à ne pas choisir d'objets coupants ou piquants ! Le capitaine, vous le parent, sort chaque objet du sac pour les nommer en laissant les matelots les manipuler. Puis, il les replace dans le sac. À tour de rôle, chaque matelot plonge sa main dans le sac pour identifier un objet sans le regarder. Il doit nommer l'objet avant de le sortir du sac et le remettre s'il s'est trompé. Celui qui reconnaît le plus d'objets a gagné.

