

Banque de jeux

Thématique : Omnikin

Bacs mobiles de jeux en activités physiques et sportives
Une idée originale de Loisir Sport Centre-du-Québec



Nos partenaires :



Gonfle-moi !

Jeu d'accueil

L'animateur place les enfants un derrière l'autre. L'animateur donne le souffleur au premier enfant et le ballon Omnikin dégonflé au deuxième enfant.

L'animateur fait le décompte de 10 secondes. Lorsque l'animateur mentionne le « zéro », le premier enfant laisse le souffleur au second et retourne derrière la rangée.

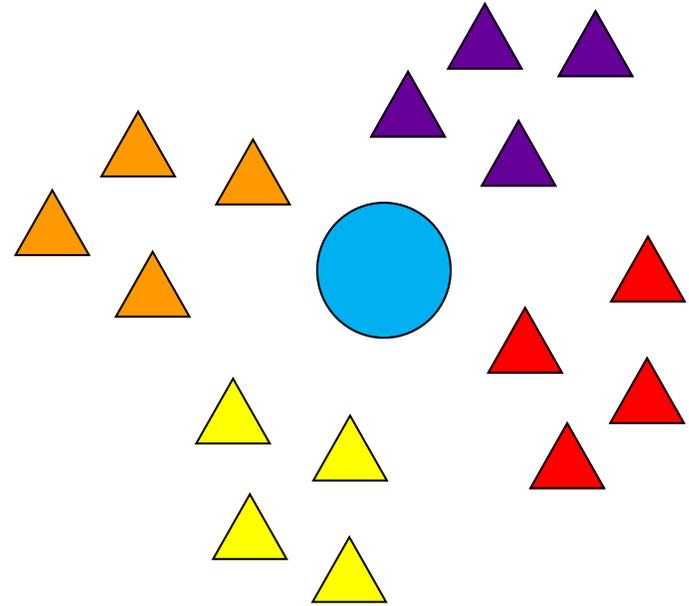
Le second a 10 secondes pour gonfler le ballon avant de remettre lui aussi le ballon Omnikin et le souffleur au troisième enfant.

Les enfants devront être prudents lorsqu'ils échangent les rôles afin de ne pas faire perdre trop d'air au ballon.

L'animateur continue à faire le décompte de 10 secondes jusqu'à ce que le ballon Omnikin soit bien gonflé. Les enfants doivent gonfler le ballon le plus rapidement possible.

But du jeu

En équipe, les jeunes doivent immobiliser le ballon Omnikin sans qu'il ne tombe par terre.



Matériel requis

- ◆ Un ballon Omnikin
- ◆ Des dossards de quatre couleurs différentes

L'animateur divise son groupe en quatre équipes. Chaque équipe a une couleur différente de dossard.

L'animateur lance le ballon Omnikin haut dans les airs et crie le nom d'une couleur de dossard.

L'équipe nommée doit attraper le ballon et immobiliser le ballon sans qu'il touche au sol. Une fois le ballon immobilisé, l'animateur le reprend, puis le relance dans les airs en criant le nom d'une couleur de dossard.

Lorsqu'une équipe laisse tomber le ballon Omnikin au sol, cette équipe est éliminée.

La partie se termine lorsqu'il reste qu'une seule équipe sur le jeu.

Variantes

Vous pouvez décider de ne pas éliminer les équipes qui laissent tomber le ballon au sol. Vous pouvez plutôt ajouter un point chaque fois qu'une équipe réussit à immobiliser le ballon sans toucher le sol. L'équipe avec le plus de points gagne la partie.

Vous pouvez créer deux équipes plutôt que quatre.

Vous pouvez nommer deux couleurs en même temps et le point ira aux deux équipes s'ils réussissent à immobiliser le ballon.

Volley Omnikin

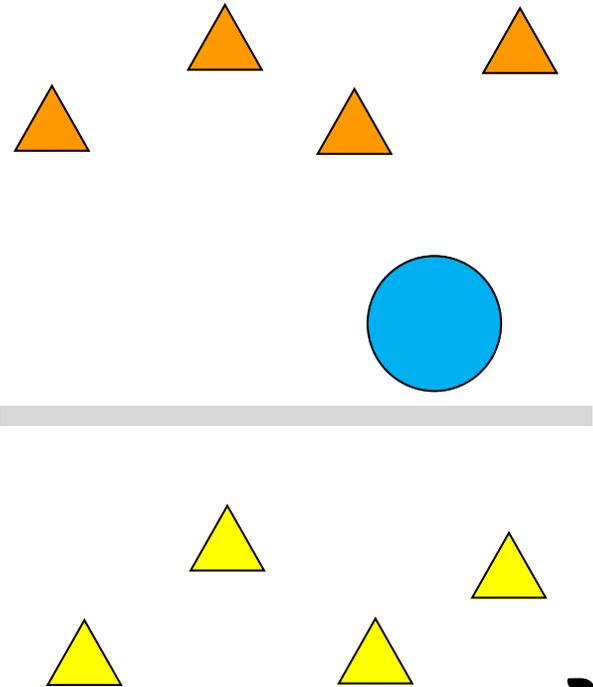
Omnikin

But du jeu

Faire 15 points et ainsi gagner la partie de volley Omnikin

Matériel requis

- ◆ Un ballon Omnikin
- ◆ Un terrain de volleyball (facultatif)



L'animateur divise son groupe en deux équipes.

Si vous avez en votre possession un terrain de volleyball intérieur ou extérieur, il serait idéal de jouer sur ce terrain. Sinon, il suffit de délimiter une ligne afin de bien diviser deux parties d'un terrain.

Contrairement aux règles du volleyball, il n'y a pas de maximum de passes à faire avant d'envoyer le ballon Omnikin du côté de l'équipe adverse.

Lorsque le ballon Omnikin touche le sol à l'intérieur du terrain d'une équipe, l'équipe adverse gagne le point.

Si une équipe envoie le ballon à l'extérieur du terrain adverse sans que l'équipe y touche, le point va à l'équipe adverse. La première équipe à faire 15 points gagne la partie.

Variantes

Vous pouvez décider de jouer sans filet. Il suffit de mettre un nombre de passe (ex. : 5 passes) puis de renvoyer le ballon Omnikin à l'autre équipe.

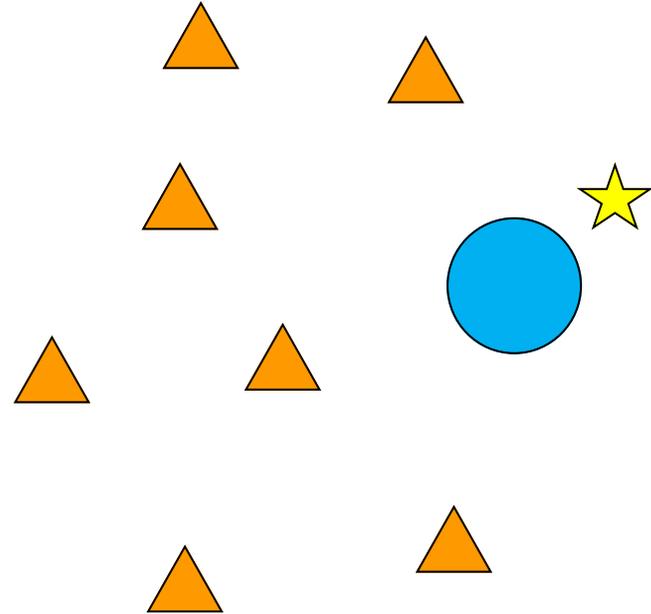
Vous pouvez ajouter un second ballon (ballon de plage ou de volleyball) afin que le jeu soit plus éclaté.

Ballon Feu

Omnikin

But du jeu

Éviter le ballon de feu le plus longtemps possible pour être couronner Maître du ballon feu



Matériel requis

- ♦ Un ballon Omnikin

L'animateur est le maître du feu.

Les enfants sont éparpillés sur un territoire limité.

Au signal de départ de l'animateur, celui-ci se met à courir avec le ballon Omnikin (ballon de feu) et essaie de toucher les enfants avec celui-ci.

Lorsque le ballon de feu touche un enfant, celui-ci doit s'asseoir sur le côté du terrain.

La partie se termine lorsqu'il reste un seul enfant au jeu. Celui-ci deviendra alors le maître du feu pour la prochaine manche.

Variantes

Vous pouvez décider de faire asseoir les enfants au sol, à l'endroit où ils ont été touchés par le ballon de feu. Ils peuvent également agir à titre d'apprentis en aidant le maître du feu à toucher les autres enfants restants. Ils ne peuvent se déplacer : seulement taper ou pousser le ballon de feu.

Vous pouvez nommer un jeune « guérisseur ». Son rôle est de guérir les enfants qui ont été touchés par le ballon de feu et qui sont assis au sol. Attention, celui-ci peut aussi être touché par le ballon et ainsi perdre ses pouvoirs de guérisseur.

Indiana Jones

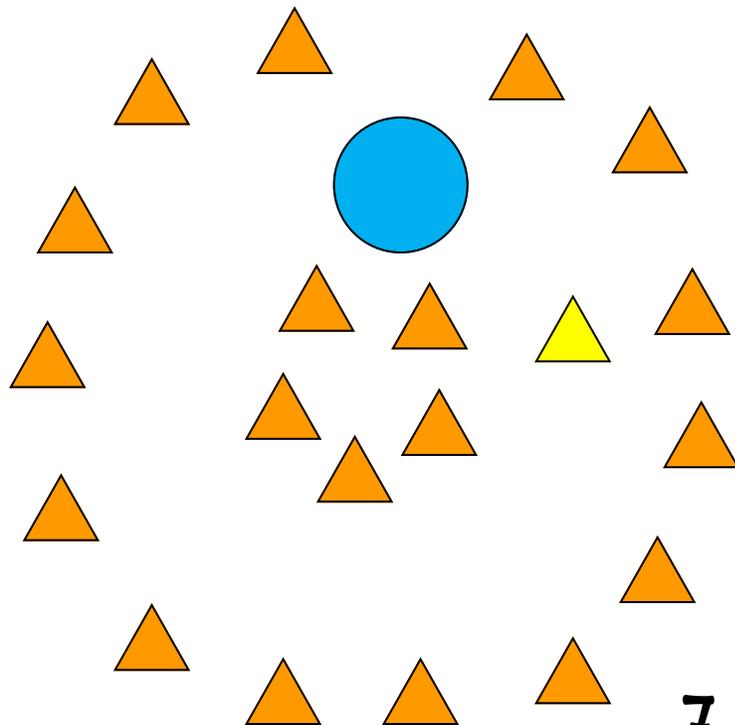
Omnikin

But du jeu

Échapper le plus longtemps possible au ballon Omnikin qui te poursuit dans le parcours créé par les autres enfants.

Matériel requis

- ♦ Un ballon Omnikin



Les enfants sont placés de façon à former un grand cercle extérieur et un plus petit cercle à l'intérieur. Les deux cercles se font face et sont séparés par la largeur du ballon Omnikin.

Les enfants poussent tous le ballon dans la même direction entre les deux cercles.

Un enfant désigné par l'animateur tente d'échapper au ballon Omnikin à l'intérieur de la piste formée par les deux cercles.

Le ballon ainsi que le coureur peuvent changer de direction à tout moment.

Lorsque le coureur est atteint, un autre enfant choisi par l'animateur prend sa place.

Variantes

Avant la partie, vous pouvez essayer de faire le plus de tour possible en moins d'une minute. Cela réfère au nombre de tours réalisés toujours dans la même direction dans une période d'une minute.

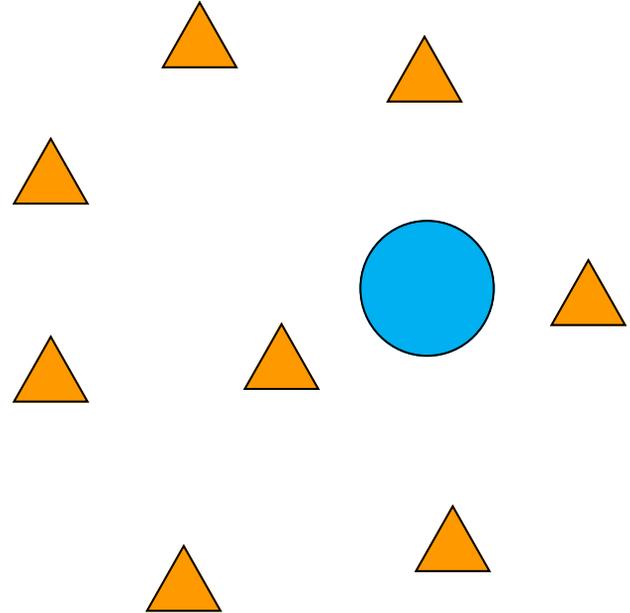
Vous pouvez décider de mettre un enfant à l'intérieur de la piste formée par les deux cercles et il doit cette fois-ci tenter de toucher le ballon Omnikin. Le ballon ainsi que le coureur peuvent changer de direction à tout moment. Lorsque le chasseur a touché le ballon, un nouveau chasseur prend sa place.

Jeu des touches

Omnikin

But du jeu

En équipe, il faut essayer de battre le record de touches avec le ballon Omnikin.



Matériel requis

- ♦ Un ballon Omnikin

Les enfants sont éparpillés dans un espace limité.

L'animateur lance le ballon dans les airs puis les enfants doivent faire le plus de touches possible sans que le ballon touche au sol.

L'animateur décide de la fin du jeu. Il suffit de battre toujours son ancien record.

Variantes

Vous pouvez séparer le groupe en plusieurs équipes et faire une compétition entre les équipes afin de couronner l'équipe qui fait le plus de touches consécutives.

Vous pouvez décider de fixer dès le départ un nombre de touche (ex. : 20 touches) afin que les enfants essaient de battre ce record. S'ils échouent après 3 reprises, une conséquence leur est alors donnée. S'ils réussissent, l'animateur a droit à une conséquence.

Tennis Géant

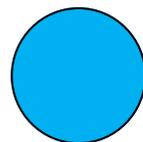
Omnikin

But du jeu

Réussir à faire 3 points te permettra de remporter la partie.

Matériel requis

- ◆ Un ballon Omnikin
- ◆ Terrain de tennis (facultatif)
- ◆ Cône ou craie pour délimiter le terrain



Dans un terrain de tennis, un gymnase ou sur l'asphalte avec des limites précises, les enfants sont placés deux contre deux.

L'animateur détermine l'équipe qui débutera au service.

Comme au tennis, il suffit d'envoyer le ballon Omnikin du côté adverse, dans le coin diagonal opposé.

Ensuite, l'équipe adverse doit renvoyer le ballon directement dans le terrain adverse et ainsi de suite jusqu'à ce que le ballon tombe à l'extérieur du terrain ou sur sa partie de terrain.

La première équipe à faire 3 points

gagne. Une prochaine équipe de deux enfants remplace l'équipe perdante.

Variantes

Former des équipes de quatre joueurs plutôt que deux.

Vous pouvez jouer au Ping-pong géant. Il suffit de toujours faire un bond dans sa partie de terrain avant que le ballon tombe dans la partie adverse du terrain. Niveau plus difficile s'il y a un filet au centre du terrain.

Ballon STOP

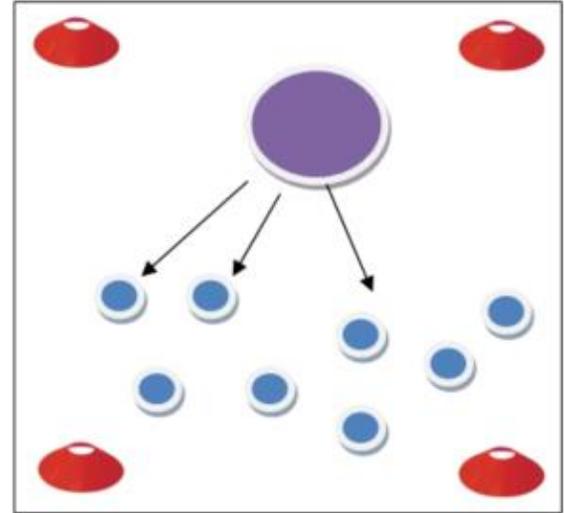
Omnikin

But du jeu

Devenir le mettre du jeu en étant le dernier enfant à te faire toucher par le ballon.

Matériel requis

- ♦ Un ballon Omnikin;
- ♦ 10 cônes pour délimiter le terrain (si nécessaire).



L'animateur est le maître du jeu. Les enfants sont éparpillés dans un territoire limité. Au signal de départ donné par l'animateur, les enfants se déplacent jusqu'à ce que l'animateur crie STOP. À cet instant, tous les enfants devront s'immobiliser comme une statue. Le maître du jeu ne peut pas se déplacer. Il lui suffit de lancer le ballon dans une direction afin de toucher le plus d'enfants possible. Lorsque le ballon touche un enfant, celui-ci doit s'asseoir sur le côté du terrain. Une fois le ballon immobilisé, le maître du jeu crie AU JEU et les enfants vivants se mettent à courir dans toutes les directions. Une fois que le maître du jeu se rend à son

ballon, il ne peut plus se déplacer et devra, quand bon lui semble, crier de nouveau STOP. La partie se termine lorsqu'il reste un seul enfant au jeu. Celui-ci deviendra alors le maître du jeu.

Variante

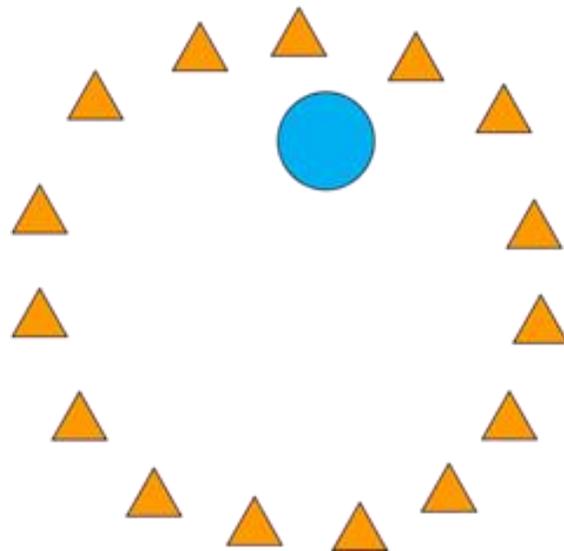
Vous pouvez décider de faire asseoir les enfants au sol à l'endroit où ils ont été touchés par le ballon. Ils peuvent également agir à titre d'apprentis en aidant le maître du jeu à toucher les autres enfants restants. Ils ne peuvent se déplacer, seulement taper ou pousser le ballon.

Démarrez le moteur

Omnikin

But du jeu

Faire tourner le moteur le plus rapidement possible.



Matériel requis

- ◆ Un ballon Omnikin.

Combien de tours est-il possible de réaliser en une minute? Cela réfère au nombre de tours réalisés toujours dans la même direction dans une période d'une minute. Plus les participants vont vite, plus le moteur va vite. L'objectif est de battre le record d'une autre équipe ou de faire une compétition simultanée avec un autre groupe (deux cercles doubles).

Variantes

- *Faire le tour les yeux fermés;
- *Diminuer ou augmenter le temps;
- *Faire tourner le ballon le dos au jeu.

Dégonfle-toi

Jeu de départ

Les enfants ont tous un dossard, puis l'animateur a le ballon Omnikin près de lui, prêt à le dégonfler.

Au signal de départ, les enfants devront enlever leurs dossards, les plier, puis les mettre dans le BAC avant que le ballon Omnikin soit totalement dégonflé.

S'ils réussissent, ils auront le droit de donner une conséquence à l'animateur tandis que si le ballon Omnikin se dégonfle avant que les enfants aient terminé, ce sera à eux que la conséquence sera donnée.

Évidemment, le dégonflement du ballon doit être contrôlé par l'animateur de sorte à ne pas vider l'air trop rapidement. Il faut que les enfants gardent espoir tout au long de l'activité.

Bougez c'est l'fun !

Pour assurer le bon développement des enfants, il est important pour eux de faire de l'activité physique au moins 60 minutes par jour. Donnez leur le goût de bouger dans le plaisir, car un enfant actif à beaucoup plus de chance de devenir un adulte actif et en santé!

Nos partenaires :

