

**Tout le Blabla sur les Kermesse :**

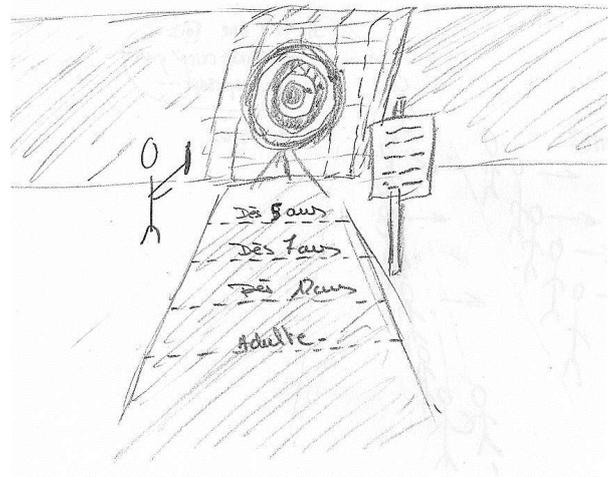
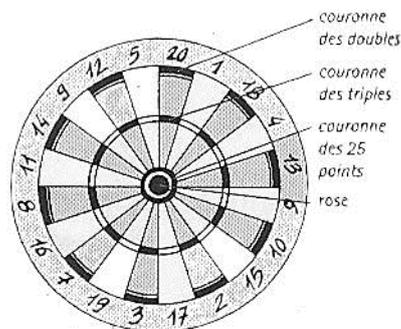
Il y a à différentes façons de mettre en place une kermesse. Notamment pour le gain des récompenses. **Rappel** : la kermesse est un projet de "type à stands" où les participants jouent la plupart du temps de manière **individuelle**. Il n'y a pas d'équipe. Les participants sont **libres** de circuler entre les différents stands. Ils peuvent participer **plusieurs fois** au même jeu s'ils le souhaitent. Pour participer **ils doivent « payer » ou en tout cas miser** d'une quelconque manière (argent fictif, jetons, pierres précieuses, cacahouètes, etc....). L'enjeu à chaque stand et de **perdre ou de gagner sa mise**. Amusez-vous bien !

*PS : tout ce qui est appelé "argent" dans le descriptif ci-dessous signifie en fait "moyens de négociation ou de participation". On peut inventer n'importe quel moyen en fonction du thème de la kermesse, du centre ou autre...*

**LES JEUX D'ADRESSE**

TIR AU JAVELOTS / AUX FLECHETTES	Les jeux d'adresse
<b>But :</b>	<b>Marquer le plus de points possibles en lançant javelots ou fléchettes.</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	Donner du matériel adapté en fonction de la tranche d'âge. Il existe des cibles en plastique avec fléchettes en plastique, voire des cibles en tissu et fléchette en velcros.
<b>Matériel :</b>	Plusieurs cibles - javelot ou fléchettes - de quoi délimiter un marquage au sol pour différentes tranches d'âge (avec de la gouache par exemple) - de quoi afficher le règlement du stand.
<b>Déroulement / Règles :</b>	la cible sera accrochée à des ballots de paille si nécessaire ou en tout cas à un endroit où personne ne passe à l'arrière. Au sol, marquer 4 à 5 lignes, sur lesquels se placeront les joueurs en fonction de leur âge. Donner 3 à 5 chances aux joueurs en fonction de leur âge. Etablir un barème de points ( <i>exemple : entre 5 et 20 pts = 1 pt de récompense - entre 20 et 50 pts = 2 pts de récompense - entre 50 et 100 pts = 3 pts de récompense - au-delà de 100 = 4 pts de récompense</i> ).





**Variante :**

**Conseil :**

-  
Vous pouvez construire votre cible vous-même, lors d'un atelier d'activités manuelles. Ce sont évidemment les enfants ou les ados qui peuvent mettre en place une kermesse pour leur commune, leur village ou simplement leur centre, et pourquoi pas le centre voisin. Dans ce cas il est intéressant d'en faire un projet d'activités sur plusieurs jours, et plusieurs séances.

## LE TIR A L'ARC

## Les jeux d'adresse

**But :**

Atteindre le plus grand nombre de points à l'aide d'un arc et de flèches de fabrication artisanale.

**Conseils  
sécurité :**

Vous ne pouvez pas tirer à l'arc avec de véritables flèches et un arc véritable sans avoir sous la main un animateur breveté. En revanche pour les arcs et les flèches de fabrication artisanale il est tout à fait possible de tirer.

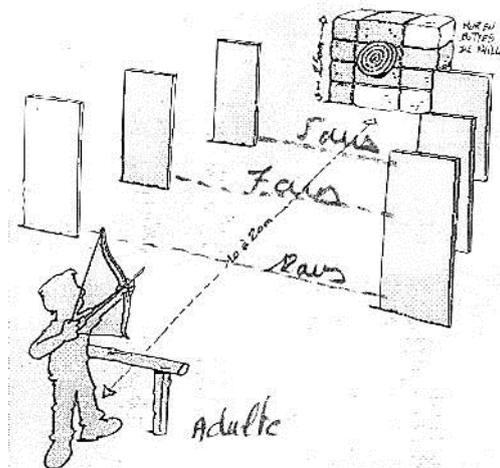
**Matériel :**

De quoi fabriquer un arc et des flèches - de quoi matérialiser des lignes au sol - quelques ballots de paille éventuellement pour positionner la cible - de quoi afficher le règlement du stand - prévoir plusieurs arcs et flèches de tailles différentes.

**Déroulemen  
t / Règles :**

En fonction de leur âge, les joueurs prennent position sur la ligne correspondante. La pointe de pied derrière cette ligne, ils peuvent maintenant viser et tirer sur la cible. Ensuite il suffit de relever le nombre de points et d'attribuer une récompense en fonction du barème précisé sur le règlement.

Etablir un barème de points (exemple : entre 5 et 20 pts = 1 pt de récompense - entre 20 et 50 pts = 2 pts de récompense - entre 50 et 100 pts = 3 pts de récompense - au-delà de 100 = 4 pts de récompense).



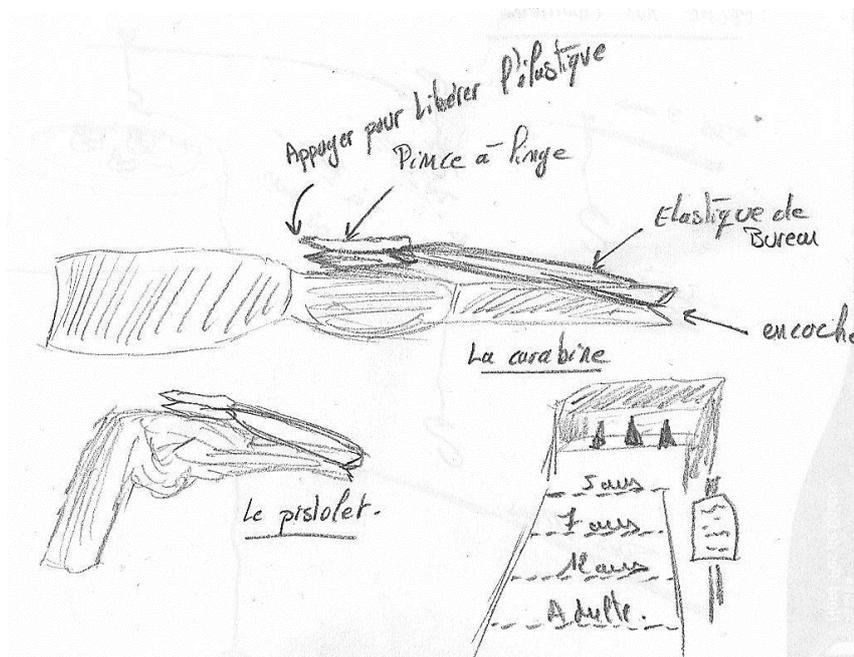
**Variante :** On peut demander aux participants de construire leur arc avant de tirer moyennant quoi les éléments pour construire un arc seront déjà très découpés il ne restera plus qu'à les assembler.

**Conseil :** -

**TIRE A LA  
CARABINE TOUT  
AGE**

**Les jeux d'adresse**

<b>But :</b>	<b>Renverser des cibles en tirant à la carabine</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	Les carabines sont en voie, le projectile est un élastique tendu. Attention toutefois à ne pas libérer l'élastique en direction d'une personne.
<b>Matériel :</b>	des carabines en contreplaqué découpées - de gros élastique de bureau - dépassent un âge en bois - de la colle forte au pistolet à colle.
<b>Déroulement / Règles :</b>	En fonction de leur âge, les joueurs prennent position sur une ligne marquée au sol. Le pied derrière, ils visent et tirent des cibles disposées dans le stand. Selon un barème préfini sur le règlement (1,2, 3,4, ... cibles renversées = X points de récompenses).



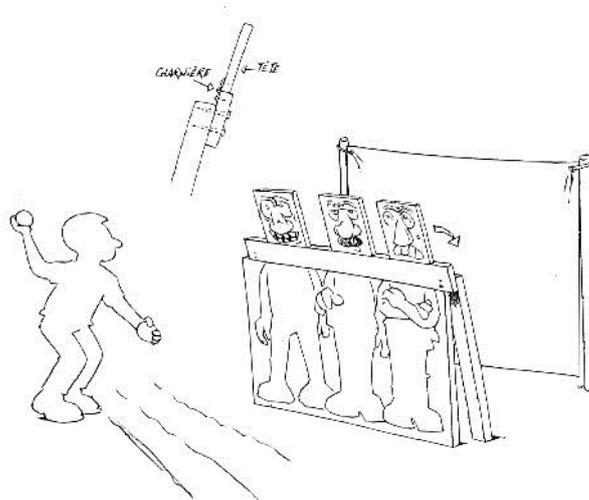
Variante :  
Conseil :

-  
-

## LE CASSE- TETE

## Les jeux d'adresse

<b>But :</b>	Faire tomber les têtes en tirant dessus avec un projectile
<b>Conseils sécurité :</b>	Prévoir des projectiles tendres.
<b>Matériel :</b>	Projectiles (boule de chaussettes, balle de tennis, balle en plastique, balle en pâte plus...) - Du bois (contreplaqué) - des charnières - des photos des animateurs, directeur, personnalité de la commune,...
<b>Déroulement / Règles :</b>	En fonction de son âge, le joueur se place sur une ligne de tir. Le meneur lui remet de 3 ou 4 projectiles et celui-ci peut, en les lançant à la main, faire tomber les têtes maintenues par les charnières. Selon le score effectué par le joueur le meneur lui remet sa récompense.



Variante :

-

Conseil :

On peut mettre les photos de personnages connus dans le centre ou dans la commune ou encore dans l'école... c'est plus rigolo !

## CHAMBOULE- TOUT

## Les jeux d'adresse

But :

**Faire tomber un maximum de boîtes de conserve.**

Conseils  
sécurité :

Prévoir un réceptacle pour les boîtes de conserves afin que celle-ci ne s'abîment pas à force de tomber ce qui évitera de se blesser en les ramassant.

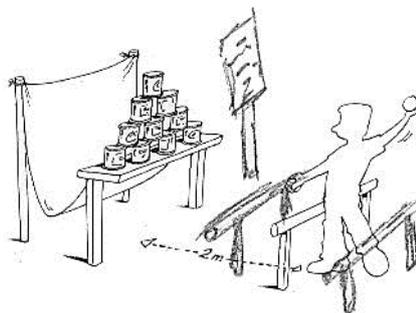
Matériel :

Quelques boîtes de conserve, une bonne dizaine - projectiles de type balles de tennis, chaussettes roulées, boules de papier...

Déroulement /  
Règles :

En fonction de son âge, le joueur prend position sur une ligne de lancer. Il place son pied derrière cette ligne et avec les mains il peut lancer le projectile vers les boîtes de conserves.

En fonction du nombre de boîtes abattues (c'est-à-dire qui ne se trouvent plus sur le support), on attribue un nombre de moins définis à l'avance sur le règlement du stand.



Variante :

-

Conseil :

Prévoir un réceptacle à boîtes qui soit à hauteur d'homme, en effet ce stand est très pénible pour le meneur qui doit chaque fois replacer les boîtes de conserves dans leur position initiale.

On peut donner davantage de projectiles aux joueurs les plus jeunes.

**LE BOWLING****Les jeux d'adresse****But :**

Renverser le plus liquide possible

**Conseils**

-

**sécurité :****Matériel :**

Des bouteilles d'eau - du sable - balles ou ballons fermes - quelques planches de bois.

**Déroulement / Règles :**

Le joueur prend place derrière la ligne en fonction de son âge et fait rouler la balle ou le ballon sur le sol afin de renverser le maximum de quilles.

En fonction du nombre de quilles renversées on attribue un certain nombre de points.

**LE TIR AUX****Les jeux d'adresse****POELES****But :**

Viser et toucher le fond des poêles à l'aide d'une fronde.

**Conseils**

-

**sécurité :****Matériel :**

Une fronde de fabrication artisanale de préférence - de vieilles poêles - de quoi matérialiser un fond évitant aux projectiles de fuir.

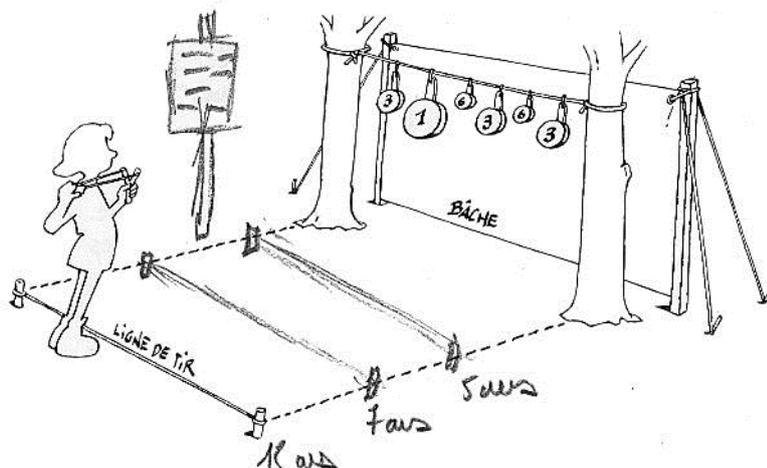
**Déroulement**

le joueur prend position derrière la ligne de tir qui correspond à son image.

**/ Règles :**

Après avoir écouté les recommandations du meneur, il utilise la fronde et tente de toucher les poêles suspendues à un fil.

En fonction de son score, on lui attribue une récompense prédéfinie dans le règlement du stand.

**Variante :**

On peut remplacer la fronde par un projectile de type balle, notamment pour les plus jeunes.

## LES AVALÉURS DE BALLES

### Les jeux d'adresse

**But :**

Faire entrer une balle dans une bouche de personnages en bois ou en carton

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

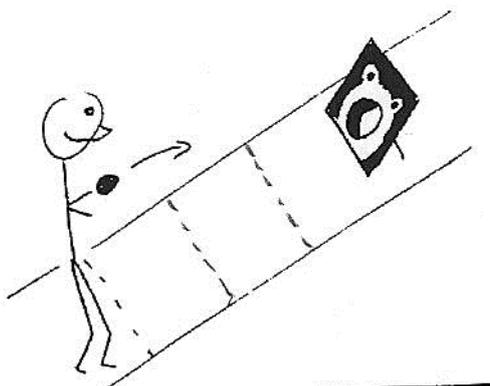
Dessiner un personnage ou un animal sur une planche de bois ou une feuille en carton rigide. La positionner au sol ou sur un support afin que le joueur puisse y lancer un projectile dans une bouche préalablement découpée.

**Déroulement /  
Règles :**

le joueur se place sur une ligne de jeu, plus ou moins éloignée de la cible, selon son âge. Il a 3 projectiles pour atteindre son but,

Le joueur lance la balle dans la bouche du personnage.

Plusieurs personnages peuvent être représentés avec des bouches plus ou moins larges. En fonction de la largeur de la bouche un nombre de points peut-être attribué au joueur.



*Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :*

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

## LA PLANCHA SAVON

### Les jeux d'adresse

**But :**

Faire monter un savon le long d'une planche humide inclinée à l'aide d'un manche à balai.

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

1 manche à balai - 1 planche lisse - de l'eau - 1 savon de Marseille

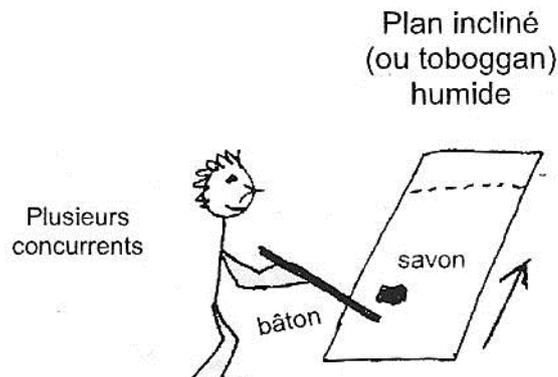
**Déroulement /  
Règles :**

le joueur se positionne devant la planche à savon.

En fonction de son âge il reçoit un manche à balai plus ou moins long.

Il doit en poussant le ballon avec le manche à balai atteindre la limite haute de la planche sur laquelle se trouve le savon.

En fonction de son âge, le joueur bénéficie d'une durée limitée plus ou moins longue dans cet exercice pour atteindre son but.



Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

**Variante :** On peut mettre en concurrence de joueurs, chacun avec son savon et son bâton. Le premier arrivé a gagné.

## LA DANSE DU VENTRE

### Les jeux d'adresse

**But :** Faire sortir de petits objets d'un cercle sans les toucher à l'aide d'une ceinture munie d'une ficelle et d'un contrepoids.

**Conseils sécurité :**

**Matériel :** 1 ceinture - 1 ficelle lestée - 1 contrepoids - de quoi délimiter un cercle au sol - des petits objets à déplacer

**Déroulement / Règles :** Le joueur est muni d'une ceinture sur laquelle est attachée une ficelle pendante avec un contrepoids.

À l'aide de ce contrepoids, uniquement avec des mouvements de bassin, il doit faire sortir un certain nombre d'objets du cercle dans lequel il se trouve.

Une fois les objets sortis du cercle il remporte la victoire à condition de ne pas avoir dépassé le temps prédéfini à l'avance.

**Variante :** En fonction de l'âge des participants, le temps doit être plus ou moins long. On peut charger les objets d'un certain nombre de points. Ainsi au bout d'un temps déterminé à l'avance on compte le nombre de points qui ont été sortis par le joueur et on le récompense en fonction de celui-ci.

**Conseil :** Prévoir un système permettant de rétrécir ou d'allonger la ficelle en fonction de la taille du joueur (exemple : enrouler la ficelle autour de la ceinture).

## LE TIR AU BUT

### Les jeux d'adresse

**But :** Avec le pied, dans un ballon de football, viser, tirer et atteindre un but.

**Conseils sécurité :** Adapter la taille du ballon, soit, la dureté en fonction de l'âge des joueurs.

**Matériel :** 1 ballon - 1 planche en bois, 1 bout de tissu tendu ou 1 grand carton percé d'un trou ou de plusieurs.

**Déroulement /** En fonction de son âge, le joueur prend place sur une ligne de départ plus ou



<b>Règles :</b>	moins éloignée de la cible. En shootant dans le ballon, il doit le faire entrer dans l'un des trois trous représentés sur le support. Le joueur a le droit à un nombre de tentatives définies au départ pour atteindre son but. Si le ballon passe dans le trou du support le joueur est vainqueur.
<b>Variante :</b>	Plusieurs trous peuvent donner un nombre de points différents. On peut organiser un challenge, fil rouge, sur toute la journée et récompenser le meilleur joueur à la fin de la kermesse.
<b>Conseil :</b>	Attention aux "footballeurs professionnels" qui ont une puissance de tir importante.

<b>AU FEU LES POMPIERS</b>	<b>Les jeux d'adresse</b>
<b>But :</b>	<b>Eteindre une bougie à l'aide d'un pistolet à eau</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	Attention à la flamme de la bougie
<b>Matériel :</b>	Quelques bougies - allumette ou briquet - pistolet à eau - de l'eau
<b>Déroulement / Règles :</b>	En fonction de son âge le joueur prend place sur une ligne de jeu plus ou moins éloignée de la cible. Le meneur lui remet un pistolet à eau. En visant le joueur doit éteindre la flamme d'une bougie. le joueur n'a le droit de tirer que 3 ou 5 fois en fonction de son âge.
<b>Variante :</b>	On peut remplacer les bougies par une balle de ping-pong posée sur une bouteille lestée.

<b>TIRE A LA SARBACANE</b>	<b>Les jeux d'adresse</b>
<b>But :</b>	<b>Faire tomber des objets en les visant avec une sarbacane</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	Quelques sarbacanes de fête - boules de cotillons - des objets que l'on peut renverser facilement (des balles de ping-pong posées sur des bouteilles lestées)
<b>Déroulement / Règles :</b>	En fonction de son âge le joueur prend place sur une ligne de jeu plus ou moins éloignée de la cible. Le meneur lui remet une sarbacane et 3 à 5 boules de cotillons. En tirant avec la sarbacane et les boules de cotillons, le joueur doit renverser les objets. En fonction du nombre d'objets renversés le joueur gagne un certain nombre de points définis à l'avance dans le règlement du jeu.
<b>Variante :</b>	-
<b>Conseil :</b>	On peut fabriquer des petits embouts en carton roulés que l'on place à l'extrémité de la sarbacane au niveau de la bouche, pour des questions d'hygiène si on utilise la même sarbacane.



On peut demander aux joueurs de souffler dans sa main en tenant la sarbacane serrée dans son poing, toujours pour des raisons d'hygiène.

## LE PENDULE

Les jeux d'adresse

**But :**

Renverser des quilles au moyen d'une boule suspendue

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

2 à 3 quilles - de quoi suspendre une boule à une hauteur d'environ 50 cm à 1 m - une boule - une ficelle - un plan droit

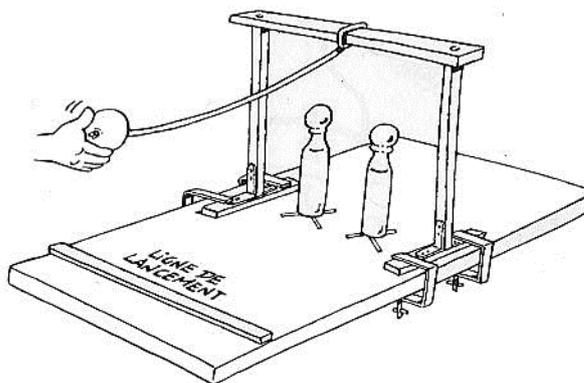
**Déroulement /**

En fonction de son âge, le joueur doit renverser un certain nombre de quilles.

**Règles :**

Pour cela, avec la main il se saisit de la boule suspendue et la place astucieusement et la lâche pour que celle-ci percute les quilles.

En fonction du nombre de quilles renversées après 2 à 5 essais selon l'âge des participants, ces derniers gagnent un certain nombre de points.



## LE TOREADOR

Les jeux d'adresse

**But :**

Parvenir à accrocher des anneaux aux cornes du taureau.

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

1 guidon de vélo de course - 3 à 5 petits cerceaux - un poteau

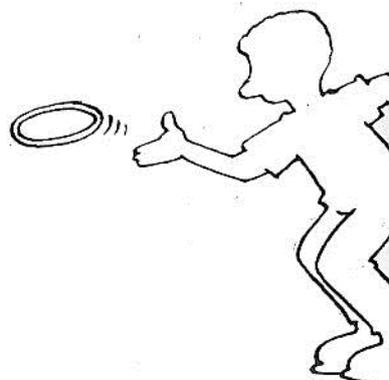
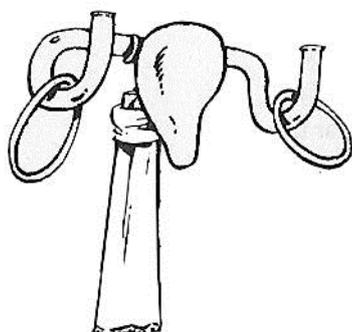
**Déroulement**

En fonction de son âge le joueur prend place sur une ligne de jeu plus ou moins éloignée de la cible.

**/ Règles :**

Avec la main il lance les anneaux vers les cornes du taureau le but étant d'accrocher les anneaux sur les cornes du taureau.

En fonction du nombre d'anneaux accrochés, le joueur remporte un certain nombre de points.



**Variante :** Ne tolérer qu'un seul anneau par corne.

**Conseil :** Les anneaux ou cerceaux peuvent être fabriqués avec du fil de fer entouré d'un ruban adhésif.

## LE BILLARD JAPONAIS

### Les jeux d'adresse

**But :**

Faire tomber des boules dans des trous de valeurs différentes

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

3 à 5 boules - 1 planche inclinée comportant plusieurs trous de valeurs différentes  
- de quoi délimiter plusieurs lignes de jeu

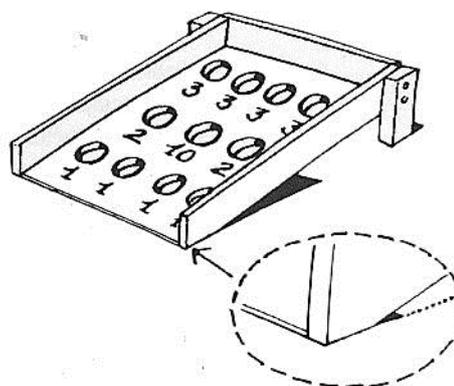
**Déroulement  
/ Règles :**

En fonction de son âge, le joueur prend place sur une ligne de jeux plus ou moins éloignée de la cible.

Avec la main il lance une boule vers le billard en visant le trou qu'il souhaite atteindre.

On compte le nombre de points marqués par le joueur au cours de ces trois à cinq lancers.

En fonction de son score, le joueur gagne des points.



## LE CASSE-NOIX

### Les jeux d'adresse

**But :**

**Casser une noix lorsqu'elle sort du tuyau.**

**Conseils**

Donner quelques consignes pour utiliser le marteau : un pied en avant, le corps penché vers l'avant...

**sécurité :**

**Matériel :**

1 tuyau creux - quelques noix - 1 tabouret ou un billot de bois - 1 marteau

**Déroulement /**

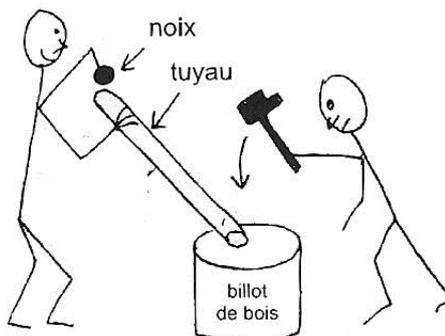
le meneur de jeu place une noix dans le tuyau, celle-ci le dévale et sort du tuyau au niveau du billot de bois.

**Règles :**

Le joueur doit écraser la noix au moment où elle sort du tuyau, sans toucher le tuyau.

En fonction de son âge, le joueur aura droit de 2 à 5 essais.

En fonction du nombre de noix cassées le joueur remporte un certain nombre de points définis dans le règlement stand.



Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/ikl/kermesse.pdf>

## LE CROQUET

### Les jeux d'adresse

**But :**

**Faire accomplir un petit parcours à une balle en bois**

**Conseils**

-

**sécurité :**

**Matériel :**

balles de croquet - maillets de croquet - arceaux de croquet

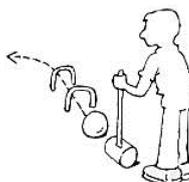
**Déroulement /**

En fonction de son âge, le joueur muni d'un maillet de croquet prend place sur une ligne de départ plus ou moins éloignée de la cible.

**Règles :**

A l'aide du maillet, il tape dans la balle afin de la faire passer sous un arceau.

Si la balle passe sous l'arceau c'est gagner.



**Variante :**

On peut disposer une série de trois cerceaux consécutifs éloignés de quelques



centimètres (type tunnel).

On peut mettre un seul arceau est proposée aux joueurs de 2 à 5 tirs en fonction de son âge.

## LE BASKET A FICELLE

### Les jeux d'adresse

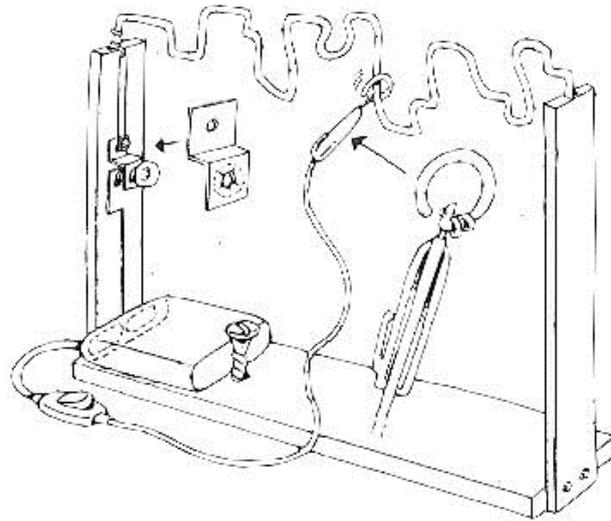
<b>But :</b>	<b>Faire tomber le ballon dans le panier à l'aide de deux ficelles</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	2 ficelles ou petites cordes - 1 ballon de basket - 1 panier en osier, une corbeille,...
<b>Déroulement / Règles :</b>	En fonction de son âge le joueur prend place sur une ligne de jeux située plus ou moins loin de l'objectif. Il se saisit des ficelles et les tend, en les tirant vers lui. Le meneur dépose alors le ballon sur les ficelles près des mains du joueur En levant ou descendant les ficelles, le joueur fait progresser le ballon vers le panier. Lorsqu'il s'estime au-dessus du panier, il écarte les ficelles dans le but de faire tomber le ballon dans le panier. En fonction du nombre de paniers marqués, le joueur remporte un certain nombre de points défini dans le règlement du stand.
<b>Variante :</b>	En fonction de son âge, le joueur a le droit de 2 à 5 essais pour atteindre son but.

## PARCOURS ELECTRIQUE

### Les jeux d'adresse

<b>But :</b>	<b>Faire passer un anneau le long d'un fil de fer sans le toucher</b>
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Construction :</b>	<b>le support :</b> coupez une planche de 45 cm de long ; vissez à ses extrémités des montants de 3 x 20 cm et 1 cm d'épaisseur. Au sommet des montants, percez un trou de 1,5 mm de diamètre dans lequel viendront s'enfoncer les extrémités du parcours. <b>Le parcours :</b> tordre une tige de fer ou de cuivre de 1,5 mm de diamètre et de 80 cm de long environ. <b>Le fil électrique sous plastique :</b> séparez les deux brins avec un brin, reliez une extrémité de parcours à la lampe de poche. Avec l'autre brin, reliez la lampe de poche à un anneau du guide. Ajoutez un interrupteur afin de pouvoir éteindre la lampe quand le guide, au repos, touche le fil du parcours. <b>La lampe :</b> découpez dans une feuille de métal le support d'une lampe et la languette reliant le culot de l'ampoule à l'un des pôles de la pile. Mettre en place la pile. On peut remplacer l'ampoule par une sonnerie. <b>Le guide :</b> placez à l'intérieur d'un stylobille un fil électrique prolongé par une boucle en fil de fer. Relier le fil à l'autre pôle de la pile.



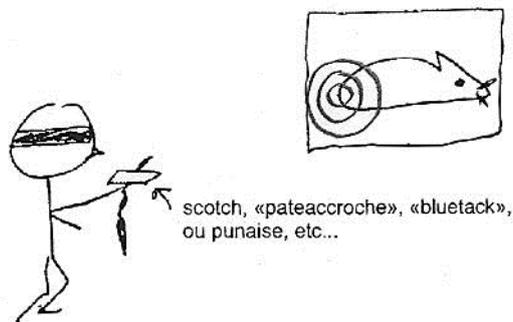


- Déroulement / Règles :** Au top du meneur, le joueur devra suivre le parcours sans que l'anneau du guide ne touche le fil métallique. Si cela se produit, le contact s'établit et la lampe témoin s'allume.
- En fonction de l'âge du joueur celui-ci aura le droit de 2 à 5 touchés pour terminer le parcours en un temps donné.
- Variante :** Le temps accordé pour faire le parcours pourra être plus ou moins long en fonction de l'âge du joueur.

## LA QUE DU RAT

## Les jeux d'adresse

- But :** Accrocher en aveugle la queue du rat au plus proche de sa cible.
- Conseils sécurité :** Attention à la punaise.
- Matériel :** Une queue en laine, un support en carton sur lequel on a dessiné un gros rat, de quoi faire un marquage au sol, un bandeau.
- Déroulement / Règles :** En fonction de son âge le joueur se place sur une ligne de départ plus ou moins éloigné de la cible.
- Le meneur bande les yeux du joueur.
- Le meneur remet là que du rat au joueur qui devra aller la positionner sur la cible.
- En fonction de la position de la queue le joueur remporte des points.



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

Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

## LE RADEAU DE LA DERNIERE CHANCE

**But :**

**Conseils sécurité :**

**Matériel :**

**Déroulement / Règles :**

## Les jeux d'adresse

### Charger le radeau sans le faire couler

-

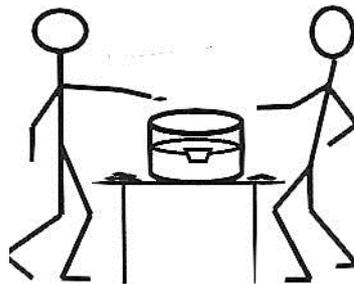
1 bassine remplie d'eau - 1 gobelet en plastique coupée en deux - quelques cailloux, billes, pièces,...

Le gobelet flotte à la surface de l'eau.

Chacun son tour chaque joueur dépose un objet dans le radeau.

Si le radeau coule au moment où un joueur dépose un objet à l'intérieur il a perdu.

L'autre joueur est déclaré vainqueur, il remporte les points.



Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de

Moustache : <http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

## LES PARCOURS DE VITESSE

### LE PARCOURS A L'ŒUF

## Les parcours de vitesse



<b>But :</b>	Transporter un œuf sur un parcours semé d'embûches sans le faire tomber.
<b>Conseils sécurité :</b>	Eviter les transports cuillère à la bouche avec l'œuf posé dedans...
<b>Matériel :</b>	On peut remplacer les œufs par des balles de ping-pong.
<b>Déroulement / Règles :</b>	Organiser un parcours sinueux, semé d'embûches, dans lequel le joueur doit passer obligatoirement en un temps limite. Adapter le temps fonction de l'âge des participants. <u>Déroulement</u> : le joueur tient cuillères à café à la main dans laquelle on place une balle de ping-pong (un œuf). Au signal du meneur qu'il doit effectuer le parcours selon un temps limité sans faire tomber l'œuf. S'il fait tomber l'œuf, il doit reprendre le parcours départ. Le joueur est vainqueur s'il réussit à exécuter le parcours sans faire tomber l'œuf. <u>les embûches</u> : passer sous un banc, passer sur une chaise, effectuer un demi-tour, passage en marche arrière, passage accroupi, ventilateur placé sur le bord du parcours, obligation de placer les pieds dans des cerceaux,...



<b>Variante :</b>	On peut remplacer la balle de ping-pong par une plume ou autre... Faire varier le temps de parcours.
-------------------	---

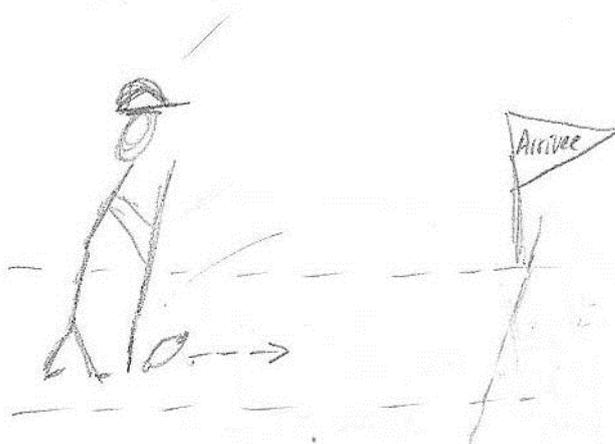
## LA COURSE AU CITRON

## Les parcours de vitesse

<b>But :</b>	Amener un citron à l'autre bout de la piste le plus vite possible.
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	Des citrons, un manche à balai, de quoi symboliser une piste étroite au sol avec des limites latérales, un départ et une arrivée.
<b>Déroulement / Règles :</b>	<u>Déroulement</u> : le joueur se place au départ de la piste. Au signal du meneur, il doit à l'aide de son manche à balai poussé le citron pour atteindre le plus vite possible l'autre bout de la piste. <u>Un contre un</u> : le joueur qui arrive le premier a gagné.

Seul : le joueur qui effectue le parcours en un temps donné a gagné.

## LA COURSE AU CITRON



**Variante :**

A la fin du jeu, les citrons sont toujours consommables. Toutefois on peut remplacer le citron par une balle de tennis, ou un ballon de rugby.

## LA COURSE D'ÉCHASSES

### Les parcours de vitesse

**But :**

Effectuer un parcours sur des échasses sans poser le pied à terre et le plus vite possible.

**Conseils sécurité :**

-

**Matériel :**

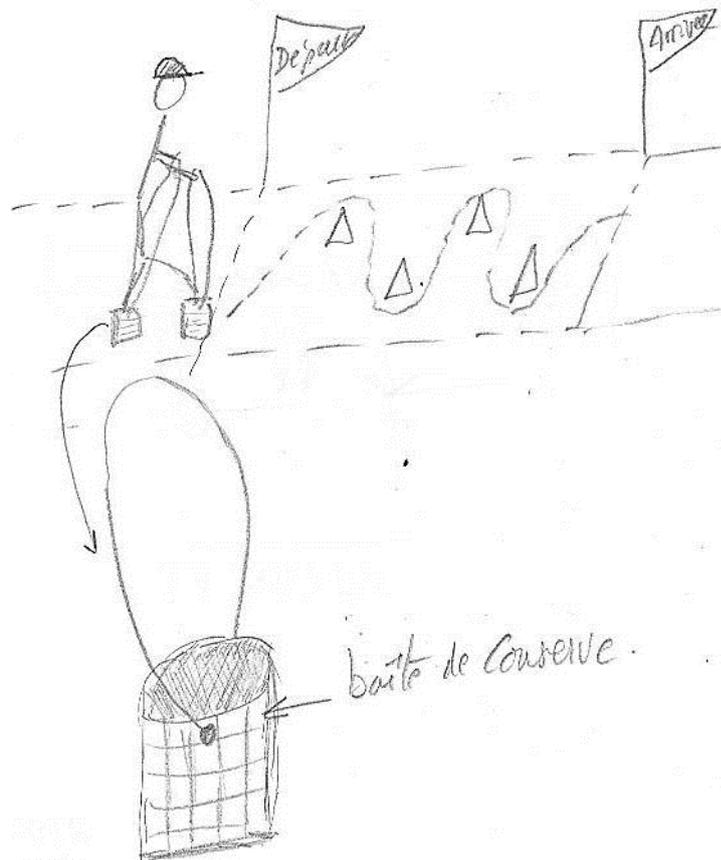
Des échasses, de quoi symboliser des obstacles, de quoi symboliser une piste étroite au sol avec des limites latérales, un départ et une arrivée.

Pour réaliser les échasses : conserver les boîtes de conserve grand format, faites des trous à la base de la boîte de chaque côté, passé une ficelle épaisse ou une corde dans chaque un trou, faire un nœud et passé l'autre extrémité de la ficelle, ou de l'accord de dans l'autre.

**Déroulement / Règles :**

Le joueur (ou les joueurs) monte sur les échasses et tient les cordes dans ses mains. Il se place sur la ligne de départ et attend le top du meneur. À cet instant, il doit effectuer le parcours le plus rapidement possible. Si les joueurs jouent par paires, le premier arrivé a gagné.

Si un joueur met le pied à terre il doit recommencer au départ.

LA COURSE D'ÉCHASSE

**Variante :** Croiser les bras pour tenir les cordes - Effectuer une partie du parcours en marche arrière - changer d'échasse au cours du parcours...

**Conseil :** Attention à bien rabattre les bords coupants s'il s'agit de boîtes de conserve...  
Donnez pour consignes aux joueurs de ne pas toucher les boîtes....

### PARCOURS AU RETROVISEUR

### Les parcours de vitesse

**But :** Effectuer un parcours en marche arrière à l'aide d'un rétroviseur (miroir) sans heurter les obstacles éventuels.

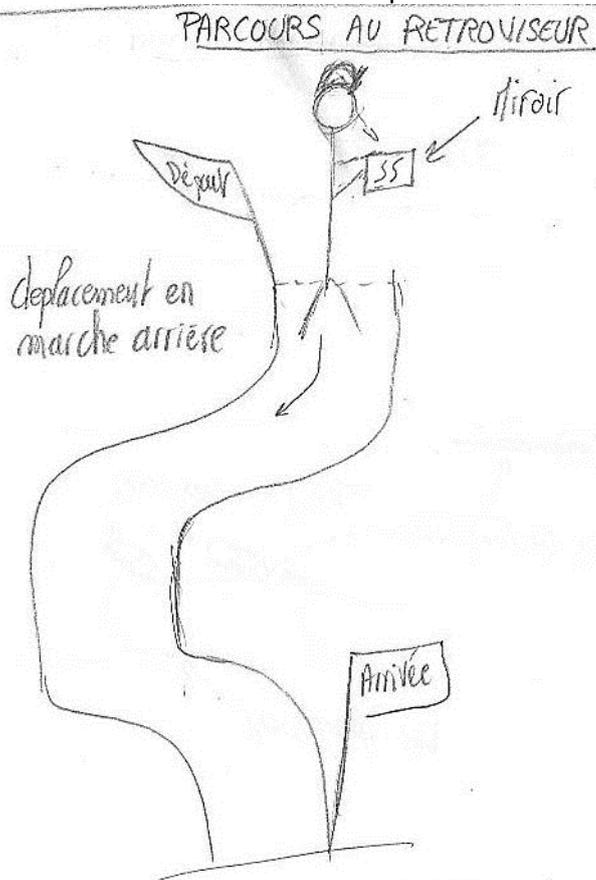
**Conseils sécurité :** Attention à ne pas provoquer de chute avec des obstacles trop bas et invisibles avec le rétroviseur.

**Matériel :** Un miroir de poche, de quoi symboliser un parcours, de quoi réaliser les obstacles.

**Déroulement /** Au top du meneur, le joueur doit effectuer un parcours en marche arrière

**Règles :**

sans jamais tourné la tête et sans sortir de la piste en un temps donné.  
S'il tourne la tête il doit recommencer au départ.

**LE COCHON D'INDE****Les parcours de vitesse****But :**

Parié sur le parcours du cochon d'Inde.

**Conseils sécurité :**

Ne pas exposer les animaux à la chaleur en plein soleil. Vérifier qu'ils peuvent se nourrir et s'hydrater correctement.

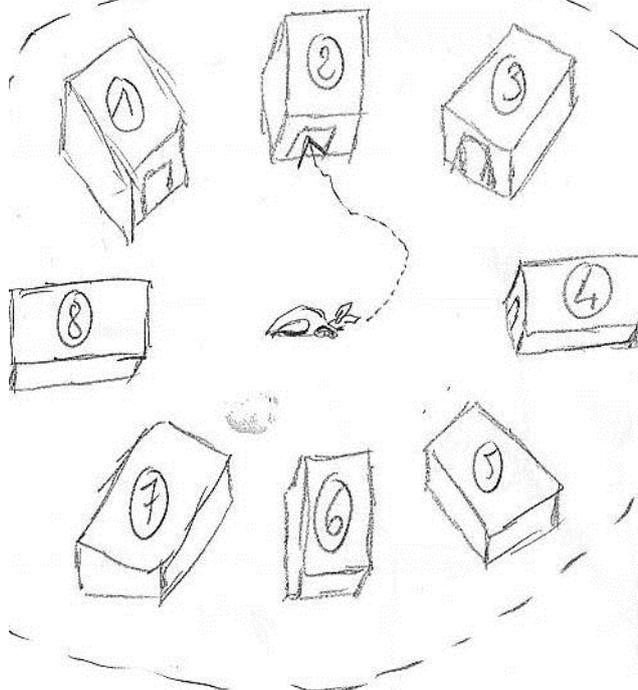
**Matériel :**

Un cochon d'Inde ou un lapin, des boîtes à chaussures (abris pour cochon d'Inde) numérotées, une cage ou un enclos pour le cochon d'Inde et ses maisonnettes.

**Déroulement / Règles :**

On dispose plusieurs maisonnettes pour le cochon d'Inde en arc de cercle. Les joueurs parient sur un numéro représentant une maisonnette. On libère le cochon d'Inde au milieu de ces maisonnettes. Le cochon d'Inde se réfugie dans l'une des maisonnettes, celui qui avait parié dessus a gagné.

## LE COCHON D'INDE



**Variante :** Si le cochon d'Inde n'entre pas dans une maisonnette après une minute, tous les parieurs ont perdu.

### TIERCE LAPIN

### Les parcours de vitesse

**But :**

Parier sur un tiercé avant une course de lapin

**Conseils**

Ne pas exposer les animaux à la chaleur en plein soleil. Vérifier qu'ils peuvent se nourrir et s'hydrater correctement.

**sécurité :**

**Matériel :**

Au moins cinq lapins, cinq couloirs fermés par des planches, un départ une arrivée.

**Déroulement**

plusieurs joueurs parient sur un tiercé gagnant de lapin. On lâche les lapins, soit à plusieurs reprises en faisant parier une petite série de joueurs, soit une seule fois à la fin de la kermesse, ou à un moment donné.

**/ Règles :**

Celui qui a trouvé la combinaison gagnante remporte un prix.

### LE PARCOURS AVEUGLE

### Les parcours de vitesse

**But :**

Effectuer un parcours les yeux bandés le plus rapidement possible sans sortir du chemin préalablement identifié.

**Conseils**

Eviter tout objet pouvant créer un risque de blessure sur le parcours.

**sécurité :**



- Matériel :** De quoi bander les yeux, de quoi délimiter un couloir pour un parcours, une ligne de départ et une ligne d'arrivée.
- Déroulement / Règles :** Le participant repère visuellement le parcours avant de se lancer. On lui bande les yeux, il a quelques secondes pour réaliser le parcours sans se tromper et atteindre la ligne d'arrivée, sans quitter le chemin préalablement repéré. S'il sort des limites, il doit reprendre le parcours au départ ou alors il est éliminé et peut retenter sa chance ultérieurement.
- Variante :** Possibilité de faire ce parcours en binôme (créer des alliances, de l'entraide...), Dans ce cas, le parcours peut être modifié après que l'on ait bandé les yeux du participant. Le binôme a pour mission d'orienter l'aveugle sur le parcours afin qu'il atteigne la ligne d'arrivée en un temps donné.

**ENROU****LE****Les parcours de vitesse****TOUT**

**But :** Enrouler la ficelle le plus vite possible autour du pic à brochette pour faire avancer le véhicule et lui permettre de franchir la ligne d'arrivée.

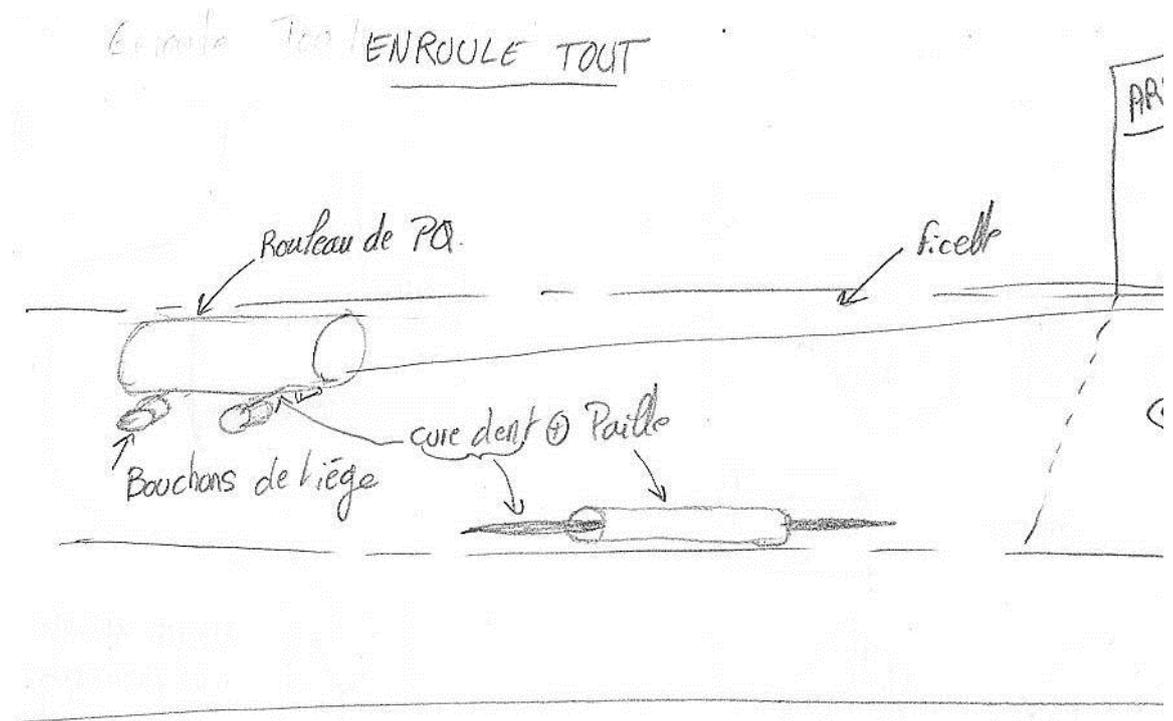
**Conseils sécurité :**

**Matériel :** Fabriquez vos véhicules ou utiliser des véhicules tout faits (camions de pompiers...). pique à brochette, ficelle fine et légère, une table.

**Déroulement :** Installation : Attacher les véhicules à une ficelle à une certaine distance de leur pic à brochette (voir image).

**Règles :** Déroulement : à plusieurs joueurs, deux au minimum, au signal du meneur, les joueurs doivent faire tourner le pique à brochette afin d'y enrouler la ficelle autour. Celui qui a ramené le plus vite possible son véhicule sur la ligne d'arrivée à remporter la course.





## JEUX DE FORCE, DE LUTE ET DE HASARD

### QUELLES FICELLES ?

### Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**

Tirer la bonne ficelle au hasard

**Conseils sécurité**

-

**Matériel :**

Caisse de support en bois ou gros cartons - des anneaux de rideau - des cercles en carton ou en bois - de la ficelle

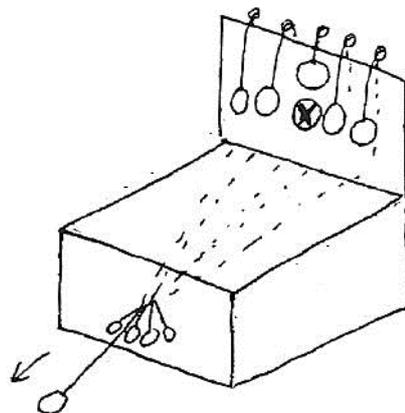
**Déroulement /**

c'est un jeu de hasard.

**Règles :**

Le joueur tire un anneau qui est relié à une ficelle elle-même reliée à un disque portant un numéro ou une autre indication.

En fonction de l'indication, joueur gagne ou perd sa mise.



Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://it44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

**Variante :**

Demandez aux joueurs d'indiquer le numéro qu'il veut tirer avant de manipuler les anneaux et les ficelles.

## LES CHEVALIERS

## Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**

**Faire vaciller son adversaire en le poussant.**

**Conseils sécurité :**

Attention aux boucles d'oreilles et autres colliers

**Matériel :**

2 billots de bois - 2 bâtons de mousse (type jeu de piscine)

**Déroulement /**

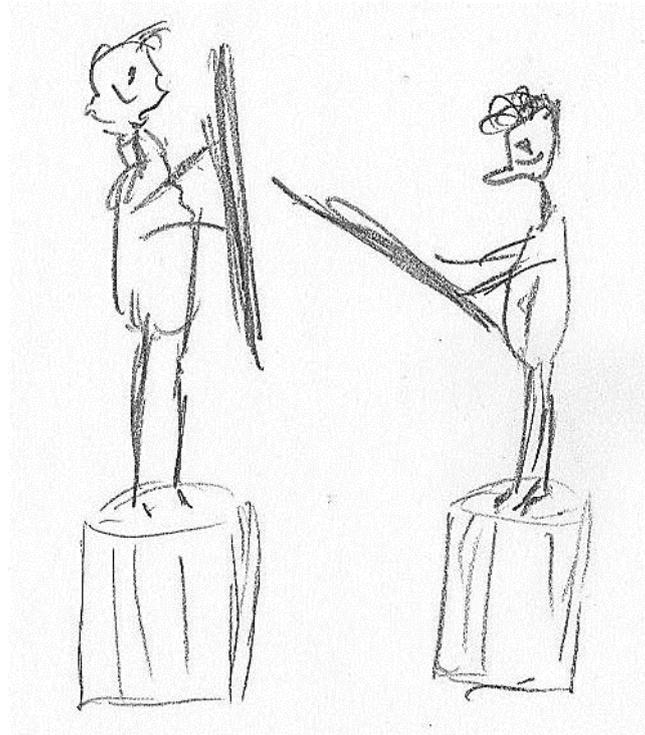
Les 2 joueurs se font face debout sur un billot de bois chacun.

**Règles :**

Le meneur le remet à chacun un bâton en mousse.

En s'aidant de cet outil, chacun doit tenter de faire vaciller l'autre et de le faire tomber.

Le joueur qui est le dernier de boue sur le tuyau de bois à gagner.



## LES SUMOS

Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**

Faire sortir son adversaire du cercle.

**Conseils  
sécurité :**

Attention aux boucles d'oreilles et autres colliers, montres, etc.

**Matériel :**

De quoi matérialiser un cercle au sol.

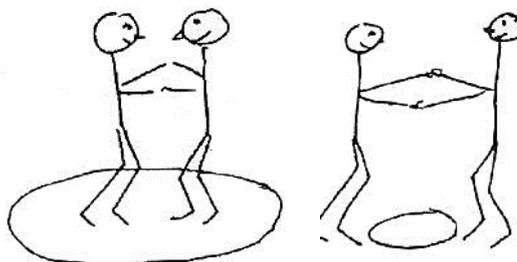
**Déroulement**

2 joueurs se trouvent au milieu d'un cercle.

**/ Règles :**

Au top du meneur, ils doivent se pousser pour tenter de faire sortir leur adversaire du cercle.

Le premier joueur qui met un pied dehors a perdu.



Ces illustrations vous est proposées avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

**Variante :**

En matérialisant un cercle plus petit, on procède de la manière inverse en se tirant, le joueur doit tenter de faire rentrer son adversaire dans le cercle. Le premier qui met un pied dans le cercle a perdu.

## LA DERNIERE ALLUMETTE

### Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**  
**Conseils sécurité :**  
**Matériel :**  
**Déroulement / Règles :**

**Ne pas prendre la dernière allumette**

-

1 table - 9 à 15 allumettes

Des allumettes sont disposées sur une table en ligne.

Deux joueurs se font face, au top du meneur, ils peuvent retirer de 2 à 3 allumettes un coup chacun leur tour.

Celui qui prend la dernière allumette a perdu.



*Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache*

*: <http://www.lamaternelledemoustache.net/>*

*Doc. Pdf ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>*

## KIM TOUCHER

### Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**  
**Conseils sécurité :**  
**Matériel :**  
**Déroulement / Règles :**

**Reconnaître le plus grand nombre d'objets en les touchant sans les voir.**

-

Quelques objets, choses, de forme et de types différents - un dispositif permettant de les dissimuler tout en pouvant les tâter.

En introduisant sa main dans un sac et en touchant un objet, le joueur doit deviner de quoi il s'agit.

S'il devine correctement un certain nombre d'objets, il remporte des points.

S'il ne devine pas ou s'il refuse de taper l'objet, il perd

**Variante :**

Faire deviner de 2 à 5 objets en fonction de l'âge des participants.

## KIM GOUT

### Jeux de force, de lutte et de hasard

**But :**  
**Conseils sécurité :**  
**Matériel :**  
**Déroulement / Règles :**

**Reconnaître des mets en les goûtant.**

Attention aux allergies alimentaires éventuelles.

Des mets de nature différente (citron, sucre, sel, farine,...) - de l'essuie-tout - une poubelle - un foulard pour bandé les yeux.

le meneur bande les yeux du joueur.

Il lui demande d'ouvrir la bouche pour lui introduire un met.

Le joueur doit reconnaître le met qu'il est en train de goûter.

**Variante :**

le joueur devra reconnaître de 2 à 5 mets en fonction de son âge pour remporter la mise.

Indiquer sur un tableau les différents mets que les joueurs sont susceptibles de goûter.

**LA ROUE DE LA FORTUNE**

**Jeux de force, de lutte et de hasard**

**But :**

Parier sur le bon numéro

**Conseils sécurité :**

-

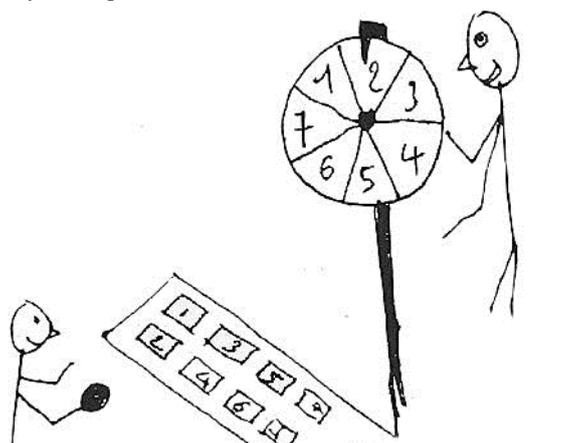
**Matériel :**

1 roue de loterie - un loquet - 1 tapis avec des numéros ou des couleurs reportés sur la roue - des galets

**Déroulement / Règles :**

le joueur positionne de 1 à 3 galets, en fonction de son âge, sur un tapis reprenant les numéros ou les couleurs présents sur la roue.

Si le numéro choisi par le joueur sort c'est la victoire.



Cette illustration vous est proposée avec l'aimable autorisation de la Maternelle de Moustache :

<http://www.lamaternelledemoustache.net/>

Doc. PdF ici : <http://jt44.free.fr/jkl/kermesse.pdf>

**EVENEMENTIEL / FIL ROUGE**

**LA COURSE DES GARÇONS DE CAFE**

**Événementiel**

**But :**

Mettre en place une activité événementielle à fin de redynamiser, réguler et ponctué la kermesse d'événements différents.

Permettre aux joueurs de jouer en équipe, de s'inscrire par avance, de mettre en place des stratégies.

.../...

**Conseils sécurité :**

Eviter naturellement la vaisselle en verre ou les ustensiles utilisés qui pourraient occasionner des blessures en cas de chute.

**Matériel :**

De l'eau colorée, des verres ou des tasses, des sous-tasses, etc. de quoi constituer un plateau, identique pour tous les participants, de garçon de café.

**Déroulement / Règles :**

Annoncer par le présentateur de la kermesse, le temps s'arrête un instant pour suivre la course des garçons de café.

Les participants à la course (préalablement inscrits au cours d'une sensibilisation antérieure) se regroupent au départ et sont affublés du matériel de garçon de café. Le but étant d'amener un plateau d'un point A à un point B sur un parcours éventuellement semé d'embûches le plus vite possible.

Le vainqueur est celui qui parvient à amener son plateau à l'arrivée sans avoir renversé quoi que ce soit. Si au cours du parcours il renverse quelque chose, il doit retourner au départ.

**Variante :**

On peut l'organiser sous forme de relais par équipe, ce qui permet d'organiser des stratégies, des entraînements, de faire jouer plusieurs personnes en même temps,...

**Conseil :**

Présenter cela comme une animation tout à fait exceptionnelle ou extraordinaire... et vous verrez, elle le sera exceptionnelle !!!

L'ambiance doit être dynamique, les commentaires du présentateur doivent y aller bon train.

## LA COURSE EN SAC

## Événementiel

**But :**

Mettre en place une activité événementielle à fin de redynamiser, réguler et ponctué la kermesse d'événements différents.

Permettre aux joueurs de jouer en équipe, de s'inscrire par avance, de mettre en place des stratégies.

.../...

**Conseils sécurité :**

préférez un terrain souple comme l'herbe ou un espace vert...

**Matériel :** Des sacs-poubelle de 100 l doublés si nécessaire, des sacs en toile de jute dans l'idéal, des sacs spécifiques "course en sac" qui se trouvent parfois chez les commerçants.

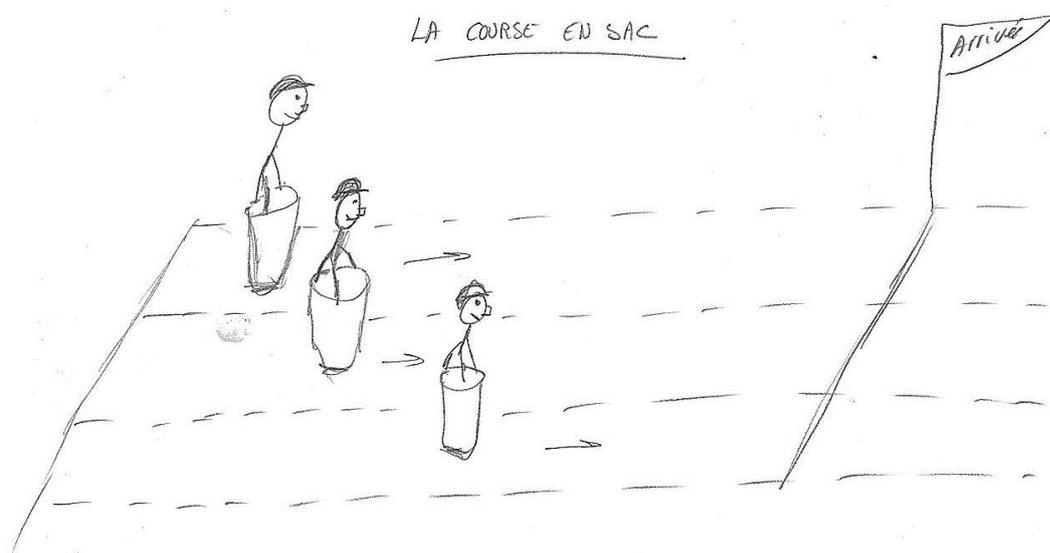
De quoi délimiter des couloirs pour la course, de quoi repérer des numéros sur les sacs ou le joueur, de quoi symboliser une ligne de départ et d'arrivée.

**Déroulement / Règles :** Annoncé par le présentateur de la kermesse, le temps s'arrête un instant poursuivre la course en sac.

Les participants à la course (préalablement inscrits au cours d'une sensibilisation antérieure) sont appelés au micro et doivent se rendre sur le départ de la course en sac.

Les joueurs entrent dans le sac, pieds nus si possible, si le terrain le permet, et doivent se déplacer en tenant le sac et en faisant des sauts successifs.

Le joueur qui franchit la ligne d'arrivée le premier a gagné. Il remporte un prix (argent).



**Variante :** la course peut s'effectuer en équipe sous forme de relais.

Soit les participants ont un sac chacun (pour une même équipe) et doivent se passer un témoin, soit les participants doivent passer le sac, en guise de témoin, au coureur suivant dans une même équipe.

**Conseil :** Présenter cela comme une animation tout à fait exceptionnelle ou extraordinaire... et vous verrez, elle le sera exceptionnelle !!!

L'ambiance doit être dynamique, les commentaires du présentateur doivent y aller bon train.

## L'ECLATE BALLONS

## Événementiel

**But :** Stand événementiel. Des équipes s'affrontent dans le but de crever le maximum de ballons de baudruche en une seule minute.

**Conseils  
sécurité :**

-

**Matériel :** Des ballons de baudruche, de quoi délimiter une petite zone (cerceaux)...

**Déroulement** A l'annonce du présentateur et commentateur de la kermesse, les équipes qui



- / Règles :** s'étaient préalablement inscrites en binôme, se rendent sur l'air de jeu afin de participer à l'éclate ballons.  
Les binômes prennent place dans des cerceaux qu'ils ne doivent pas quitter. Sans utiliser les mains, poitrine contre poitrine, ils doivent crever les ballons en les écrasant. L'équipe qui a éclaté le plus de ballons en une minute est déclarée vainqueur. On peut organiser un mini tournoi. Les finalistes obtiennent un prix (argent, récompense...)
- Variante :** Pour compliquer la tâche, ou pour la finale, on peut leur demander de mettre les mains dans le dos (en fonction de l'âge des participants), on peut aussi positionner le ballon à différents endroits du corps : genoux, hanches, ventre, poitrine... On évitera la tête afin de ne pas se blesser.

**LE PANIER****Fil rouge****GARNI**

**But :** stand ambulateur de type fil rouge, il faut découvrir le poids exact d'un panier garni de friandises, éléments, gadgets, qui pourrait intéresser les participants - faire un stand ambulateur.

**Conseils sécurité :**

-

**Matériel :** Un panier garni ou un sac, une bourriche, une balance ou un pèse-personne, des tickets à remettre aux parieurs.

**Déroulement / Règles :** L'animateur de ce stand ambulateur passe parmi les participants, joueurs de la kermesse, il leur demande de soupeser le panier ou le sac et de déterminer un poids. Pour que le poids soit enregistré ils doivent s'acquitter d'une certaine somme "d'argent".

L'animateur note alors le poids proposé par le joueur, lui remet un ticket, et conserve une trace pour lui-même.

À la fin de la kermesse, le panier est réellement pesé devant les participants. Celui qui s'est approché le plus du poids réel sans le dépasser remporte le contenu.

**LES****Fil rouge****ENVELOPPES**

**But :** Stand fixe et ambulateur de type fil rouge, qui permet de remporter des lots ou de l'argent.

**Conseils sécurité :**

-

**Matériel :** Des enveloppes, des lots de l'argent, des prix, des vendeurs.

**Déroulement / Règles :** Des vendeurs passent parmi les joueurs et participants de la kermesse afin de leur vendre des enveloppes. À l'intérieur de ces enveloppes se trouve un bon qui permet de retirer un gain. Les gains sont de différentes natures : objets, sommes d'argent, participation gratuite à un stand,...

Pour retirer leurs gains, les gagnants doivent se rendre grande loterie.

**QUI SONT****Fil rouge**

## CES BEBES ?

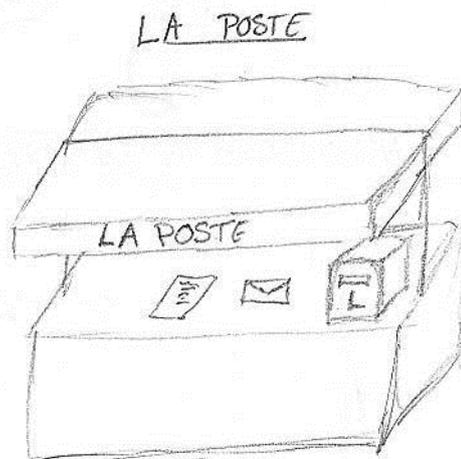
<b>But :</b>	Stand "fil rouge", parmi les photos de bébés, les participants doivent reconnaître les animateurs ou des personnes qui se trouvent dans le centre.
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	Des photos de bébés parmi les personnalités du centre : les animateurs, l'équipe de directions, l'équipe technique... - une urne, de quoi écrire sur des papiers...
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Sur un mur, une pancarte, une affiche, placer les photos de bébés numérotés. Les participants notent sur un papier libre en face des numéros inscrits le nom de l'adulte qu'il croit reconnaître en début. Il glisse ensuite son bulletin dans une urne.</p> <p>Plus simplement, on peut écrire les prénoms et demander aux joueurs d'inscrire uniquement le numéro de la photo devant. A adapter en fonction de l'âge des participants.</p>
<b>Variante :</b>	Stand « payant » ou pas. À vous de voir.
<b>Conseil :</b>	Si vous êtes en colo, et que vous ne pouvez pas avoir accès aux photos de bébés, vous pouvez, grâce au matériel informatique, recomposer un visage avec les différentes parties des visages de vos collègues : exemple : <i>le nez de Paul, la bouche de Sylvie, le menton de Hamed, les yeux de Abraham, le front de Romuald...</i> Ainsi les joueurs doivent reconnaître chaque partie et la réattribuer à son propriétaire d'origine.

## LES AUTRES STANDS

### LE BUREAU DE POSTE

### Les autres stands

<b>But :</b>	Favoriser la communication dans le groupe, autonomie, responsabilisation, faire connaissance autrement...
<b>Conseils sécurité :</b>	le facteur peut être soit à pied, à vélo, en rollers, en trottinette... S'il utilise un moyen de déplacement différent de ses baskets, vérifiez qu'il sache pratiquer.
<b>Matériel :</b>	Un stand qui symbolise la poste - de quoi écrire des messages - une boîte aux lettres - un facteur et son costume - un moyen de déplacement ludique et repérable par les autres joueurs.
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Le stand est ouvert de manière épisodique. Le guichetier est aussi le facteur. À certains moments du déroulement du jeu kermesse, il ouvre le guichet afin de recueillir les messages des participants. Ces messages sont adressés à d'autres joueurs. Le contenu du message doit rester secret, dans la limite du raisonnable.</p> <p>Les participants qui veulent envoyer un message doivent s'acquitter d'une participation comme pour tous les autres stands. Dans ce stand, ils n'ont pas la possibilité de remporter une mise par exemple. Il remet ensuite un message au facteur qui doit le livrer à la personne concernée.</p>

**Variante :**

-

**Conseil :**

Les organisateurs de la kermesse doivent également utiliser la poste pour prévenir de l'arrêt ou de la prolongation du temps de jeu. Il suffit de demander au facteur de livrer un message à tous ceux qui tiennent un stand. À partir du moment où il y a un moyen de communication il faut absolument l'utiliser et ne pas le biaiser par un autre moyen.

On peut changer de facteur s'il souhaite jouer et participer aux stands (dans le cas où ce n'est pas un des organisateurs). Le facteur peut-être aussi un des organisateurs de la kermesse, s'il s'agit d'un animateur et peut-être le régulateur.

Ce rôle convient également très bien aux enfants en fauteuil roulant qui jouent un rôle important dans la kermesse, on peut également aménager et décorer le fauteuil roulant en voiture de poste (ceci dit par expérience, mais il ne serait pas correct d'en réserver l'exclusivité aux enfants handicapés...).

## LA BANQUE

## Les autres stands

**But :**

Permettre aux enfants qui n'ont plus "d'argent" (on appellera argent le moyen de négociations que vous aurez mises en place) de poursuivre le jeu momentanément.

**Conseils  
sécurité :**

-

**Matériel :**

De quoi faire un stand de banque, de quoi symboliser la monnaie utilisée ou le moyen d'échange, qui peut être tout ce que l'on veut bien imaginer en fonction du thème de la kermesse.

**Dérouleme  
nt / Règles**

La banque ouvre de manière épisodique ou en permanence selon le cas. Il n'est pas nécessaire d'ouvrir la banque en début de jeu puisque tous les joueurs ont de l'argent. La banque doit inciter les bons joueurs, ou les joueurs les plus chanceux à déposer une partie de leur argent à la banque, par tous les moyens : exemple de comptes qui rapportent. Ainsi elle pourra utiliser ce fonds de roulement pour faire des prêts aux joueurs les plus malchanceux..

à la fin de la partie, lorsque la kermesse se termine, on demande aux joueurs de déposer leur argent à la banque, ainsi qu'aux tenanciers des stands.

En échange de leur gain, les joueurs reçoivent un chèque émis par la banque du même montant que ce qu'ils ont déposé ajouter au compte qu'ils avaient préalablement ouvert à la banque. S'ils n'ont pas de compte, ils reçoivent un chèque correspondant à l'argent qu'ils ont en main propre.

Avec ce chèque, les joueurs pourront être classés par ordre de "réussite". Celui qui a gagné le plus pourra entrer en premier dans un espace d'exposition, par exemple, et acheter les objets qui y sont disposés (activités manuelles réalisées pendant le centre, objets divers achetés en magasin, inscriptions à une activité aux places limitées...)

LA BANQUE



**Variante :** A la fin de la kermesse, plutôt que d'échanger son argent contre un chèque et d'acheter un service ou un objet, de manière solitaire, individuelle, on peut vendre aux enchères ces mêmes objets (activités manuelles, etc.). Ainsi les joueurs peuvent s'associer, rassembler leur argent, par affinité, par chambre, par groupe... Enfin d'acquérir le service ou l'objet qu'ils souhaitent remporter.

Le stand banque peut également être un stand à part entière. On peut y vendre des produits de type prêts à la consommation, avec des intérêts... on peut également imaginer un système d'assurance, etc.

**Conseil :** La banque peut fonctionner avec un fond propre mais aussi avec de « l'argent » qui aura été déposé sur des comptes par les autres joueurs qui remportent des sommes importantes. Ainsi on peut travailler sur la notion d'entraide, de citoyenneté, de confiance, etc.

Il faut limiter les crédits, sinon le principe de gestion de son argent ne pourra pas être compris et respecté par les joueurs.

Si un joueur est vraiment en difficulté, il n'a plus d'argent et il ne sait pas gérer son argent, on peut alors l'aider. On l'accompagne dans les différents stands quelques instants pour qu'il puisse adapter ses mises, mettre au point une stratégie..., on peut aussi lui demander de réaliser des travaux d'intérêt général à fin de gagner un salaire : proposer une boisson aux personnes qui tiennent un stand, ramasser les papiers qui se trouvent sur le lieu de la kermesse, remplacer le facteur durant quelques instants,... C'est la banque qui lui versera son salaire.

## LA BUVETTE / GOUTER

### Les autres stands

**But :** Favoriser l'autonomie, la responsabilisation, inclure le temps de goûter dans une activité afin que chacun puisse se restaurer à son rythme.

**Conseils  
sécurité :**

-

**Matériel :** De quoi réaliser un stand buvette, goûter, boissons différentes à base d'eau...

**Déroulement** Le stand peut être ouvert à un moment opportun lorsque les joueurs manifestent le



## / Règles :

besoin de se rafraîchir ou proche de l'heure du goûter habituel.

On peut éventuellement prévoir quelques friandises mais pas trop ! en tout cas en limiter l'achat.

Deux solutions pour prendre le goûter : soit on a des tickets qui donnent droit à 1,2 ou 3 boissons plus un goûter traditionnel, soit on doit acheter le goûter et prévoir de garder la somme nécessaire. Dans ce dernier cas de figure on responsabilise davantage les participants.

le stand goûter peut-être un stand à part entière. Ainsi les vendeurs peuvent créer des stratagèmes afin de vendre le maximum de boissons par exemple. Ils peuvent penser à une vente ambulatoire, faire des promos, un goûter original selon le thème de la kermesse...

Ils peuvent se réapprovisionner en matières premières auprès de l'équipe d'animations, ils devront payer les matières premières comme tous les autres participants. À eux ensuite de revendre les produits afin de dégager un bénéfice pour gagner de l'argent à leur stand et proposer d'autres choses.

Lors fond d'investissement pourra être leur mise de départ, l'argent qui leur est remis pour commencer le jeu, complété d'un prêt à la banque qu'ils devront rembourser à la fin de la kermesse obligatoirement.



LE MAQUILLAGE	Les autres stands
<b>But :</b>	Stand de types « artistiques » qui permet de réguler des passages dans les autres stands, comme la poste, le goûter, la banque etc.
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	du maquillage professionnel antiallergique - de l'eau, des pinceaux, miroir, épongea maquillage, bombe de couleur de cheveux, etc.
<b>Déroulement / Règles :</b>	Le stand maquillage peut ouvrir de manière épisodique également. L'artiste se positionne où il veut sur un stand fixe ou ambulatoires. C'est également un stand à part entière. Celui qui le tient doit ramasser le plus d'argent possible donc vendre le plus de maquillages possibles.
<b>Variante :</b>	On peut utiliser les compétences les uns et les autres, soit dans l'équipe



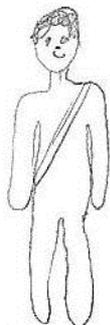
d'animation, soit parmi les participants au séjour. Exemple : si l'un des participants au séjour maîtrise l'art du portrait, est un fin dessinateur, ou à une autre compétence artistique, qu'il peut exploiter lors de la kermesse, il faut absolument la mettre à l'honneur.

De la même manière, on peut rémunérer un musicien qui passerait dans la kermesse ou le faire employer par la commune, la mairie, organisatrice de la kermesse.

Une autre manière de mettre les musiciens en valeur et de les faire jouer, comme dans le métro par exemple, où chaque participant peut leur remettre une pièce, de l'argent, etc.

<b>LA MAIRIE, POLICE MUNICIPALE...</b>	<b>Les autres stands</b>
<b>But :</b>	Identifier l'organisateur, la structure, arbitrer les conflits et veiller à la sécurité des participants.
<b>Conseils sécurité :</b>	-
<b>Matériel :</b>	Un stand représentant la méduse, le maire, où la police ne valent éventuellement. Les agents chargés de maintenir la sécurité et l'ordre dans le déroulement de la kermesse (enfants, équipe d'encadrements,...)
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>La mairie peut-être l'employeur des personnels de la buvette, des artistes présents sur le lieu de la kermesse (musiciens, maquillage, portraitiste...).</p> <p>Si l'on considère que les tenanciers des différents stands sont individuels, ils doivent payer à la mairie le droit d'installer leur stand sur le territoire de la commune. Ainsi chaque stand devient alors un genre de "commerce" où il est bon de gagner le maximum d'argent. Cette méthode peut permettre aux enfants organisateurs de rivaliser d'idées et de créativité afin d'attirer le maximum de joueurs dans leur stand. Toutefois, tous les stands n'ont pas le même attrait de par la nature de ce qu'il propose (la banque, la poste, la buvette, le tir à la carabine, la planche à savon, les artistes,...) Il sera difficile d'avoir une certaine équité dans la répartition des rôles et des tâches de chacun. En revanche, les apports éducatifs sont beaucoup plus nombreux avec cette méthode que si ce sont les animateurs qui organisent la kermesse et tiennent les stands.</p> <p>Autre souci à envisager et à gérer, si les tenanciers des bandes doivent produire de l'argent, il faut absolument s'assurer qu'il ne mette pas en place de mesures pour tricher. Dans ce cas ils sont soumis au même barème que les autres. (Amendes, fermeture temporaire, déplacement du stand, fermeture définitive, travaux d'intérêt général, etc.)</p>



LA MAIRIE

M. Le maire.



POLICE

**Variante :**

La mairie peut déployer des agents de police municipaux qui sont chargés du bon déroulement de la kermesse. Ils peuvent dresser des amendes si les participants transgressent les règles établies au départ. Exemple : un joueur se situe dans un endroit qui n'est pas autorisé, en dehors des limites définies au départ, un participant triche à un stand, des participants ont des comportements agressifs entre eux...

**Conseil :**

-

**PHOTOS****Les autres stands****But :**

Limitée des files d'attente au stand où l'on peut jouer, réguler la participation et les déplacements des joueurs, développer la créativité des organisateurs, autonomie, la responsabilisation,...

**Conseils  
sécurité :**

-

**Matériel :**

Un décor original, un appareil photo, du matériel informatique...

**Déroulement  
/ Règles :**

Comme dans un parc d'attraction, on peut trouver un endroit où faire une photo pour avoir un souvenir de son passage.

Le stand photo est également un stand à part entière. Du point de vue de la préparation, on peut créer différents décors où chaque participant n'aura que la tête à passer dans un trou pour se transformer en un autre personnage issu du thème de la kermesse.

Autre possibilité, si l'on fait venir une personnalité ou une vedette dans la kermesse,



Espace Jeux :

## SPECIAL JEUX de KERMESSE :

le photographe peut de manière ambulatoire proposer de poser avec cette personne (personnage fictif qui ressemble à une célébrité pris parmi l'équipe d'animations ou encore les participants.)

Les photos prises peuvent être rapidement imprimées sur papier à l'aide de matériel informatique. Le photographe peut ensuite revendre ses photos à quiconque. Il pourra donc en tirer un certain bénéfice pour son stand à part entière.

Une nouvelle fois ce stand peut ouvrir de manière épisodique et de sorte à limiter les files d'attente dans les autres stands.

