



Répertoire de jeux

WIXX

pour les 9 à 13 ans





Répertoire de jeux

Répertoire de jeux actifs et amusants pour les 9-13 ans

Le répertoire de jeux actifs, développé en collaboration avec l'Association des services de garde en milieu scolaire du Québec, regroupe des activités simples et trippantes pour faire bouger les WIXX. Conçus autant pour l'intérieur que pour l'extérieur, ces jeux aideront à développer l'habileté, la stratégie, la créativité et la sociabilité des WIXX. Rassemblez de petits ou grands groupes de jeunes, préparez le matériel nécessaire et faites-leur vivre une expérience WIXX !

Devenez des motivateurs

Intégrez les jeux conçus pour les jeunes à votre programmation afin de les amuser et de les faire bouger. Devenez de complets adeptes de WIXX en récompensant les jeunes avec des articles promotionnels WIXX en visitant notre boutique en ligne.

À propos de WIXX

WIXX est une campagne de communication sociétale de Québec en Forme qui invite les jeunes de 9 à 13 ans à bouger. Cette campagne vise à promouvoir les loisirs et les déplacements actifs chez les jeunes. Son objectif est de prévenir la chute importante de l'activité physique vers l'âge de 13 ou 14 ans.

Table des matières

JEUX AVEC PARACHUTE

1. Les météorites **6**
2. La toupie **6**
3. La nuit la plus WIXX **7**
4. Crocodiles et sauveteurs **8**

WIXX BALL ET DÉCLINAISONS

5. Le WIXX Ball **8**
6. King Cône **9**
7. Ballon fusée **10**
8. Kick-basket étourdissant **11**

JEUX DE POURSUITE / TAG

9. Tag Zombies **12**
10. Tag Pac Man **13**
11. Tag Méduse **13**
12. La police du style **14**



- | | |
|-------------------------|-----------|
| 13. Cowboys vs Indiens | 14 |
| 14. Tag cellule | 15 |
| 15. Guerre des familles | 16 |
| 16. Pirates | 16 |

JEUX DE LANCER (BALLONS, BALLES, BAS ET FRISBEE)

- | | |
|--------------------------------|-----------|
| 17. Balle au mur | 17 |
| 18. Les sept défis | 18 |
| 19. Ballon planètes | 19 |
| 20. Le gardien des diamants | 20 |
| 21. Frisbee Golf | 21 |
| 22. La grande bataille des bas | 21 |
| 23. Le Méga WIXX | 22 |

JEUX DE RAPIDITÉ /COURSE

- | | |
|-----------------------|-----------|
| 24. Cachette décompte | 23 |
| 25. L'étoile | 23 |

1

Les météorites



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)
ou intérieur

(Aussi appelé Pop corn et Bombe)

Les WIXX se placent autour du parachute et doivent faire des vagues. On y lance des ballons, qui sont en réalité des météorites. Les WIXX doivent les faire voler le plus haut possible. Pendant ce temps, d'autres WIXX courent autour du parachute et tentent de renvoyer les météorites qui sortent en faisant des manchettes ou des touches de volleyball. Lorsque tous les météorites touchent au sol, la terre est détruite et la partie prend fin.

Allez les WIXX, c'est le moment de sortir votre côté héroïque et de sauver la planète Terre !

Matériel

- 1 parachute
- 3 à 5 ballons en mousse

2

La toupie

(Aussi appelé Le tourniquet)

Deux WIXX s'assoient en indien au centre du parachute, dos à dos, accrochés l'un à l'autre par les coudes. Les autres WIXX tiennent le parachute et doivent tourner autour pour enrouler le parachute autour des WIXX au centre (sans que ceux-ci ne bougent). Ensuite, au compte de 3, les WIXX autour doivent tirer d'un bon coup le parachute vers l'extérieur. Les 2 WIXX au centre seront entraînés dans un tourniquet étourdissant.



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur
ou intérieur

Pas le jeu idéal pour le WIXX qui vient de finir de manger !

Note : idéal pour faire la transition entre 2 jeux de parachute.

Matériel

- 1 parachute



3

La nuit la plus WIXX



Pour 8 à 12 **WIXX**

Extérieur
ou intérieur



(Aussi appelé Loup dans la bergerie)

On place un parachute au sol au centre de l'espace de jeu.
Une partie dure maximum 3 manches. Chaque manche se déroule en 2 temps : le jour et la nuit.

Le jour, 1 loup est sélectionné et doit toucher les autres WIXX afin de les transformer en loup. Les loups doivent se déplacer à 4 pattes autour du parachute.

Après 3 à 5 minutes de jour, quelqu'un signale la nuit. Les loups figent durant 30 secondes pour se transformer en loups-garous. Ils peuvent maintenant se déplacer sur 2 pattes. Pendant ce temps, tous les autres WIXX doivent se précipiter au parachute et créer un dôme afin de se protéger des loups-garous. Les loups-garous ont ensuite 30 secondes pour tenter de pénétrer dans le parachute et convertir d'autres WIXX.

On revient ensuite au jour, les loups-garous figent durant 30 secondes pour redevenir des loups, puis on reprend le déroulement du jeu depuis le début. La partie se termine lorsqu'il ne reste que des loups-garous ou lorsque les WIXX survivent durant 3 nuits.

Aurez-vous le courage de survivre 3 nuits ?!

Matériel

- 1 parachute

4

Crocodiles et sauveteurs



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



5

Le WIXX Ball



Pour 12 à 24 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur

Matériel

- 1 ballon
- 1 terrain de baseball

(Aussi appelé Kickball)

Le WIXX Ball se joue exactement comme le baseball. Une équipe se retrouve au champ et une autre au marbre. Les WIXX doivent parcourir 3 buts afin de marquer un point. À la différence du baseball, le lanceur fait rouler un ballon et le frappeur doit le botter avec son pied. Après 3 retraits ou quand tous les WIXX ont frappé, les équipes changent de place.

VARIANTE COMPLÈTEMENT WIXX :

Imposez une manière de se déplacer entre chacun des buts :

1. Slalom entre des cônes
2. À reculons
3. En faisant le canard

Laissez votre imagination aller !
Un WIXX ne donne jamais dans la conformité, tout est permis !



Les WIXX s'assoient en laissant leurs jambes sous le parachute.
Un animateur nomme 1 féroce crocodile et 2 valeureux sauveteurs.
Le crocodile doit ramper sous le parachute et attraper les pieds d'un des WIXX et l'aspirer au fond de l'eau (sous le parachute). Celui-ci doit alors pousser un cri de mort afin d'attirer l'attention d'un des sauveteurs.
Ceux-ci doivent parcourir les alentours du parachute et tenter de sauver les victimes en les retenant par les bras. Si les WIXX sont engloutis sous le parachute, ils deviennent des crocodiles.

Avertir les WIXX d'être prudents lorsqu'ils tirent sur les autres.
On veut que tous les WIXX restent en un seul morceau !

Matériel

- 1 parachute

6 King Cône



Pour 12 à 24 WIXX



Extérieur
ou intérieur

Matériel

- 1 ballon
- 1 terrain de baseball
- 12 cônes



(Aussi appelé Kick le cône flyé - variante du WIXX Ball)

Le jeu se joue comme le WIXX Ball sauf qu'au lieu de courir les 3 buts, le frappeur doit faire tomber avec ses mains 12 cônes éparpillés sur le terrain tout en personnifiant le terrible gorille King Cône. Les autres WIXX au champ doivent attraper le ballon, courir après King Cône et le toucher avec le ballon. Un point est décerné pour chaque cône renversé.

Attention, King Cône ne connaît que deux mots :
« KING » et « CÔNE » !

7

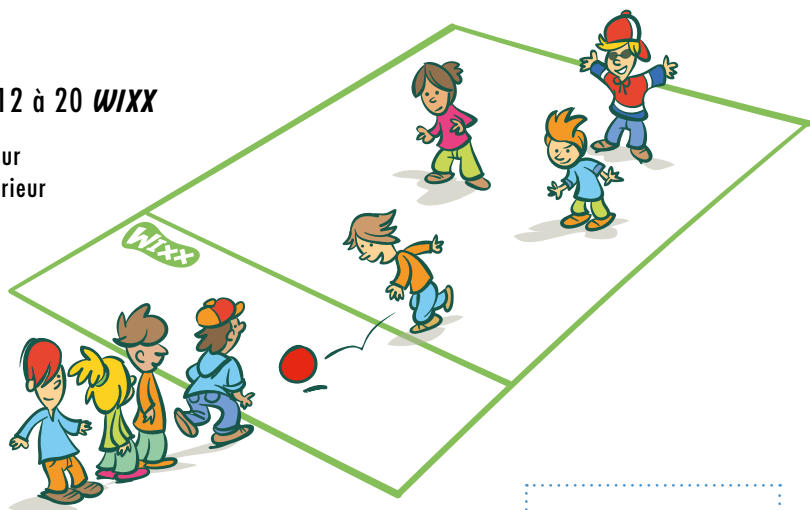
Ballon fusée



Pour 12 à 20 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



Matériel

- 1 ballon
- 1 terrain de baseball

(Variante du WIXX Ball)

L'équipe à l'offensive se place en file indienne à une extrémité du terrain. L'équipe à la défensive se disperse sur le terrain face à la file. Le lanceur se place quelques mètres devant la ligne puis fait rouler le ballon. Le premier WIXX de la file doit le botter le plus loin possible puis se mettre à courir autour de la file créée par son équipe. Si le ballon est attrapé à la volée, aucun point n'est marqué et le WIXX se place à l'arrière de la file.

Lorsque le ballon est botté et touche au sol, un WIXX de l'équipe à la défensive doit le récupérer, puis toute son équipe doit se placer en file indienne derrière lui. Le joueur à l'avant doit ensuite passer le ballon au-dessus de sa tête jusqu'au dernier joueur de la file qui crie : « Stop ! ». À ce moment, le joueur de l'équipe à l'offensive cesse de courir et marque des points selon le nombre de tours effectués.

On recommence jusqu'à ce que tout le monde à l'offensive ait botté, puis on inverse les rôles. C'est le moment pour les WIXX de sortir leur esprit d'équipe légendaire.

8

Kick-basket étourdissant

Matériel

- 1 panier de basketball
- 4 cônes
- 1 ballon



Pour 12 à 20 **WIXX**



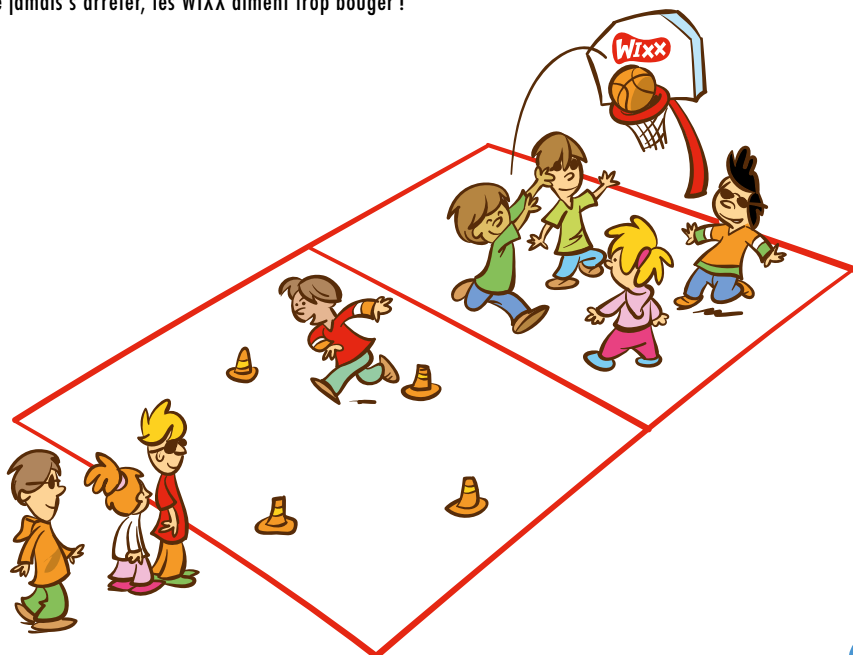
Extérieur
ou intérieur

(Variante du WIXX Ball)

Le terrain est séparé en 2 zones : la zone défensive basketball et la zone offensive WIXX Ball. Les 2 équipes se placent dans leur zone respective puis, comme au WIXX Ball, un joueur de l'équipe à la défensive fait rouler le ballon à un WIXX adverse qui doit le botter. Lorsque le ballon est frappé, le joueur doit courir au premier but et le contourner, sauf si le ballon est attrapé à la volée. Il fait de même pour les 2 autres buts et le marbre pour marquer un point.

Pendant ce temps, l'équipe à la défensive doit tenter d'effectuer un panier avant que le joueur à l'offensive réussisse son parcours. La première équipe à compléter son objectif marque le point.

Comme au WIXX Ball, on recommence jusqu'à ce que 3 WIXX soient retirés ou que toute l'équipe ait frappé, puis on change les rôles. Attention, la partie pourrait ne jamais s'arrêter, les WIXX aiment trop bouger !



9 Tag Zombies



Pour 10 à 30 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



(Aussi appelé Tag Microbes)

On nomme 4 WIXX qui deviendront les zombies et 2 autres qui seront des médecins. Chaque zombie doit enfiler un dossard de couleur différente. Les zombies doivent ensuite toucher les autres WIXX. Lorsqu'un WIXX est touché, il manifeste l'effet spécifique causé par le zombie.

Effets (n'hésitez pas à en inventer d'autres !):

- Zombie bleu : immobilise sur place
- Zombie rouge : fait boiter
- Zombie jaune : fait ramper
- Zombie vert : fait sauter sur un pied

Les médecins peuvent toucher les WIXX infectés pour les guérir. Le jeu se termine lorsque tous les WIXX sont des zombies (sauf les médecins).

« WIXXXXXX... WIXXXXXX... WIXXXXXX... » dit le zombie !

Matériel

- 4 dossards de couleurs différentes

10

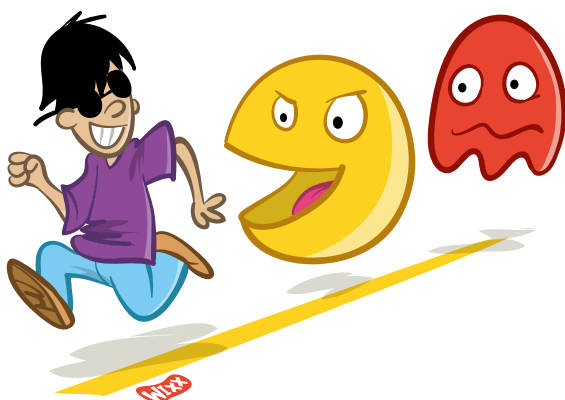
Tag Pac Man



Pour 10 à 30 **WIXX**



Extérieur (s'il y a un marquage dans la cour d'école) ou intérieur



Un ou 2 WIXX sont désignés pour être les Pac Man. Ils doivent enfiler le plus d'accessoires jaunes possible pour être visibles. Le principe du jeu est le même que pour la tag, sauf que tous les WIXX doivent se promener, en marche rapide, exclusivement sur les lignes de la gymnase ou de la cour. Si un WIXX est touché par un Pac Man, il doit s'asseoir et bloquer dorénavant le passage aux autres joueurs. Le jeu se termine lorsque tous les WIXX sont assis.

VARIANTE : Ajoutez 1 ou 2 fantômes qui peuvent sauver les WIXX assis en les touchant, parce que les WIXX n'aiment pas rester immobiles !

Matériel

- Des lignes au sol

11

Tag Méduse



Pour 10 à 20 **WIXX**



Extérieur ou intérieur

(Aussi appelé Tag Électrons)

On trace un couloir circulaire de 4 mètres de large au sol à l'aide de la craie. Un WIXX est désigné pour être la méduse (la tag). Il peut seulement courir dans un sens. Les autres WIXX se disposent dans le couloir et peuvent circuler librement dans les 2 sens. La méduse doit toucher les autres WIXX pour les transformer en pierre. Dès que l'un d'eux est touché, il doit s'immobiliser. Au fur et à mesure, les WIXX touchés peuvent se donner la main et former des chaînes pour gêner, sans jamais complètement bloquer, la progression de la méduse. Si un WIXX sort du couloir, il est considéré touché. Le jeu se termine lorsque tous les WIXX sont changés en pierre.

Assure-toi de faire une pose digne d'un WIXX avant de te transformer en pierre !



Matériel

- Des craies pour délimiter l'espace de jeu

12

La police du style

Matériel

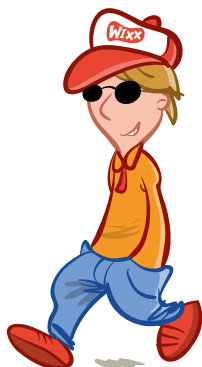
- 2 cerceaux ou de la craie
- Plusieurs morceaux de vêtements farfelus



Pour 10 à 30 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



13

Cowboys vs Indiens



Pour 14 à 30 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur

Matériel

- 4 cônes pour délimiter l'espace de jeu (départ et arrivée)



(Aussi appelé Bleu blanc rouge)

On divise les WIXX en 2 équipes qui se placent face à face, les cowboys et les indiens. Un animateur nomme un des clans. Celui-ci doit se sauver de l'autre clan jusqu'à une ligne prédéterminée. Si un WIXX se fait toucher, il rejoint le clan adverse. L'animateur peut en tout temps crier « Paix ». À ce moment, tout le monde doit s'immobiliser. Si quelqu'un bouge, il change de clan.

VARIANTES :

Ajoutez des actions identifiées par différents mots :

- « Coucher » : tout le monde doit ramper
- « 1 pied » : tout le monde doit se déplacer sur un pied

Innovez, toutes les idées sont bonnes pour faire bouger un WIXX !

(Aussi appelé Tag Météo)

Deux WIXX sont désignés pour être la police du style et le crieur. Chacun se place dans l'un des cerceaux, qui sont situés à 2 extrémités du terrain. La police du style enfile un morceau farfelu. Les autres WIXX se placent à une extrémité du terrain. Lorsque le crieur dit « Paradez », les WIXX doivent se promener librement dans l'espace du jeu.

Puis, lorsque le crieur dit « Police du style », en pointant une extrémité du terrain, les WIXX doivent courir et se rendre à l'extrémité désignée. Pendant ce temps, la police du style doit sortir de son cercle et tenter de toucher un WIXX. Si elle réussit, le WIXX touché devient également une police du style et doit enfile un morceau farfelu. Les polices du style retournent ensuite dans leur cerceau, puis on recommence le processus. Le jeu se termine lorsque tous les WIXX sont des polices du style.

Même s'il a du style, un WIXX n'hésite pas à se salir. Donne tout ce que tu as !

14

Tag cellule



Pour 10 à 30 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur

Matériel

- Rien !

Une première cellule est formée de 2 WIXX qui s'accrochent ensemble par les bras. Ils doivent courir ensemble et tenter de toucher les autres WIXX. Lorsqu'ils touchent un WIXX, celui-ci doit venir s'accrocher à eux par le bras. Ils doivent ensuite courir en trio pour toucher une quatrième personne. Lorsqu'une quatrième personne est touchée, elle doit s'accrocher au trio, puis la cellule se divise ensuite en 2 cellules de 2 WIXX. La partie se termine lorsque tous les WIXX font partie d'une cellule.

Ne fais qu'un avec ton coéquipier,
ça facilitera tes déplacements !



15

Guerre des familles



Pour 15 à 30 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



16

Pirates



Pour 15 à 35 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur

Matériel

- 5 tapis
- 2 ballons
- 3 dossards (2 d'une couleur et 1 d'une autre)



On place 4 tapis aux 4 coins de l'espace de jeu (les bateaux) et 1 tapis au centre (la prison). Deux WIXX sont désignés pour être les pirates, 1 pour être le requin et le reste des WIXX sont des matelots.

Les matelots doivent courir de bateau en bateau pendant que les pirates tentent de leur lancer leurs boulets de canon (ballons). Si un matelot est touché, il va en prison. Pour en sortir, un autre matelot doit venir le prendre par la main et le ramener à un bateau. Si l'un d'eux se fait toucher durant le sauvetage, les 2 vont en prison. Les pirates ne peuvent pas lancer leur ballon sur les matelots dans les bateaux. Le requin, qui se déplace uniquement en marchant, doit toucher aux tapis où se trouvent les matelots. Lorsqu'il touche un tapis, tous les matelots présents doivent aller en prison.

À l'abordage le WIXX, mais n'oublie jamais les requins !

(Aussi appelé Guerre des planètes)

Les WIXX se divisent en équipes de 5 ou 6 personnes et doivent se trouver un nom de famille loufoque (on peut également se costumer pour personifier sa famille). Les équipes se dispersent dans l'espace de jeu et chacune tente de s'unir de la façon la plus solide possible. Un animateur crie le nom d'une famille et celui de celle qu'elle doit tenter de détruire. La famille à l'offensive a 15 secondes pour tenter de séparer la famille attaquée. Après le décompte, les membres de la famille qui ne sont plus unis à leur équipe doivent rejoindre la famille qui les a attaqués. On continue ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'une seule grande famille unie !

Avertir les WIXX d'être prudents lorsqu'ils tirent sur les autres. On veut que tous les WIXX restent en un seul morceau !

Matériel

- Rien !

17

Balle au mur



Pour 4 à 8 WIXX

Extérieur
ou intérieur

Matériel

- 1 balle
- 1 mur

Les WIXX doivent lancer la balle au mur et l'attraper en respectant les conditions suivantes :

- La balle ne doit pas faire de bond avant de toucher le mur
- La balle doit être attrapée par un joueur différent du lanceur
- La balle doit faire un bond au sol après avoir touché le mur et avant d'être attrapée
- Si un WIXX touche la balle sans l'attraper, il est retiré du jeu (ou il perd une vie)
- La partie se termine lorsqu'il ne reste qu'un joueur

VARIANTES :

- Au lieu de perdre une vie ou d'être éliminé, un joueur doit effectuer un défi (chanter, danser, faire une épreuve physique, etc.)
- Jouez avec un plus gros ballon, voire un ballon de kinball ! Rien n'est trop gros pour un WIXX !



10

Les sept défis



Pour 2 à 6 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



(Aussi appelé Seven - variante de la balle au mur)

À tour de rôle, les WIXX doivent réussir les 7 grands défis de balle au mur. Lorsqu'un WIXX ne réussit pas une épreuve, il doit céder sa place au suivant qui reprend à l'étape où il était rendu.

LES DÉFIS :

1. Lancer en l'air et rouler les mains avant d'attraper
2. Lancer en l'air et taper des mains 1 fois avant d'attraper (2 fois de suite)
3. Lancer en l'air et taper des mains 2 fois avant d'attraper (3 fois de suite)
4. Lancer en l'air et taper des mains 3 fois avant d'attraper (4 fois de suite)
5. Lancer par terre, laisser faire un bond sur le mur et attraper (5 fois de suite)
6. Lancer sur le mur, laisser faire un bond par terre et attraper (6 fois de suite)
7. Lancer à 2 mains sur le mur et attraper aussitôt (7 fois de suite)

Qui sera le champion incontesté de la balle au mur ? Les paris sont ouverts !

VARIANTES :

- Lorsque tous les défis sont complétés, on peut ajouter des niveaux de difficulté : sur une jambe, un pied, assis ou couché, etc.
- Ajoutez un joueur qui tente de bloquer les tirs au mur (pour les WIXX experts seulement !)

Matériel

- 1 balle
- 1 mur

Pour 10 à 40 **WIXX**Extérieur
ou intérieur

Les WIXX se séparent en 2 équipes qui prennent chacune leur côté du terrain séparé par 1 ligne centrale. Chaque équipe doit former une planète avec les cerceaux (voir image).

Les équipes doivent ensuite tenter de détruire la planète adverse en y lançant des ballons. Les WIXX doivent tout faire pour protéger la planète. Lorsqu'un joueur est touché par le ballon sans qu'il ne l'attrape, il est éliminé.

VARIANTES :

- Installez plus d'une planète par équipe
- Utilisez d'autres matériaux afin de créer une forteresse autour de la planète.

C'est le moment de démontrer l'ingéniosité légendaire du WIXX !

Matériel

- 3 à 6 ballons
- Plusieurs cerceaux (minimum 12)



20

Le gardien des diamants



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur



(Aussi appelé Le ballon nacelle)

On place les 4 quilles (les diamants) au centre d'un grand cercle. Les WIXX se placent autour du cercle. Un WIXX est désigné pour défendre les diamants au centre contre les attaques des autres WIXX qui doivent se faire des passes et lancer un ballon pour les faire tomber. Ils peuvent uniquement utiliser leurs mains. Le gardien peut, quant à lui, utiliser ses mains, ses pieds ou ses genoux pour renvoyer le ballon. Lorsqu'un WIXX quitte le cercle pour aller chercher le ballon, il doit revenir à sa place avant de le lancer à nouveau. Lorsqu'un diamant tombe, le gardien doit le laisser au sol. S'il attrape le ballon à la volée, il peut remettre un diamant tombé debout. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les diamants soient tombés. Le WIXX qui renverse le dernier diamant devient le prochain gardien.

Matériel

- 4 quilles
- Cercle au sol

VARIANTE :

Pour plus de difficulté, augmentez le nombre de ballons et de gardiens. Il n'y a jamais trop d'action pour un WIXX !

21

Frisbee Golf



Pour 2 à 20 **WIXX**



Extérieur

Matériel

- 1 frisbee
- Plusieurs cerceaux

(Aussi appelé Ultimate frisbee)

Le principe est le même que pour le golf, mais on remplace le bâton et les balles par un frisbee, et les trous par des cerceaux. Les WIXX doivent tenter de lancer un frisbee dans le cerceau en moins de coups possible.

On peut séparer le groupe et demander à chaque équipe de concevoir un trou avec des obstacles. Tout le monde effectue ensuite le parcours.

Patience, précision et puissance te permettront de devenir champion du frisbee golf jeune WIXX !

22

La grande bataille des bas



Pour 10 à 35 **WIXX**



Extérieur
ou intérieur

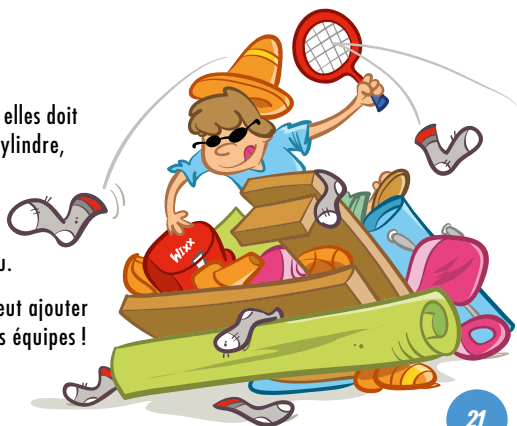
On divise les WIXX en 2 équipes. Chacune d'entre elles doit se monter une forteresse avec du matériel (tapis, cylindre, cône, etc.). Comme pour une bataille de boules de neige, les WIXX doivent se lancer les paires de bas. Lorsqu'un WIXX reçoit une paire de bas, il doit revenir à son fort avant de retourner au jeu.

C'est un jeu qui laisse place à l'imagination, on peut ajouter des rôles, de l'équipement (boucliers) ou plusieurs équipes !

Pis en passant, « La guerre, la guerre, c'est pas une raison pour se faire mal ! »

Matériel

- Plusieurs paires de bas
- Matériel divers pour les forts



23

Le Méga WIXX!



Pour 4 à 10 WIXX



Extérieur



(Aussi appelé King ou Ballon Master)

Le but du jeu est de se rendre dans le carré du « Méga WIXX » et d'y demeurer le plus longtemps possible.

Quatre WIXX prennent place dans les 4 carrés dessinés au sol. Tous les autres sont en file d'attente à gauche du jeu.

Le « Méga WIXX » installé dans l'espace avec le petit carré commence avec le ballon. Il doit le faire rebondir une fois dans son carré puis une autre fois dans celui d'un WIXX adverse. Le WIXX adverse doit rapidement faire dévier le ballon dans un autre espace en le faisant d'abord rebondir dans le sien.

L'échange se poursuit jusqu'à ce qu'il y ait l'une des fautes suivantes :

- Un WIXX fait rebondir le ballon sur une ligne intérieure du jeu ou dans le cercle
- Un WIXX laisse rebondir le ballon plus d'une fois dans son espace
- Un WIXX fait un trop petit ou un trop grand bond impossible à récupérer
- Un WIXX envoie le ballon à l'extérieur des lignes

Si le ballon touche à une ligne extérieure, le WIXX ayant commis la faute se retire et se place derrière la file d'attente. Si c'est le « Méga WIXX », les 3 autres WIXX changent d'espace en se déplaçant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier de la file d'attente peut ensuite entrer dans le jeu. Si un WIXX autre que le « Méga WIXX » commet la faute, son espace est libéré et on suit le même principe pour le déplacement.

Qui sera le tant convoité Méga WIXX ?!

Matériel

- Un ballon
- Des craies pour délimiter l'espace de jeu (s'il n'y a pas de marquage dans la cour)

24

Cachette décompte



Pour 10 à 30 **WIXX**



Extérieur

Matériel

- Un endroit avec plusieurs obstacles à proximité



(Aussi appelé Sardine, Commando et Sentinelle, sans le décompte)

Un WIXX est désigné pour trouver les autres. Il se place devant le lieu avec les obstacles et démarre un décompte de 10 secondes. Les autres WIXX ont 10 secondes pour se cacher. À la fin du décompte, ils doivent s'immobiliser. Celui qui cherche doit ensuite nommer les WIXX qu'il peut apercevoir sans jamais bouger. Les joueurs trouvés sont éliminés. Lorsqu'il ne voit plus personne, les WIXX cachés reviennent au point de départ et ont maintenant 9 secondes pour se cacher. On continue ainsi jusqu'à ce que tous les WIXX aient été trouvés ou jusqu'à 1 seconde.

En se fondant dans l'espace et en se concentrant, un WIXX peut facilement prendre l'apparence d'un mur !

25

L'étoile



Pour 15 à 40 **WIXX**



Extérieur ou intérieur

Matériel

- 1 cerceau ou un cône

Les WIXX forment 5 files en ordre de grandeur disposées autour du cerceau ou du cône. On donne un numéro à chaque WIXX; le numéro 1 pour le WIXX à l'avant et ainsi de suite. Un animateur nomme un numéro, puis les WIXX concernés doivent courir autour de l'étoile, revenir derrière leur file, puis passer sous les jambes de leurs coéquipiers et atteindre le centre en premier.

N'hésite pas à encourager ton coéquipier qui court, transmets-lui toute l'énergie d'un WIXX !

VARIANTES :

- Au lieu des numéros, attribuez aux WIXX des noms rigolos en lien avec une thématique (époque médiévale, Hollywood, la jungle, etc.)
- Ajoutez des arrêts obligatoires où les WIXX doivent répondre à des questions en lien avec la thématique



WIXX.CA

#LESWIXX