



*Répertoire de jeux*

**WIXX**

*pour les 9 à 13 ans*

W

I

x

x

# Répertoire de jeux



## *Jeux actifs et rigolos pour les 9-13 ans*

Élaboré en collaboration avec l'Association québécoise de la garde scolaire, le répertoire de jeux actifs rassemble des activités remuantes et trippantes pour faire bouger les WIXX. Conçus autant pour l'intérieur que pour l'extérieur, ces jeux contribuent à développer l'habileté, la stratégie, la créativité et la sociabilité des WIXX.

## *Rehaussez d'un cran l'enthousiasme de vos jeunes!*

Intégrez les jeux à votre programmation pour stimuler vos jeunes et les faire bouger. Préparez votre matériel, amenez vos jeunes et vivez ensemble une folle aventure WIXX!

## *À propos de WIXX*

WIXX est une campagne de communication sociétale de Québec en Forme qui invite les jeunes de 5 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 DE RAPIDITÉ ET D'ADRESSE**

1. La carotte WIXX **6**
2. Le lanceur de défis **7**
3. Jeu de cartes grandeur nature **8**
4. Hockey balloune **9**
5. Salade de fruits **10**
6. Cardio-butte-course à relais **11**
7. La traverse des grenouilles **12**
8. « Roche-papier-ciseaux » géant **13**
9. Tag-Halloween **14**

### **JEUX AVEC BALLE OU BALLONS**

10. La tournée **15**
11. Ballons-puces **16**
12. Mini-golf sympathique **17**

13. Ballon-chasseur extrême	<b>18</b>
14. Hippopos en folie	<b>19</b>
15. La cible en folie	<b>20</b>
16. Pirates des Caraïbes	<b>21</b>
17. Ballons-échecs	<b>22</b>
18. Paintball-La guerre des tuques!	<b>23</b>

## **STRATÉGIE ET CRÉATIVITÉ**

19. Le grand jeu Mastermind	<b>24</b>
20. Les 100 ailes de poulet	<b>25</b>
21. La tour infernale	<b>26</b>
22. Le parcours <i>Le dernier passager WIXX</i>	<b>27</b>
23. Le sprint pour cerveau musclé	<b>28</b>

# 1 La carotte WIXX

Par Monique Guillemette, technicienne en service de garde  
École Sainte-Marie, Val-d'Or



Pour 8 à 12 **WIXX** (ou plus)



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## Matériel

- ✕ 1 CAROTTE  
EN PLASTIQUE  
OU TOUT AUTRE  
OBJET FARFELU  
SOUS LA MAIN

(Aussi appelé La carotte cuite)

Les WIXX se séparent en 2 équipes et se placent en file indienne. Quelqu'un place la carotte par terre, à mi-chemin entre les 2 équipes. On choisit 1 équipe au hasard pour commencer le jeu. Cette équipe doit ramasser la carotte le plus vite possible et la faire passer à chaque WIXX selon un trajet bien précis. Par exemple : par-dessus la tête du 1<sup>er</sup> WIXX, entre les jambes du 2<sup>e</sup>, par-dessus la tête du 3<sup>e</sup>, etc. Les WIXX décident ensemble du trajet de la carotte au début du jeu. Ensuite, c'est au tour de l'autre équipe. Le trajet de la carotte dans chacune des équipes doit être chronométré. L'équipe gagnante est celle qui prend le moins de temps pour terminer le trajet. Pour les WIXX perdants, les carottes sont cuites!!

Remarque : On peut varier le trajet de la carotte à l'infini!

Par exemple, en faisant un tour sur soi-même avant de la passer, en la passant par la gauche, puis par la droite, etc.



**2**

## Le lanceur de défis

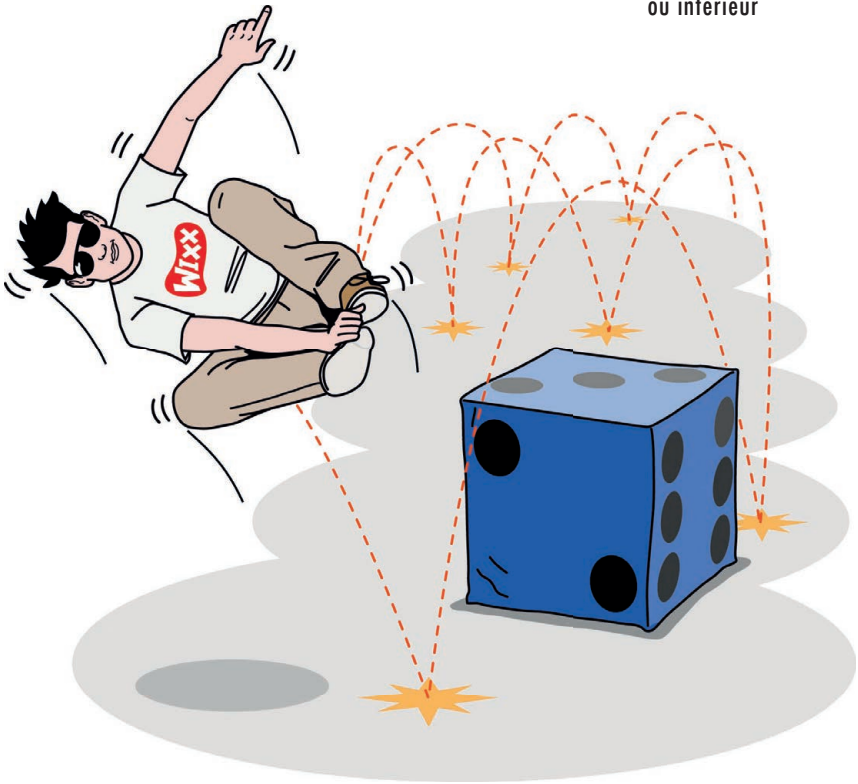
Par Véronique Garon, éducatrice en service de garde  
École Desbiens, Dégelis



Pour 8 à 12 WIXX  
(ou plus)



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



Les WIXX se séparent en 2 équipes et se préparent à relever des défis rigolos, déterminés par les chiffres sur le dé géant. Par exemple :

- 1 = sauter 15 fois comme une grenouille
- 2 = parcourir un trajet préétabli en sautant sur 1 jambe
- 3 = faire 15 redressements assis
- 4 = se déplacer à 4 pattes comme un crabe le long du trajet
- 5 = marcher à reculons le long du trajet
- 6 = sauter à pieds joints le long du trajet

L'équipe de WIXX qui réussit à relever ses défis le plus rapidement possible est déclarée grande gagnante et mérite l'admiration de tous les WIXX!

### Matériel

× 1 DÉ GÉANT

# 3 *Jeux de cartes grandeur nature*

Par Cloé Chevalier, blogueuse  
lecampsurleweb.com



Pour 8 à 16 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)

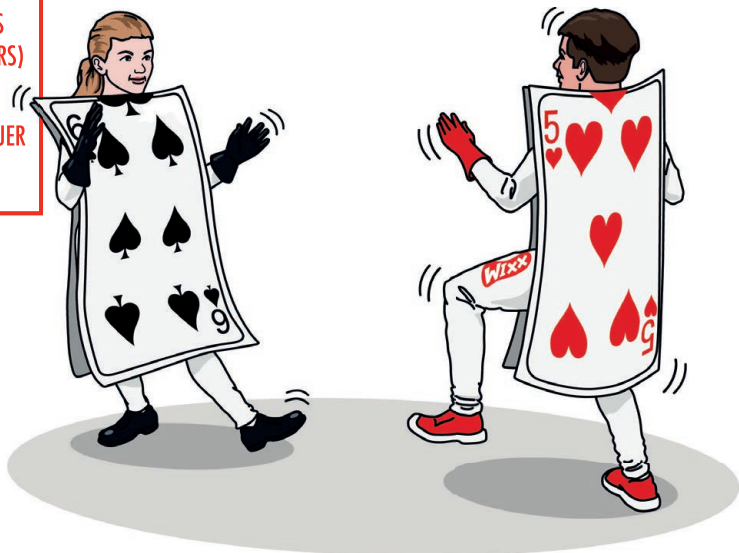
Les WIXX se divisent en 2 équipes égales, enfilent un dossard aux couleurs de leur équipe et choisissent un capitaine. On remet la moitié du jeu de cartes à chaque capitaine, qui remet 1 carte au hasard à chaque WIXX de son équipe. Chaque capitaine conserve le reste des cartes. L'as est la carte la plus faible, et le roi est la carte la plus forte.

Au signal, chaque équipe part se cacher (en maximum 2 minutes). Au 2<sup>e</sup> signal, la partie commence ! Le but du jeu est de remporter le plus de cartes. Comment ? Chaque fois qu'un WIXX rencontre ou trouve un WIXX de l'autre équipe, celui qui a la carte la plus forte l'emporte et prend la carte de l'autre WIXX. Le WIXX gagnant rapporte la carte à son capitaine, tandis que le perdant doit demander une autre carte à son capitaine. Le jeu se termine après une période de temps déterminée à l'avance. On compte les cartes, et l'équipe qui en a le plus remporte le titre de WIXX-GN !

Remarque : Ce jeu doit se jouer dans un grand espace où il y a beaucoup de cachettes possibles. Avant de débiter, il est important de délimiter l'aire de jeu et de s'assurer que les WIXX n'en sortent pas (pour des questions de sécurité).

## **Matériel**

- ✗ 1 JEU DE CARTES (SANS LES JOKERS)
- ✗ DES DOSSARDS (POUR DISTINGUER LES 2 ÉQUIPES)





## 4 Hockey ballonne

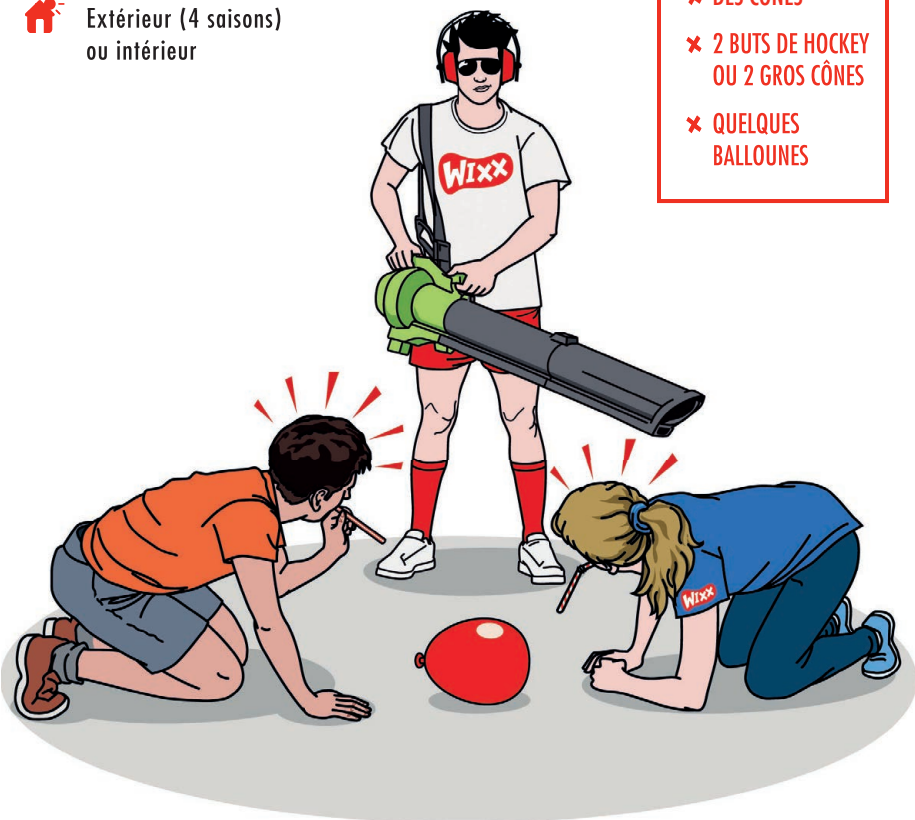
Par Cloé Chevalier, blogueuse  
lecampsurleweb.com



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



### Matériel

- ✗ DES PAILLES
- ✗ DES CÔNES
- ✗ 2 BUTS DE HOCKEY  
OU 2 GROS CÔNES
- ✗ QUELQUES  
BALLONES

Le but du jeu est de souffler sur la ballonne pour la faire entrer dans le but adverse. On délimite le terrain par des cônes sur les côtés et on place un but à chaque extrémité. Les WIXX se divisent en 2 équipes (aucun gardien de but). Chaque WIXX a une paille pour souffler sur la ballonne afin de la faire entrer dans le but adverse. Attention : Interdit de toucher à la ballonne avec les mains ou les pieds ! Et les WIXX doivent se déplacer à 4 pattes ou en rampant... et tâcher de ne pas perdre le souffle !!

Remarque : Utilisez plus d'une ballonne pour éviter que tous les WIXX soient agglutinés autour de la même. Et bien entendu, s'il y a trop de vent à l'extérieur, faites jouer les WIXX à l'intérieur. Variante du jeu pour les super WIXX : remplacez les ballones par des balles de ping-pong.

## 5 *Salade de fruits*

Par Dominique Voyer, enseignante d'art dramatique  
École Saint-Jean-de-Brébeuf, Montréal



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



Les WIXX se divisent en différentes catégories de fruits (pomme, banane, orange, raisin, etc.) et se placent d'un côté de l'aire de jeu. L'animateur appelle un fruit, et les WIXX correspondants doivent courir le plus vite possible jusqu'à l'autre côté du terrain. Le dernier arrivé est éliminé et doit aller dans le « bol » (espace en retrait sur le côté). De temps à autre, l'animateur crie « salade de fruits ». Tous les WIXX fruités doivent traverser le terrain, et le dernier arrivé est éliminé. Quand l'animateur crie « bol », le premier WIXX éliminé peut faire un retour au jeu. Le gagnant du jeu est le tout dernier WIXX de la salade de fruits.

Remarque : On peut varier le jeu en demandant aux WIXX fruités de se déplacer en rampant, à reculons, en sautant comme une grenouille, etc.

### **Matériel**

✗ **AUCUN MATÉRIEL  
REQUIS**

## 6 Cardio-butte-course à relais

Par Nadia Perreault, enseignante  
École Alpha, Rosemère

### Matériel

✕ UNE GROSSE  
BUTTE DE NEIGE



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Les WIXX se divisent en 2 équipes, puis se séparent encore en 2 sous-équipes (1A 1B et 2A 2B). 1A et 2A se placent d'un côté de la butte, tandis que 1B et 2B s'installent complètement de l'autre côté. Au signal, le premier WIXX de 1A et le premier WIXX de 2A font 5 sauts de lapin, puis gravissent à toute vitesse la butte de neige pour aller taper dans la main de leurs coéquipiers qui se trouvent de l'autre côté. Dès qu'il reçoit la tape, chaque coéquipier fait à son tour 5 sauts de lapin, puis gravit la butte pour aller taper dans la main du prochain coéquipier, et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle dont tous les WIXX ont réussi à traverser la butte en premier. Plaisir, fous rires, cardio et plein air assurés!

Remarque : En d'autres saisons, remplacez la butte de neige par l'espalier du gymnase, par exemple. Les WIXX devront y grimper et en redescendre aussi vite que possible pour aller taper dans la main d'un des WIXX de leur équipe.



## 7

# La traversée des grenouilles

Par Patrick Parent, enseignant en éducation physique  
École Sainte-Bibiane, Montréal



Pour environ 15 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



## Matériel

- × 9 MATELAS
- × 6-12 PLANCHES À ROULETTES

Imaginez : des WIXX-grenouilles qui doivent traverser des routes sans se faire écraser par des WIXX-autos !

On place 3 matelas côte à côte pour former une « île ». Il faut 3 îles en tout. Entre chacune des îles, on laisse un espace assez grand pour former une « route ». Il faut aussi avoir 3 routes. Après la 3<sup>e</sup> route se trouve la ligne d'arrivée. Dans chaque route, 2 à 4 WIXX sont couchés sur le ventre sur une planche à roulettes : ce sont les WIXX-autos.

À GO, en partant de la 1<sup>re</sup> île, 3 WIXX-grenouilles doivent avancer en sautant, d'une île à l'autre, sans se faire écraser (toucher) par un WIXX-auto. Les WIXX-autos, quant à eux, se déplacent de droite à gauche, en se poussant, en se laissant rouler et en essayant d'« écraser » les WIXX-grenouilles avec leurs mains. Si un WIXX-grenouille se fait écraser (toucher), il doit retourner au point de départ, et un autre WIXX-grenouille commence la traversée.

Remarque : On peut faire le jeu sous forme de course, avec 3 à 5 WIXX-grenouilles par équipe. Remplacez les WIXX-autos après chaque partie.

8

# « Roche-papier-ciseaux » géant

Par Marie-Ève Proulx, éducatrice  
École Sainte-Famille, Victoriaville



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## Matériel

✕ PLUSIEURS  
CERCEAUX

Les WIXX se séparent en 2 équipes. Ensuite, ils placent plusieurs cerceaux au sol de manière à créer une grande demi-lune. Chaque équipe se place à une extrémité de la demi-lune. À GO, un WIXX de chaque équipe doit sauter, à pieds joints, dans les cerceaux. Quand les 2 adversaires se rencontrent face à face, ils doivent faire un « roche-papier-ciseaux ». Le WIXX perdant du combat retourne derrière le rang de son équipe, et un autre WIXX saute aussitôt dans les cerceaux. Le WIXX gagnant continue son parcours jusqu'à ce qu'il croise un nouvel adversaire, et ainsi de suite. En tout temps, il peut seulement y avoir 1 WIXX de chaque équipe dans les cerceaux. L'équipe gagnante est celle dont tous les WIXX ont réussi à traverser la demi-lune.

Prenez garde les WIXX : à ce jeu, il ne faut pas être dans la lune!



# 9 Tag-Halloween

Par Simon Lamarche, technicien et responsable en service de garde  
École Saint-Vincent, Saint-Césaire



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



Tous les WIXX se dispersent dans l'aire de jeu. On choisit une sorcière et on lui donne un balai et une baguette magique. Un autre WIXX est choisi pour être le sorcier; il reçoit lui aussi une baguette magique. À GO, les WIXX se mettent à courir autour de l'aire de jeu, en essayant d'éviter d'être touchés par un coup de baguette de la sorcière. Quand un WIXX est touché, il perd tous ses os et se transforme en flaque d'eau (il se couche sur le sol). Heureusement, le sorcier est là : il a le pouvoir de transformer une flaque en WIXX en lui donnant 3 petits coups de baguette! Et le WIXX reprend le jeu!  
Attention : La sorcière n'a pas le droit de toucher au sorcier...

Hé les WIXX : combien de temps pourrez-vous résister au mauvais sort de la sorcière?

## Matériel

- × 1 BALAI
- × 2 PETITES BAGUETTES OU BÂTONNETS EN MOUSSE

# 10 La tournée

Par Nathalie Bélanger, éducatrice en service de garde  
École Belle-Vue, Armagh

## Matériel

× 1 BALLON



Pour 12 à 16 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Les WIXX forment 4 équipes égales, qui se placent chacune en ligne de manière à former une croix. On place le ballon au centre de la croix. À GO, un WIXX de chaque équipe (celui qui se trouve à la fin de la ligne) court dans le sens des aiguilles d'une montre pour faire un tour et retourne se placer derrière son équipe. Il doit ensuite passer entre les jambes des WIXX de son équipe et se dépêcher à prendre le ballon avant qu'une autre équipe le fasse. L'équipe qui réussit obtient le point. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les WIXX aient fait au moins un tour.

Pour varier le jeu : au lieu de passer entre les jambes de leurs coéquipiers, les WIXX peuvent zigzaguer entre leurs coéquipiers ou passer par-dessus à saute-mouton. En alternant à chaque tour, les WIXX s'assurent un maximum de rire et de plaisir!



# 11 Ballons-puces

Par Cloé Chevalier, blogueuse  
lecampsurleweb.com



Pour 9 à 16 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Le but du jeu est de sortir tous les ballons de sa zone avant le coup de sifflet. Les WIXX se divisent en 3 ou 4 équipes égales (selon le nombre de WIXX et de zones délimitées au préalable) et se placent dans leur zone avec 1 ballon. Au signal, tous les WIXX se tiennent sur un seul pied et, en sautillant comme des puces, essaient avec l'autre pied de pousser le ballon vers la zone d'une autre équipe. Au coup de sifflet, les WIXX font la statue. Les équipes qui n'ont pas de ballon dans leur zone obtiennent 1 point. Les équipes qui ont encore le ballon dans leur zone perdent 1 point. À la 2<sup>e</sup> manche, chaque équipe commence avec 2 ballons dans sa zone. À la 3<sup>e</sup> et dernière manche, les équipes commencent avec 3 ballons dans leur zone. Sur quel pied les WIXX sautilleront-ils le plus ? Quel WIXX fera la meilleure puce ?

Remarque : Soyez attentif afin de déterminer où sont les ballons quand vous stoppez le jeu.

## Matériel

× PLUSIEURS  
BALLONS





## 12 *Mini-golf sympathique*

Par Audrey Rioux, technicienne en service de garde  
École de Sainte-Flore, Shawinigan



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Avec vos WIXX, aménagez un parcours de 9 trous (ou moins, comme bon vous semble!) dans la neige de la cour d'école. Les WIXX peuvent planter un petit bâton pour mieux repérer les trous lors de la partie. Ils peuvent aussi rehausser le niveau de difficulté du parcours en façonnant une petite montagne de neige près d'un trou, un mur de neige près d'un autre, etc. Prêts les WIXX ?

À tour de rôle, ils empoignent un bâton de hockey et démarrent la partie en comptant combien de coups il leur faut pour réussir chaque trou. Le WIXX qui obtient le pointage le plus bas devient le « Master du mini-golf »!

Remarque : Le jeu peut se jouer en d'autres saisons et dans le gymnase.

On remplace alors les trous par des cercles réalisés avec du ruban gommé de couleur; dès que la balle passe dans le cercle, on considère qu'elle est dans le « trou ». Pour rendre le parcours plus difficile, on place divers obstacles entre les cercles (chaise, petit tapis, morceau de vêtement, cônes, etc.).



### **Matériel**

- ✗ BALLE DE TENNIS
- ✗ BÂTONS DE HOCKEY

# 13 *Ballon-chasseur extrême*

Par Mélanie Vaugeois, éducatrice en service de garde  
École Saint-David, Victoriaville



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## **Matériel**

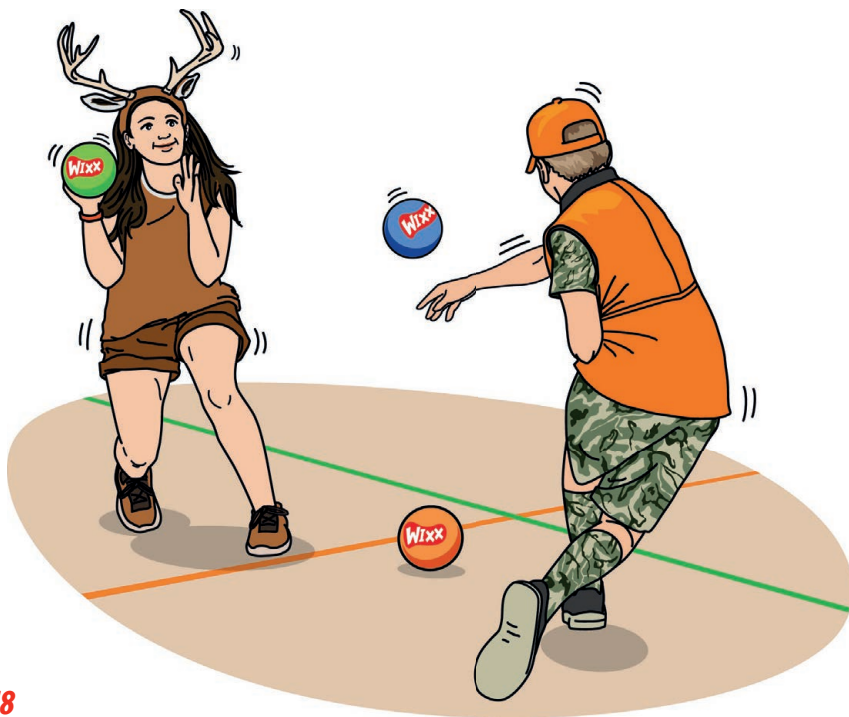
× 1 BALLON

Le WIXX qui a le ballon essaie de toucher un autre WIXX en lui lançant le ballon. Attention : On ne vise jamais la tête. Un WIXX assommé est un WIXX qui ne peut plus jouer... et ça, c'est moche pour les copains!

Si le WIXX est touché, il doit s'asseoir par terre. Si le ballon bondit au moins une fois au sol avant de toucher le WIXX, ou si le WIXX attrape le ballon, il essaie à son tour de toucher des joueurs.

Si un WIXX assis attrape le ballon, il peut essayer de toucher un WIXX debout ou faire une passe aux autres WIXX assis. Quand un WIXX assis réussit à toucher un WIXX debout, il est « libéré » et peut se relever pour reprendre le jeu, tout comme les WIXX assis qui lui ont fait des passes pour qu'il obtienne le ballon.

Un WIXX qui a le ballon n'a pas le droit de se déplacer. Il doit absolument le lancer de l'endroit où il l'a attrapé. Ça semble extrême, mais en fait c'est extrêmement WIXX! Et devinez quoi? Le dernier WIXX debout gagne la partie!



# 14 Hippopos en folie

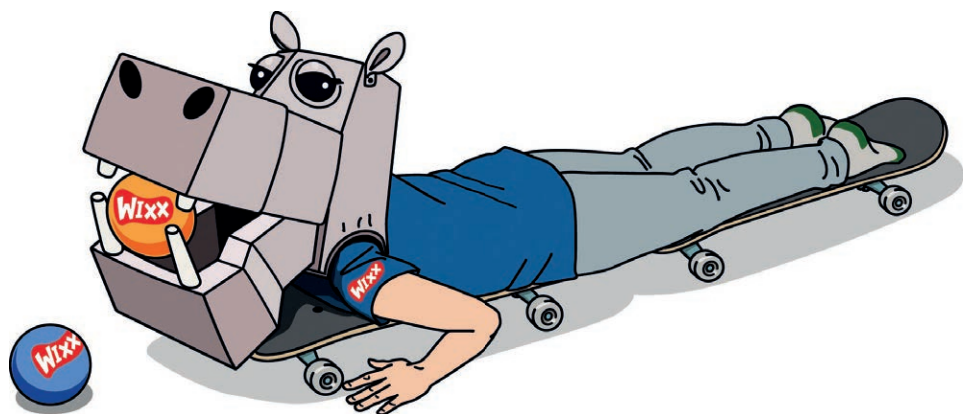
Par Andrée-Anne Séguin, éducatrice  
École de Taniata, Lévis



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



Pour se transformer en « hippopotame gobeur de balles », un WIXX se couche à plat ventre sur une planche à roulettes (ou deux), tandis qu'un autre WIXX lui tient les jambes pour le faire avancer vers les balles (dispersées un peu partout). Le WIXX-hippopo tient un bac de plastique et essaie tant bien que mal d'attraper des balles. Le WIXX-hippopo qui met le plus de balles dans son bac dans un temps limité gagne la partie. Fous rires garantis!

## Matériel

- × PLANCHES À ROULETTES
- × BACS EN PLASTIQUE
- × BALLES DE TENNIS

# 15 La cible en folie

Par Line Galarneau, éducatrice en service de garde  
École Harfang-des-Neiges, Stoneham-et-Tewkesbury



Pour 8 à 12 **WIXX**

Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## Matériel

- ✕ 1 DOSSARD REVÊTU DE VELCRO
- ✕ 1 PAIRE DE LUNETTES DE SÉCURITÉ
- ✕ PETITES BALLE VELCRO

Un WIXX enfle le dossard et les lunettes de sécurité : c'est la cible. Le WIXX-cible dispose d'une zone bien délimitée pour se déplacer en courant. De l'autre côté du terrain ou du gymnase, on place un seau rempli de petites balles velcro (molles). Au signal, les autres WIXX doivent partir d'un point de départ prédéterminé, courir chercher une balle dans le seau et la lancer sur le WIXX-cible. Les WIXX-lanceurs ont 1 ou 2 minutes pour tenter d'accrocher le plus de balles possible sur le WIXX-cible!

Remarque : On peut jouer ce jeu avec des balles de ping-pong. Dans ce cas, inutile pour le WIXX-cible d'enfiler un dossard, mais les lunettes de sécurité sont quand même recommandées!



# 16 *Pirates des Caraïbes*

Par Mathieu Martel, éducateur physique et conseiller pédagogique  
Commission scolaire des Patriotes, Saint-Bruno-de-Montarville



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## *Matériel*

- ✗ **PLUSIEURS LINGOTS D'OR (BALLES OU BALLONS)**
- ✗ **PLUSIEURS ÉPÉES (NOUILLES DE PISCINE EN MOUSSE)**

Dans ce jeu, des WIXX-aventuriers affrontent en mer de terrifiants WIXX-pirates alors qu'ils tentent d'aller chercher des lingots d'or sur l'île au trésor pour les rapporter sur leur plage! Les méchants WIXX-pirates circulent en mer, entre la zone de l'île au trésor et la zone de la plage des WIXX-aventuriers. Ils essaient bien entendu de les atteindre avec leur épée... En mer, les WIXX-aventuriers courent un grand danger, mais sur leur plage et sur l'île au trésor, ils sont en sécurité; les WIXX-pirates ne peuvent pas les toucher.

Les WIXX-aventuriers doivent rapporter un seul lingot d'or à la fois sur leur plage. Si un WIXX-pirate touche un WIXX-aventurier avec son épée, ce dernier doit aller dans la prison des WIXX-pirates et faire un petit défi sportif (ex. : 10 « jumping jacks »). Il revient ensuite au jeu.

Une partie dure 2 minutes. À la fin, on compte les lingots d'or. On échange ensuite les rôles pirates-aventuriers pour une nouvelle partie.



# 17 *Ballon-échecs*

Par Julie Dusseault, éducatrice en service de garde  
École Sainte-Famille, Plessisville



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## *Matériel*

× PLUSIEURS  
BALLONS

Le principe de ce jeu est le même que celui du ballon-chasseur.  
La différence : chaque WIXX a une fonction précise, comme aux échecs!

La tour : lorsqu'elle attrape un ballon, elle délivre les WIXX de son équipe qui ont été éliminés.

Le cavalier : il peut bloquer les ballons avec ses avant-bras sans être éliminé.

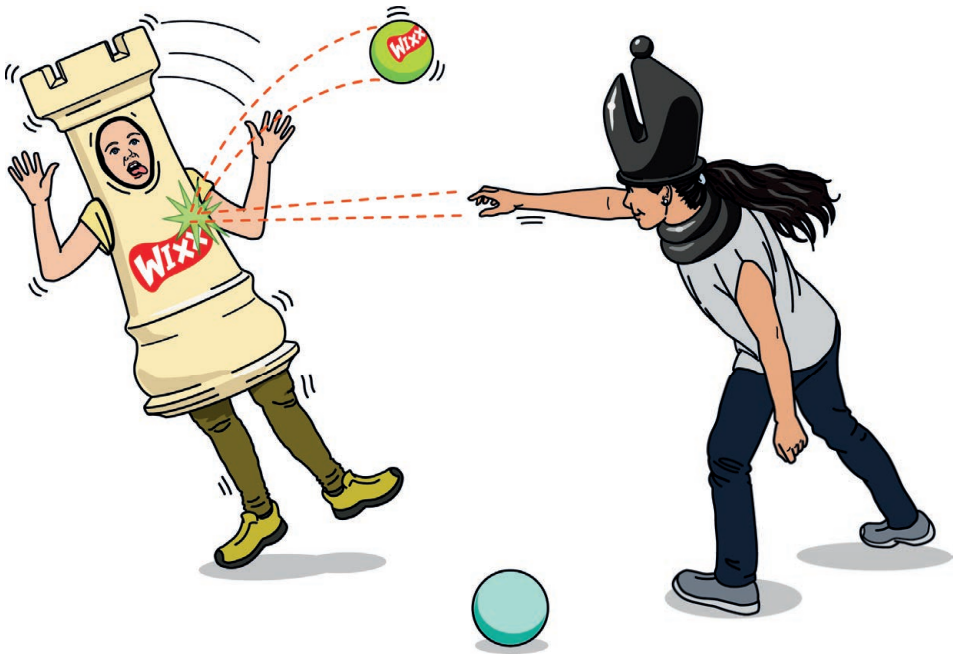
Le fou : il peut aller chercher les ballons par terre dans le territoire adverse.

La dame : seule la dame de l'autre équipe peut l'éliminer.

Le roi : il est le WIXX à protéger, car s'il se fait éliminer, toute l'équipe perd!!!

Les pions : si ces WIXX se font toucher par un ballon, ils sont éliminés et vont s'asseoir sur le banc.

Espérons que les WIXX ont de la mémoire!



# 18 *Paintball – La guerre des tuques!*

Par Jody St-Pierre, éducatrice en service de garde  
École du Tourne-Vent, Sainte-Julie



Pour 8 à 12 *WIXX*



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



## *Matériel*

- ✗ DOSSARDS DE 2 COULEURS DIFFÉRENTES
- ✗ 10-12 MATELAS (OU AUTRES OBJETS POUR FABRIQUER DES CACHETTES)
- ✗ BALLE EN MOUSSE DE 9 CM (2 PAR *WIXX*)

Les *WIXX* forment 2 équipes, s'arment de munitions (2 balles par *WIXX*) et se préparent à se livrer une guerre sans merci. Le but est d'éliminer l'équipe adverse en atteignant les *WIXX* avec une balle. Les *WIXX* ne peuvent avoir plus de 2 balles à la fois en main, mais lorsqu'ils n'en ont plus, ils peuvent en ramasser au sol. Les *WIXX* peuvent aussi se cacher dans les matelas pour se protéger et pour attaquer plus furtivement leurs adversaires... Quand un *WIXX* est touché par une balle, il est éliminé et doit s'asseoir sur le banc. La partie se termine quand tous les *WIXX* d'une équipe sont éliminés.

# 19 *Le grand jeu Mastermind*

Par Cloé Chevalier, blogueuse  
lecampsurleweb.com



Pour 8 à 12 **WIXX**



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur



En secret, les animateurs s'attribuent chacun une couleur précise. Toutes les couleurs correspondent à celles de l'affichette « Code de couleurs Mastermind ». Mais attention : Il y a un ordre précis à respecter ! Par exemple : jaune, rouge, vert, bleu. C'est ce « code » que les WIXX doivent réussir à reconstituer sur leur carton.

Pour obtenir un X de couleur sur leur carton, les WIXX doivent toucher les animateurs... qui tentent bien sûr de s'échapper à tout prix. Une fois attrapé, l'animateur fait son X de couleur sur le carton du WIXX, mais SEULEMENT si l'ordre d'attribution des couleurs convient. Par exemple : le rouge doit s'obtenir après le jaune, et le vert avant le bleu. Un WIXX devra donc peut-être toucher plusieurs fois les animateurs avant de réussir à obtenir ses X de couleur dans l'ordre approprié, exactement comme sur l'affichette « Code de couleurs Mastermind ». Le WIXX qui réussit le premier à reconstituer le code complet devient le super Mastermind du jour !

## **Matériel**

- ✗ PETITS CARTONS BLANCS (1 PAR **WIXX**)
- ✗ FEUTRES DE COULEUR (1 COULEUR PAR ANIMATEUR)
- ✗ AFFICHETTE « CODE DE COULEURS MASTERMIND » À CRÉER SOI-MÊME



## 20 *Les 100 ailes de poulet*

Par Lyne Tremblay, éducatrice en service de garde  
École Montmartre, Pointe-aux-Trembles



Pour 8 à 12 *WIXX*



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Chaque WIXX a 2 foulards qu'il insère de chaque côté dans son pantalon ou sa jupe et laisse pendre à l'extérieur. Ce sont ses ailes de poulet. Au signal, les WIXX doivent tenter d'arracher une aile d'un autre WIXX tout en tentant de protéger ses propres ailes. Attention : Il ne faut pas sortir de la basse-cour (l'aire de jeu)! Quand un WIXX perd 1 aile, il ne doit plus courir; il peut seulement marcher. Quand un WIXX perd ses 2 ailes, il est éliminé. Les 2 derniers WIXX qui ont encore au moins 1 aile remportent le jeu.

Hé ho les WIXX-poulets : il est interdit de se cacher dans un poulailler!!



### *Matériel*

× 2 FOULARDS (DE  
TYPE FLAG FOOT-  
BALL OU AUTRES)  
PAR *WIXX*

# 21 La tour infernale

Par l'équipe WIXX



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

## Matériel

✗ TOUT CE QU'ON  
TROUVE DANS  
UN GYMNASE!

En équipe, les WIXX doivent créer la tour la plus WIXX du monde, et ce, en 10 minutes. Avec quoi ? Tout ce qu'ils peuvent trouver dans le gymnase et même avec des WIXX de leur équipe !

Avant de commencer, on place du matériel au centre de l'aire de jeu, en paquets (1 paquet par équipe). Exemple : chaises, ballons, cerceaux, cônes, caisses, cordes à sauter, bâtons, matelas, etc. Puis, on accorde 2 minutes pour que les WIXX puissent faire un plan. Au signal, un WIXX de chaque équipe doit aller chercher un objet au milieu du terrain et le rapporter à sa base. Un autre WIXX se dépêche ensuite d'aller chercher un autre objet et le rapporter, et ainsi de suite, à la manière d'une course à relais. Attention : Un seul objet à la fois !

Et que la tour infernale commence ! Ce n'est pas la hauteur qui compte, mais plutôt l'originalité et la créativité. Des WIXX peuvent être utilisés comme « objets » dans la tour, mais leurs pieds doivent toujours toucher le sol. Au bout de 10 minutes, STOP ! Et on vote pour la tour la plus WIXX. Plaisir et fous rires garantis !



Par l'équipe WIXX



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Tous ensemble, les WIXX doivent créer leur propre parcours Le dernier passager WIXX : une course à obstacles complètement folle à partir du matériel du gymnase. Par exemple, une pile de tapis d'exercice peut devenir une montagne à escalader...

Les bancs peuvent se transformer en poutres pour funambules...

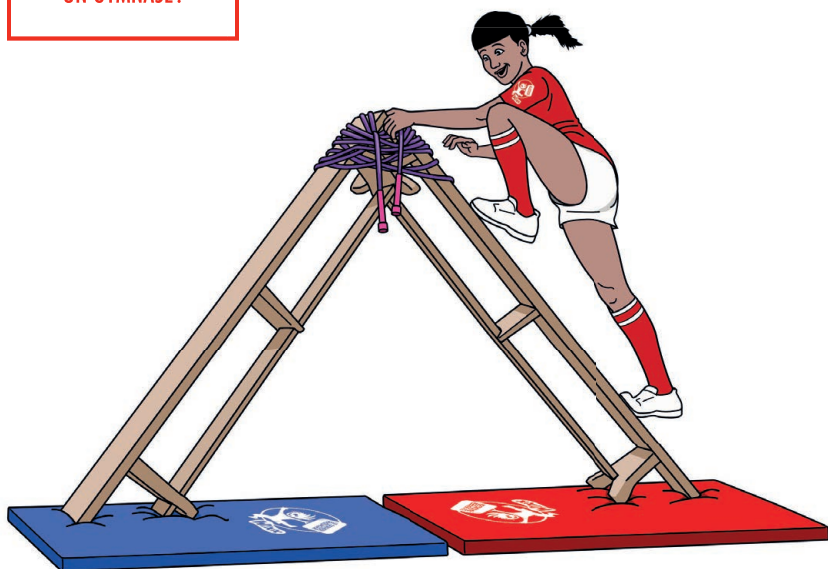
Les cerceaux peuvent servir à créer une marelle...

Les cônes peuvent donner lieu à une course de slalom...

Allez les WIXX, les seules limites sont celles de votre imagination!

## Matériel

✗ TOUT CE QU'ON  
TROUVE DANS  
UN GYMNASE!



## 23 *Le sprint pour cerveau musclé*

Par l'équipe WIXX



Pour 8 à 12 WIXX



Extérieur (4 saisons)  
ou intérieur

Les WIXX se séparent en équipes et se préparent à répondre à des questions tout en courant, rampant, sautant et grimant dans le gymnase. On détermine les « épreuves » physiques et le parcours avant le début du jeu. Au signal, 1 WIXX d'une première équipe entame son parcours tout en essayant de répondre correctement aux questions qui lui sont posées... en 60 secondes max, top chrono! Ensuite, c'est au tour d'un WIXX de l'autre équipe, et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui a répondu correctement au plus grand nombre de questions!

Remarque : Utilisez les questions de *Le dernier passager WIXX* ou d'un jeu de société comme *Ti-Joe Connaissant*. Vous pouvez aussi faire appel aux enseignants de vos WIXX pour obtenir des séries de questions adaptées à leur niveau.

### *Matériel*

× QUESTIONS DE  
CONNAISSANCES  
GÉNÉRALES







W

I

x

x



*wixx.ca*