

SOUMIS PAR
Markus.Sigrist

ON
18/03/2026

★ ★ ★ ★ ★
0% / 5 Stimmen

Pêcher avec un aimant

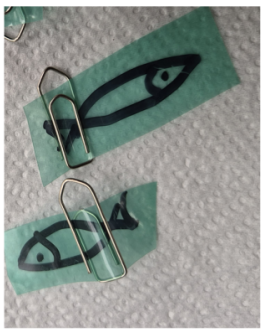


Résumé

Avec un aimant puissant, tu peux faire une compétition de poissons passionnante. Fixe un trombone à un petit poisson en film plastique de manière à ce qu'il coule dans l'eau peu profonde. Tu peux ensuite le repêcher à l'aide d'un aimant.

Matériel :

- 2 aimants puissants. Important : fais bien attention à ce que les aimants ne se rejoignent pas, sinon ils seront presque impossibles à séparer. S'ils sont réunis, il doit y avoir au moins deux morceaux de carton épais entre eux.
  Possibilités d'achat : par ex. chez www.udobaer.ch ou www.hagemann.de, très fort chez www.supermagnete.ch
- Film plastique de couleur (par ex. d'une vieille pochette de couleur), feutre indélébile
- Trombones
- Ficelle
- 2 petits sacs en plastique pour fixer les aimants





Préparation

- Dessine une quarantaine de poissons sur un film plastique de couleur à l'aide d'un feutre indélébile et découpe-les (la découpe ne doit pas être trop précise)
- Fixe un trombone sur chaque poisson
- Teste si les poissons s'enfoncent dans l'eau
- Fais deux cannes à pêche : Mets un aimant dans chaque sac en plastique, attache-le à une ficelle (d'environ 1,5 m de long) et l'autre extrémité à un piquet.



Débrancher le jeu :

- Fais-le dans une mare peu profonde (doit être très calme, 20 cm de profondeur maximum), suffisamment d'espace pour 2 zones de pêche
- Placez 20 poissons à chaque endroit. Les deux endroits doivent être distants d'au moins 2 m, afin que les groupes ne se gênent pas lors de l'estafette qui suit.

Alternative :

Si aucune mare peu profonde n'est disponible, tu peux aussi prendre deux seaux d'eau de même taille et y plonger les poissons à environ 20 cm de profondeur.

Déroulement de la partie :

Il s'agit d'une course d'estafette typique :

Placez deux groupes sur une ligne, l'enfant en tête reçoit la canne à pêche.

Au signal de départ, les premiers courent vers la mare, pêchent un poisson et le déposent ensuite à un endroit prévu à cet effet à côté du groupe. Si quelqu'un a deux poissons sur l'aimant, l'un d'eux doit être remis dans la mare. C'est pourquoi il est important qu'un moniteur contrôle bien près de la mare.

La canne à pêche est ensuite remise à l'enfant suivant du groupe, qui court immédiatement chercher le poisson suivant.

Le groupe qui a sorti tous les poissons en premier a gagné.

Référence biblique :

Tu peux très bien faire ce jeu après une introduction sur la pêche de Pierre (Luc 5, 1-11 ou aussi Jean 21, 1-23).

Mention de la source:

Toutes les photos ont été prises par l'auteur. Le jeu est une variante du célèbre jeu de relais

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Artisanat d'art
Eau
Habileté
Jeu
Enfants

Vieux
4 à 7 ans
8 à 12 ans
13 à 16 ans

Nombre de participants
1–20

Bible
Sujet :

Durée
Jusqu'à 1 heure

Terrain / environnement
Eaux
Ville
forêt
prairie

Matériau
Beaucoup de travail

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Tags

Participants
Markus.Sigrist
admin_eeo

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/pecher-avec-un-aimant