



SOU MIS PAR

Markus.Sigrist

ON

18/03/2026



0% / 5 Stimmen

Pêcher avec un aimant

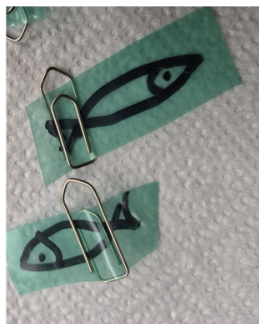


Résumé

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](#)

[L'eau](#)

[Habilité](#)

[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](#)