

Descriptif des stands **pour les enfants**

Nom du stand	Rôle de l'adulte	Règle du jeu	Nombre de jetons pour 1 partie
Barbapapa	Récupérer le jeton, donner les 3 balles, additionner les 3 scores et donner le nombre de tickets selon la règle du jeu. Ramasser les balles.	Laisser glisser 3 balles de ping-pong le long du plan incliné rempli de clous	1 jeton
Chamboule têtes / Casse-têtes	Récupérer le jeton, donner les 3 balles lestées, compter le nombre de tête touchée et donner le nombre de tickets selon la règle du jeu. Remettre les têtes en place, ramasser les balles.	Lancer les 3 balles lestées en tissu pour toucher les têtes sur charnière et non le support	1 jeton
Chamboule tout	Récupérer le jeton, donner les 3 balles lestées, donner le nombre de tickets selon la règle du jeu. Remettre les boîtes en place, ramasser les balles.	Faire tomber toutes les boîtes avec 3 balles lestées en tissu	1 jeton
Dés	Récupérer le jeton, donner les dés, compter les 6 obtenus et donner le nombre de tickets selon la règle du jeu, ramasser les dés.	Mettre les 6 dés dans la grande ou la petite gouttière pour obtenir le maximum de 6	1 jeton
Éléphant	Mettre un lot sur chaque case du damier, récupérer le jeton, donner le sac lesté : l'enfant gagne le lot de la case où est tombé le sac. Remettre un lot sur la case vide.	Mettre la main dans le nez et lancer un sac lesté en tissu sur le damier invisible	1 jeton
Fléchettes	Gonfler les ballons, les accrocher sur le support avec des pinces à linge, récupérer le jeton, donner les 3 fléchettes puis les tickets selon la règle du jeu. Remplacer les ballons crevés, ramasser les fléchettes.	Crever le plus de ballons avec 3 fléchettes	1 jeton
Footballeur	Récupérer le jeton, donner les 4 anneaux, compter le nombre d'anneaux accrochés et donner les tickets selon la règle du jeu, ramasser les anneaux.	Lancer 4 anneaux sur le support	1 jeton

Nom du stand	Rôle de l'adulte	Règle du jeu	Nombre de jetons pour 1 partie
Pêche à la ligne	Récupérer le jeton, donner la canne à pêche, récupérer le fil de fer sur le sachet avant de donner le jouet gagné.	Pêcher un sachet-surprise	1 jeton
Pêche aux canards	Récupérer le jeton, donner la canne à pêche, donner un ticket pour 5 canards pêchés, remettre les canards.	Pêcher 5 canards	1 jeton
Vache qui rit	Récupérer le jeton, donner les sacs lestés, compter le nombre de sacs enfilés et donner les tickets selon la règle du jeu, ramasser les sacs.	Lancer 3 sacs lestés en tissu dans la gueule de la vache	1 jeton
Grenouille (enfants)	Récupérer les jetons, donner les palets, compter les points obtenus et donner les tickets selon la règle du jeu, ramasser les palets.	Lancer les palets dans la gueule de la grenouille ou les orifices du jeu	4 jetons
Maquillage	Récupérer les jetons, montrer les modèles puis maquiller l'enfant selon le modèle choisi.	Choisir son modèle et se faire maquiller	4 jetons
Tir ballons	Gonfler les ballons, en mettre 3 dans la soufflerie, récupérer le jeton, donner les plombs et la carabine, compter le nombre de ballons crevés et donner les tickets selon la règle du jeu, remplacer les ballons crevés.	Crever le plus de ballons avec 3 plombs	1 jeton
Photos souvenirs	Le photographe est dans la classe de Mme Gomez	Choisir son déguisement et/ou accessoire Se faire photographier seul(e) ou à plusieurs	4 jetons
Lots Enfants	Se situe dans la classe de Mme Belletoise	Les enfants viennent échanger les tickets gagnés contre des lots (5 tickets, 10, 15, 20, 25....)	
Pâtisserie	Découper les gâteaux, vente des gâteaux (jetons ou argent)		
Buvette	Vente de boissons (jetons ou argent). Les gobelets sont consignés		

Avant le spectacle, venir chercher le matériel du stand le couloir de la maternelle ou dans la classe de Mme Patinote

A la fin de la journée, nettoyer et ranger son stand, rapporter tout le matériel (y compris les jetons et/ou argent selon les stands) dans le couloir de la maternelle

Descriptif des autres activités proposées

Nom du stand	Rôle de l'adulte	Règle du jeu	Nombre de jetons pour 1 partie
<u>Concours adultes</u> Tir à la carabine	Installer la cible, récupérer le gros jeton ou l'argent, donner 3 plombs et la carabine, compter les points obtenus et les inscrire sur le tableau, changer la cible.	Faire le plus de points avec 3 plombs (3 parties minimum pour participer au concours)	1 gros jeton ou 4 petits ou 2€
<u>Concours adultes</u> Grenouille	Récupérer le gros jeton ou l'argent, donner les palets, compter les points obtenus et les inscrire sur le tableau.	Faire le plus de points avec 8 palets (3 parties minimum pour participer au concours)	1 gros jeton ou 4 petits ou 2€
Panier garni	Récupérer le gros jeton ou l'argent, faire soupeser le panier garni (produits régionaux), noter le poids estimé.	Estimer le poids du panier	1 gros jeton ou 4 petits ou 2€
Tombola dans la classe de Mme Patinote	Faire tirer les tickets gagnants par les élèves, les écrire sur le tableau récapitulatif, annoncer l'ouverture de la tombola au micro : Donner <u>les gros lots en échange du ticket gagnant</u> Donner <u>un lot de consolation en échange d'un carnet complet.</u>		
Caisse centrale	Vendre les jetons pour jouer Donner les tickets repas, préciser qu'il faut récupérer un gobelet consigné pour le repas		