



ASSOCIATION QUÉBÉCOISE DE LA GARDE SCOLAIRE  
SOUTENIR  
REPRÉSENTER  
MOBILISER

# L'extraterrestre zappeur

Groupe d'âge : Multiâge

Le détective saura-t-il trouver les extraterrestres avant que tout le monde soit « zappé » par son clin d'œil électrique ?



## Matériel requis :

- Un grand espace pour bouger

## Image:

Clker-Free-Vector-Images sur Pixabay

## Démarche

1. Expliquez aux élèves que des extraterrestres ont infiltré le groupe. À l'aide de leur clin d'œil électrique, ils peuvent « zapper » les autres!
2. Lorsqu'un élève est « zappé » par le clin d'œil d'un extraterrestre, il doit faire une action : s'asseoir, faire une position tonus comme garder les bras en l'air ou se tenir sur une jambe, courir sur place...à vous de choisir!
3. L'éducatrice place alors les élèves en cercle et ceux-ci doivent fermer les yeux.
4. Pour choisir le détective et les extraterrestres, elle tape sur le pied des élèves : une tape = détective, deux tapes = extraterrestre. Vous pouvez choisir de 1 à 3 extraterrestres.
5. Les élèves ouvrent les yeux et le jeu commence! Les extraterrestres commencent à « zapper » des élèves en leur faisant un clin d'œil discret et le détective doit les démasquer.

\*Inspiré de : <https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-it-out-games-for-social-distancing>