



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com



Tables des Matières

Gymnase

Défi de la Jungle, Ballon Girafe, Ballon Grand-Chasseur, La chasse au gros gibier, Le repas des hippopotames, Ballon Jungle. (Page 3 à 8)

Activités Artistiques

Jumelle Jungle, Serpent à doigt, Construit ton animal, La peau des animaux, Panneau de Jungle, Cadre photo de la Jungle, Guirlande de la Jungle. (Page 9 à 20)

Jeux Intérieurs

Les Dés de Jumanji, Le parcours de la jungle, Devine l'empreinte, Créer ton Jumanji, Labyrinthe de la jungle. (Page 21 à 30)

Atelier Culinaire

Collations Jumanji, Buffet de la Jungle. (Page 31 et 32)

Cinéma

Jumanji, Jumanji: Bienvenue dans la Jungle, Jumanji: Le Prochain Niveau. (Page 33)

Pour plus d'idée sur ce thème: <https://fr.pinterest.com/Aquoivousjouez/jumanji/>

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Jeux au gymnase

Défis de la Jungle

**Ce jeu est la version « Jungle » du jeu Ballon Défis. (Section gymnase du blogue)*

Matériel: Ballons mousses, Cônes (4), Balle de tennis (4), Physitube ou poubelles (2), Panier de basket(2).

But du jeu: L'objectif est d'éliminer le plus de joueurs de l'équipe adverse et d'accumuler le plus de points possible.

Déroulement: Dans chaque territoire, on place divers objets permettant à chaque équipe de marquer des points. Les joueurs doivent accumuler des points en atteignant les différentes cibles disposées sur le terrain tout en essayant d'éliminer les joueurs adverses.

Quand une équipe élimine tous les joueurs de l'équipe adverse, elle se voit accorder 3 points. L'autre équipe obtient ainsi le droit de retourner jouer. Durant le jeu, il est important que chaque équipe replace la balle de tennis sur le cône orange si elle venait à tomber. De plus, si un ballon mousse se retrouve dans un physitube, un joueur peut aller le chercher afin de le relancer.

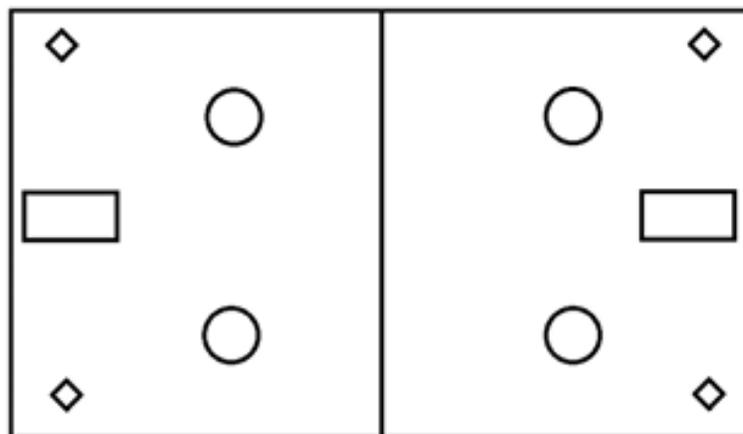
Une partie peut se dérouler selon un temps donné (ex. 5 minutes) ou un nombre de points à atteindre (20, 30, 40).

Explication vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=jRI5LkEiM18&list=PLum3fLdFnOQWhf5Fpu4zRbYcp-1sZOTTh>



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Panier de Basketball = 5 points



Éliminer tous les joueurs de l'équipe adverse = 3 points



Balle de tennis sur cône orange = 2 points



Physitube/Poubelle = 1 point

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivo.usjouez.com



Ballons Girafe

**Ce jeu est la version « Jungle » du jeu Ballon Poches. (Section gymnase du blogue)*

Matériel: Ballon mousses, Cônes, Sacs de sables

But du jeu: Accumuler le plus de poches sur son cône tout en éliminant le plus de joueurs de l'équipe adverse.

Déroulement: Base de ballon chasseur.

- Un cône est mis au centre du terrain de chacune des équipes.
- Cinq poches sont distribuées à chacune des équipes qui seront disposées autour du cône.
- Le but est de déposer les poches, une à la fois, en équilibre sur le cône (représentant le cou d'une girafe), sans se faire toucher.
- L'équipe adverse tente de toucher les autres joueurs et de faire tomber les poches sur le cône.
- Quand une équipe atteint la pile de cinq poches, elle avertit l'éducatrice qui remet une poche supplémentaire à l'équipe.
- L'équipe gagnante sera celle qui aura réussi à accumuler le plus de poches durant la partie.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Ballons Grand-Chasseur

**Ce jeu est la version « Jungle » du jeu Ballon Numéros. (Section gymnase du blogue)*

Matériel: Ballon, Cône

But du jeu: Au signal de son numéro, prendre le ballon placé au centre avant son adversaire.

Déroulement: Après avoir séparé le groupe en deux équipes, l'éducateur attribuera un nombre de 1 à ? à chacun des membres des deux équipes. Les deux équipes se placent face à face sans nécessairement être classées par ordre de leur numéro.

Au centre du terrain est installé un cône sur lequel on placera le ballon.

L'éducateur appelle un numéro et les joueurs annoncés doivent se rendre au centre, récupérer le ballon et le ramener derrière la ligne de son équipe. Dès que le ballon est touché par un joueur, l'autre joueur doit toucher son adversaire.

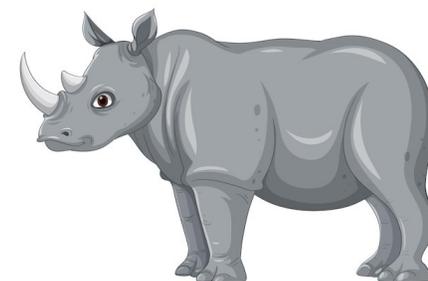
1 point est marqué par le joueur qui réussit à ramener le ballon derrière la ligne de son équipe sans se faire toucher par son adversaire. S'il se fait toucher, le point sera accordé à l'autre équipe.

La partie se joue aux points et s'arrête lorsque chaque joueur a été appelé au moins deux fois.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



La chasse aux gros gibiers

*Ce jeu est la version « Jungle » du jeu La chasse d'Obélix. (Section gymnase du blogue)

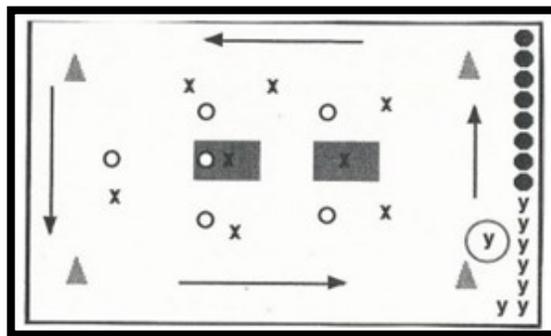
Matériel: Ballons mousses, Tapis, Cerceaux, Dossards.

But du jeu: Toucher le plus de gibiers à l'aide des ballons mousses.

Déroulement: On divise le groupe en trois équipes: deux équipes de gibiers (Y) et une équipe de chasseurs (X). Chacune des équipes aura une couleur différente de dossards.

L'aire de jeu aura préalablement été préparée comme sur l'image ci-dessus. Sur deux tapis au centre, on place deux chasseurs X, les autres X sont les récupérateurs de ballons, qui doivent les rapporter ou les lancer aux deux chasseurs.

À tour de rôle, les gibiers tenteront de faire le tour du terrain délimité par les cônes, sans se faire toucher par les ballons. Dès qu'un joueur est touché ou qu'il complète le tour du territoire de chasse, le prochain joueur débute sa ronde.

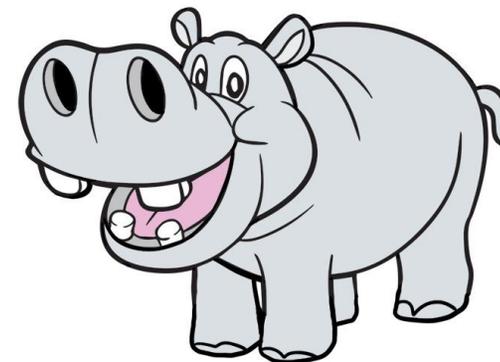


En demeurant sur leur tapis, seuls les deux chasseurs peuvent tirer sur les gibiers. Quand un gibier est atteint, l'équipe X marque un point et le chasseur cède sa place à un autre X. Selon le terrain dont on dispose, on peut varier le nombre de ballons.

Chaque équipe tient le rôle de chasseur à son tour, contre les deux autres formations. On comptabilise le nombre de gibiers ayant été atteints, afin de déterminer l'équipe championne.

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



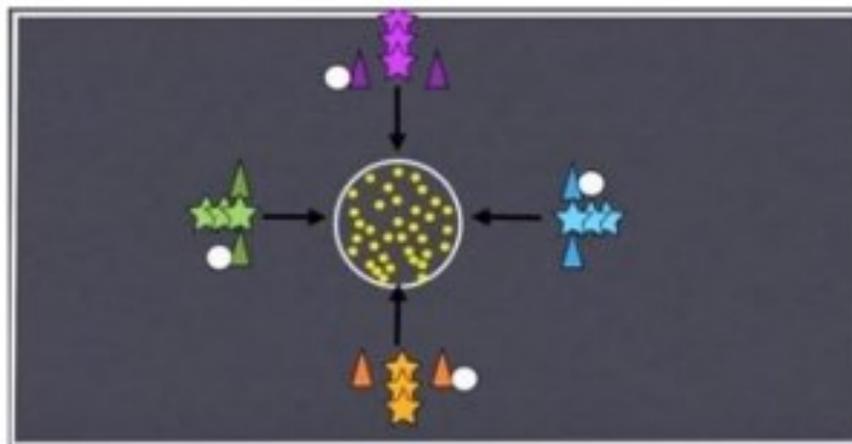
Le repas des hippopotames

Matériel: Sacs de sable, Cerceaux, Planches à roulettes.

But du jeu: Chaque équipe d'hippopotames doit accumuler le plus de nourritures représentées par les petits sacs de sable.

Déroulement: Ce jeu est la version humaine du jeu Hungry hungry hippos.

- On forme quatre équipes et chacune d'elles se place en file entre deux cônes devant un cercle rempli de sacs de sable (voir image ci-dessus).
- À plat ventre sur une planche à roulettes, une personne de chacune des équipes doit aller chercher un sac de sable et le rapporter à son équipe.
- Pour faciliter le retour, les membres de chacune des équipes peuvent aider celui qui est sur la planche en le ramenant par les jambes. Une fois de retour, on change la personne qui était sur la planche.
- Une fois la réserve de nourriture épuisée, le jeu s'arrête et l'équipe qui en possède le plus remporte la partie.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Ballon Jungle

Matériel: Ballons mousses, Sacs de sable.

But du jeu: Parcourir la jungle sans se faire toucher et récupérer des trésors.

Rôle des joueurs:

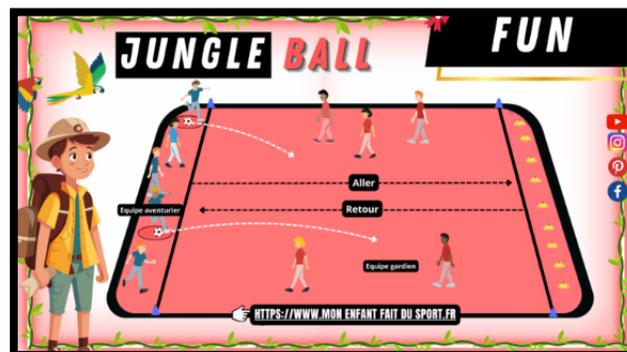
- **Les Aventuriers** : Frapper le ballon, courir, prendre un trésor et esquiver les gardiens.
- **Les Gardiens de la Jungle** : Protège les trésors et tentent d'empêcher les aventuriers de les emporter.

Déroulement: Au signal, deux joueurs de l'équipe des Aventuriers propulsent des ballons aussi loin que possible sur le terrain. Une fois les ballons frappés, toute l'équipe des Aventuriers s'élance à travers la « jungle » pour récupérer des trésors, en évitant les ballons lancés par l'équipe des Gardiens.

Les Gardiens, de leur côté, récupèrent les ballons et essaient de toucher les Aventuriers en les lançant. Si un Aventurier est touché alors qu'il détient un trésor, il doit déposer ce trésor là où il a été touché et retourner à son camp.

Chaque trésor rapporté au camp rapporte un point. Après un tour, les rôles sont inversés, chaque équipe ayant la chance de jouer les deux rôles. L'équipe avec le plus de points à la fin remporte la partie.

Explication vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=GI9jkzmeT2Y>



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Activités Artistiques

Jumelle Jungle

Matériel: Rouleaux de papier de toilette, (2 par projet), Crayons/feutres/autocollants, Ruban adhésif métallisé, Perforatrice, Laine, Ciseaux

Déroulement: Maintenez deux rouleaux de papier ensemble et collez-les soigneusement avec du ruban washi à chaque extrémité. Enroulez-les bien serré pour éviter qu'ils ne se défassent ; j'ai enroulé deux couches de ruban adhésif à chaque extrémité.



Coloriez les motifs sur les rouleaux. Il est préférable de colorier les leurs avant pour éviter qu'ils ne déchirent accidentellement le ruban adhésif et les tubes.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Percez un trou sur la partie collée des côtés gauche et droit des jumelles du côté qui reposera sur votre visage. Mesurez et coupez le fil. Laissez les fils suffisamment longs pour qu'ils s'ajustent confortablement autour de la tête et du cou, comme un collier, une fois noué (nouer les fils les raccourcira considérablement).

Enfilez le fil dans le trou et nouez fermement les fils sur les tubes pour éviter qu'ils ne se défassent.



Source: <https://artscrackers.com/2015/08/17/themed-playdate-games-craft-tutorial-free-printable/>



Serpent à doigt

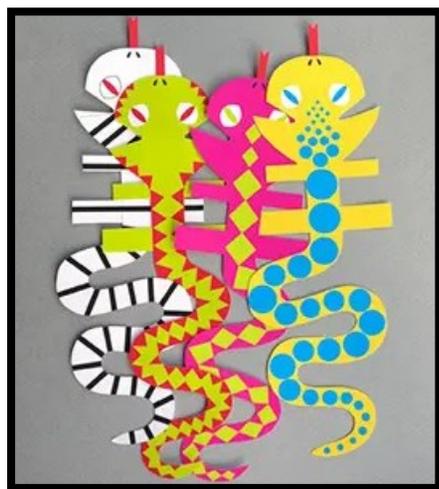
Matériel:

Déroulement: Imprimez vos serpents préférés ou créez le vôtre. Un papier ordinaire léger convient parfaitement. Un papier épais n'est pas idéal pour cette marionnette, car le corps du serpent est flexible ! Découpez le long des contours.

Collez les côtés du visage du serpent comme sur la photo pour former une tête en 3D. Enroulez les languettes latérales dans des anneaux et collez-les pour les fixer. Votre doigt doit pouvoir y glisser librement.

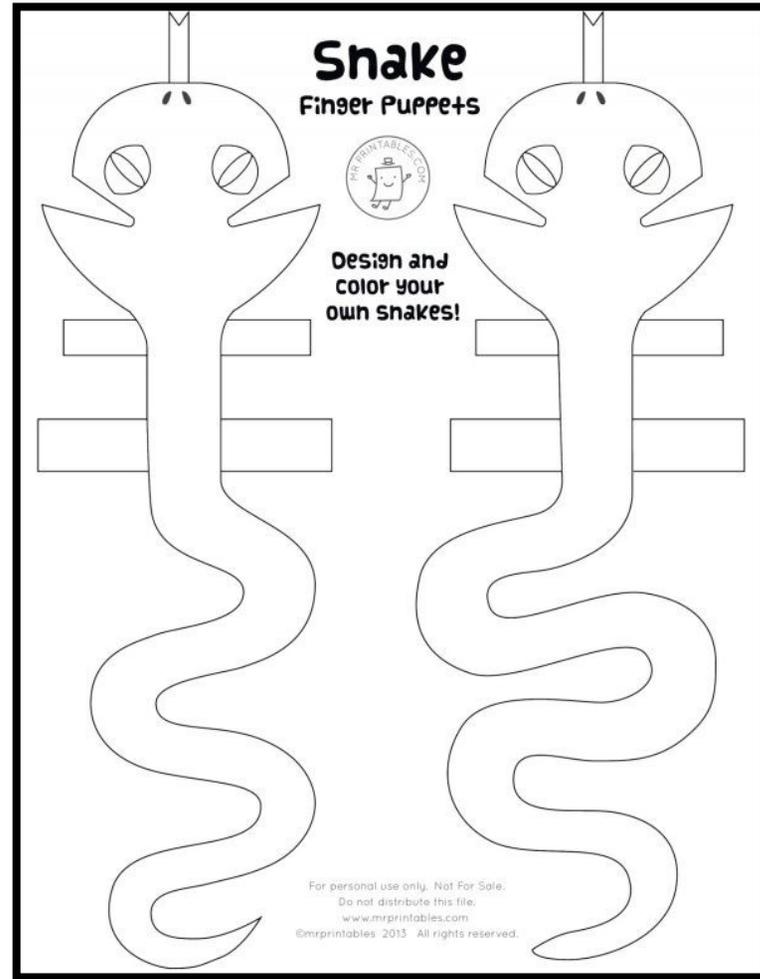
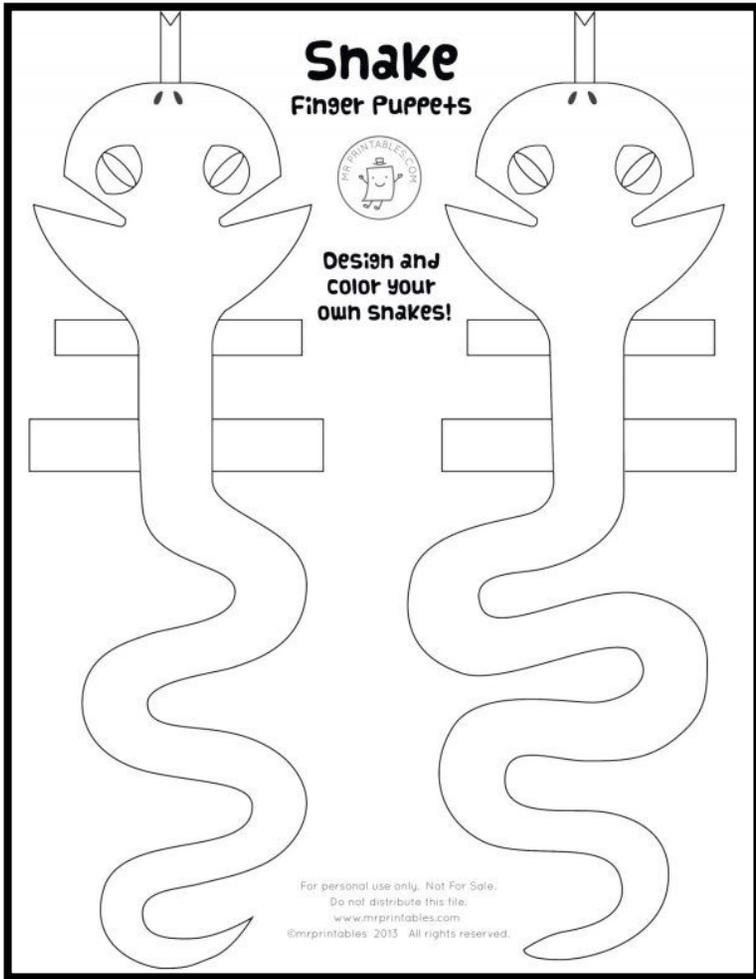
Voilà. Facile ? Donnez un nom à votre serpent, portez-le à votre doigt et partez ramper ou effrayer les autres! Vous pouvez aussi jouer à faire tourner la queue, à vous de jouer !

Source: <https://mrprintables.com/snake-finger-puppets/>



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoisjouez.com





Construis ton animal

Matériel: Animaux à imprimer, crayons de couleur, ciseau, colle.

Déroulement: Ces bricolages animaliers amusants à construire soi-même sont parfaits pour de petits ateliers calmes et autonomes. Ils conviennent à tous les âges et aident les enfants à développer leur motricité fine et leur créativité.

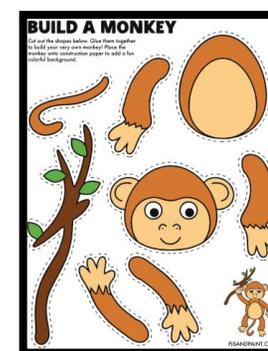
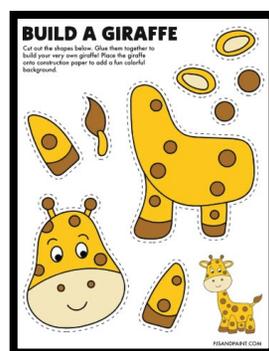
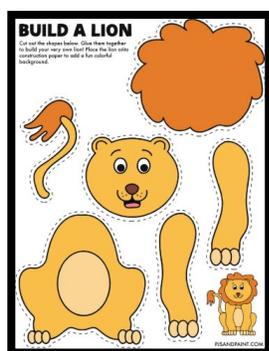
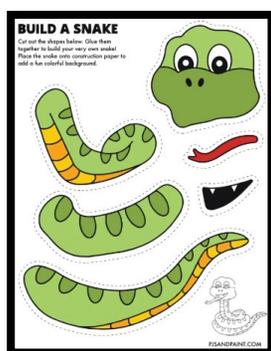
Colorie et découpe les formes ci-dessous. Colle-les ensemble pour créer ton propre animal! Place-le sur du papier cartonné pour créer un arrière-plan coloré et amusant.

Serpent: <https://pjsandpaint.com/wp-content/uploads/2024/12/Build-a-Pig-Pjs-and-Paint-Color.pdf>

Lion: <https://pjsandpaint.com/wp-content/uploads/2024/04/Build-a-Lion-Pjs-and-Paint.pdf>

Girafe: <https://pjsandpaint.com/wp-content/uploads/2024/04/Build-a-Giraffe-Pjs-and-Paint.pdf>

Singe: <https://pjsandpaint.com/wp-content/uploads/2024/04/Build-a-Monkey-Pjs-and-Paint.pdf>



Source: <https://pjsandpaint.com/printables/free-printable-build-your-own-animal-crafts/>

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



La peau des animaux

Matériel: Cartons de construction de différentes couleurs, colle, gouache.

Déroulement:



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Panneau de Jungle

Matériel: Carton ou Bois (au choix), gouache, colle.

Déroulement:





Cadre photo de la Jungle

Déroulement:



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

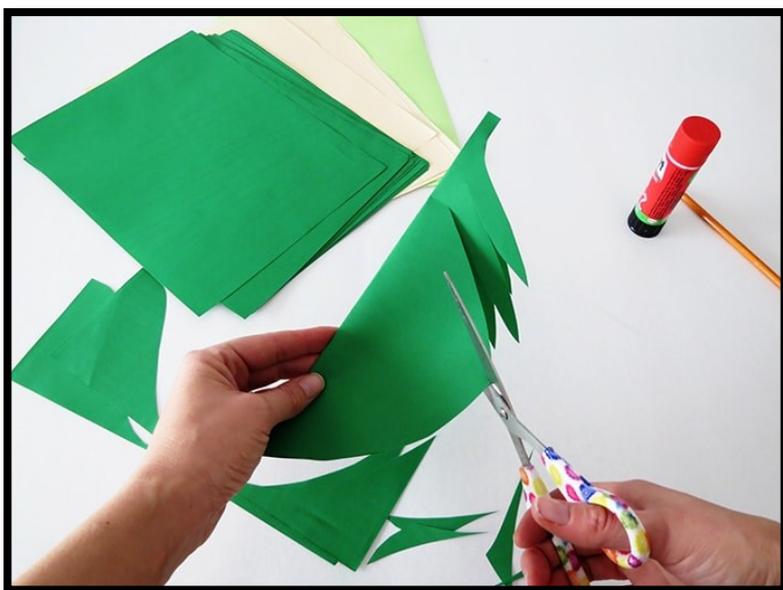


Guirlande de la Jungle

Matériel: Feuilles de papier de couleur, une paire de ciseaux, un crayon, un bâton de colle

Déroulement: Pliez la feuille au milieu dans le sens de la longueur et dessinez la forme d'une demi-feuille. C'est facile : tracez une petite ligne pour la tige et un demi-cercle pour la feuille. Découpez le long de la ligne.

À l'aide des ciseaux, faites des entailles en V dans la feuille, en commençant par le bord et en vous arrêtant un peu avant la tige. Si vous ne vous sentez pas assez à l'aise pour découper directement, vous pouvez d'abord dessiner les formes au crayon, puis effacer les lignes une fois terminées.



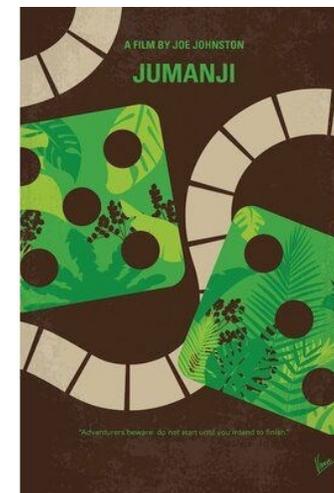


Créez un bouquet de feuilles ! Pour accélérer le processus, pliez et découpez plusieurs feuilles ensemble. Mettez un peu de colle sur la tige de la feuille et fixez-la avec une deuxième, continuez à coller les feuilles ensemble pour faire la guirlande. Fixez la guirlande au mur à l'aide d'une punaise à chaque extrémité.

C'est encore plus joli si vous disposez plusieurs guirlandes superposées pour créer une ambiance « jungle ». Et voilà ! C'est un projet très rapide à réaliser, parfait pour une fête ou comme décoration temporaire !



Source: <https://www.ohohdeco.com/make-paper-leaves/>



Jeux Intérieurs

Les Dés de Jumanji

Déroulement: Les dés étant très présents dans le film original de 1996, voici quelques jeux de dés que vous pourriez faire avec vos élèves:

Le 421 (6 dés)

Ultra simple, ce jeu est parfait pour occuper toute une table avec seulement trois dés. Tu dois réussir à faire 421, donc les chiffres 4, 2 et 1, avec le moins de lancers possible. À chaque fois, tu peux choisir de garder un dé ou plus, ou bien de tous les relancer. Le grand gagnant est celui qui a obtenu les chiffres 4, 2 et 1 le plus rapidement.

Le Cochon (2 dés)

Pour jouer au jeu du cochon, vous n'aurez besoin que de 2 dés et une feuille en papier pour noter votre score. L'objectif ici est d'atteindre les 100 points, et ce, avant ses adversaires. Le premier joueur lance les dés une première fois et observe son score. Par exemple ses dés indiquent un 2 et un 5, alors ça fait 52 car il faut prendre le plus grande combinaison possible.

Il peut ensuite rejouer autant de fois qu'il veut pour se rapprocher de 100 puis passe ensuite les dés à son adversaire qui fait de même. Attention, car pour vous compliquer la tâche, si un de vos dés indique un 1 votre score retombe à 0! Il faudra donc être stratégique et savoir s'arrêter. Faites 3 tours et comptabilisez vos points. Celui qui est le plus proche de 100 gagne.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com



Le Bateau, le Capitaine et son Équipage (5 dés)

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage. S'il n'a pas de 6 il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau. S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4). Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre.

Au bout de trois lancers il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les milles qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de milles.

Les Suites (6 dés)

Le premier joueur (que l'on déterminera de la manière la plus rapide possible) lance les 6 dés.

- S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5.6. il se marque 25 points (ou prend 5 jetons)
- S'il fait du premier jet: 1.2.3.4.5. et un autre il se marque 20 points (ou prend 4 jetons)
- S'il fait du premier jet: 1.2.3.4. et deux autres il se marque 15 points (ou prend 3 jetons)
- S'il fait du premier jet: 1.2.3. et trois autres il se marque 10 points (ou prend 2 jetons)
- S'il fait du premier jet: 1.2. et quatre autres il se marque 5 points (ou prend 1 jeton)

Puis c'est au joueur suivant de tenter de faire une toute petite suite ou une grande suite et de marquer ses points (ou de prendre des jetons) de la manière indiquée pour le premier joueur.

Attention, si un joueur fait 3 « UN », il repart à zéro (ou rend tous ses jetons)

Le gagnant est celui qui atteint 100 points (ou qui a 20 jetons)

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com



Le Bateau, le Capitaine et son Équipage (5 dés)

Le premier joueur lance les dés et doit obligatoirement faire sortir un 6, qui sera le bateau, puis un 5 qui sera le capitaine et enfin un 4 qui sera l'équipage. S'il n'a pas de 6 il doit rejouer tous les dés. Il ne peut pas garder ni un capitaine sans bateau, ni un équipage sans bateau. S'il a un 6 mais pas de 5, il ne pourra garder l'équipage (le 4). Ces trois dés doivent arriver en un même jet ou à la suite mais dans l'ordre.

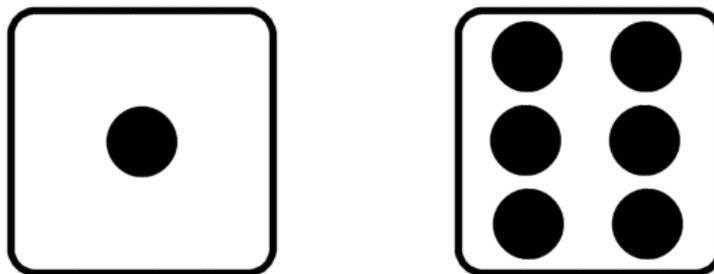
Au bout de trois lancers il devra donc avoir eu dans l'ordre un 6 bateau, un 5 capitaine et un 4 équipage. Les deux autres dés serviront alors à compter les points (ou les milles qu'auront fait bateau, capitaine et équipage).

Le gagnant est bien sûr celui qui parcourt le plus de milles.

Le 1 ou 6 (6 dés)

Pour jouer à ce jeu, il vous faut cinq dés en tout ainsi qu'une feuille de papier et un crayon pour chaque joueur. Le but du jeu est de vous débarrasser de tous les cubes. Pour cela, il faut jeter les dés chacun votre tour et observer le résultat. **Si le dé présente un 1 ou un 6**, vous êtes débarrassés de celui-ci **Si le dé présente un 2, 3, 4 ou 5**, rien ne se passe, vous gardez les dés.

Ainsi, si le joueur lance les dés et que l'un (ou plusieurs) d'eux indique un 1 ou un 6, il n'aura pas à les lancer au prochain tour et ce, jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus de dés. A la fin de votre tour, notez sur votre papier le nombre de dés qu'il vous reste pour ne pas vous tromper. Le premier à ne plus avoir de cubes. Mais vous pouvez continuer la partie jusqu'à ce qu'il n'y ai plus qu'une personne avec des dés.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Le parcours de la jungle

Déroulement: En utilisant un endroit étroit de votre service de garde, ou des objets comme des chaises et des tables, créer un parcours de lianes que les enfants devront franchir le plus rapidement possible sans briser une liane.





Devine l'empreinte.

Déroulement: En utilisant un endroit étroit de votre service de garde, ou des objets comme des chaises et des tables, créer un parcours de lianes que les enfants devront franchir le plus rapidement possible sans briser une liane.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

Animal Tracks



Duck



Dog



Bird



Raccoon



Dove



Tiger



Cow



Monkey



Crocodile



Lion



Giraffe



Elephant



Pig



Rabbit



Wolf



Fox



Horse



Cat



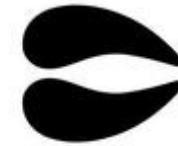
Koala



Cheetah



Squirrel



Deer



Elk



Lemur



Alligator



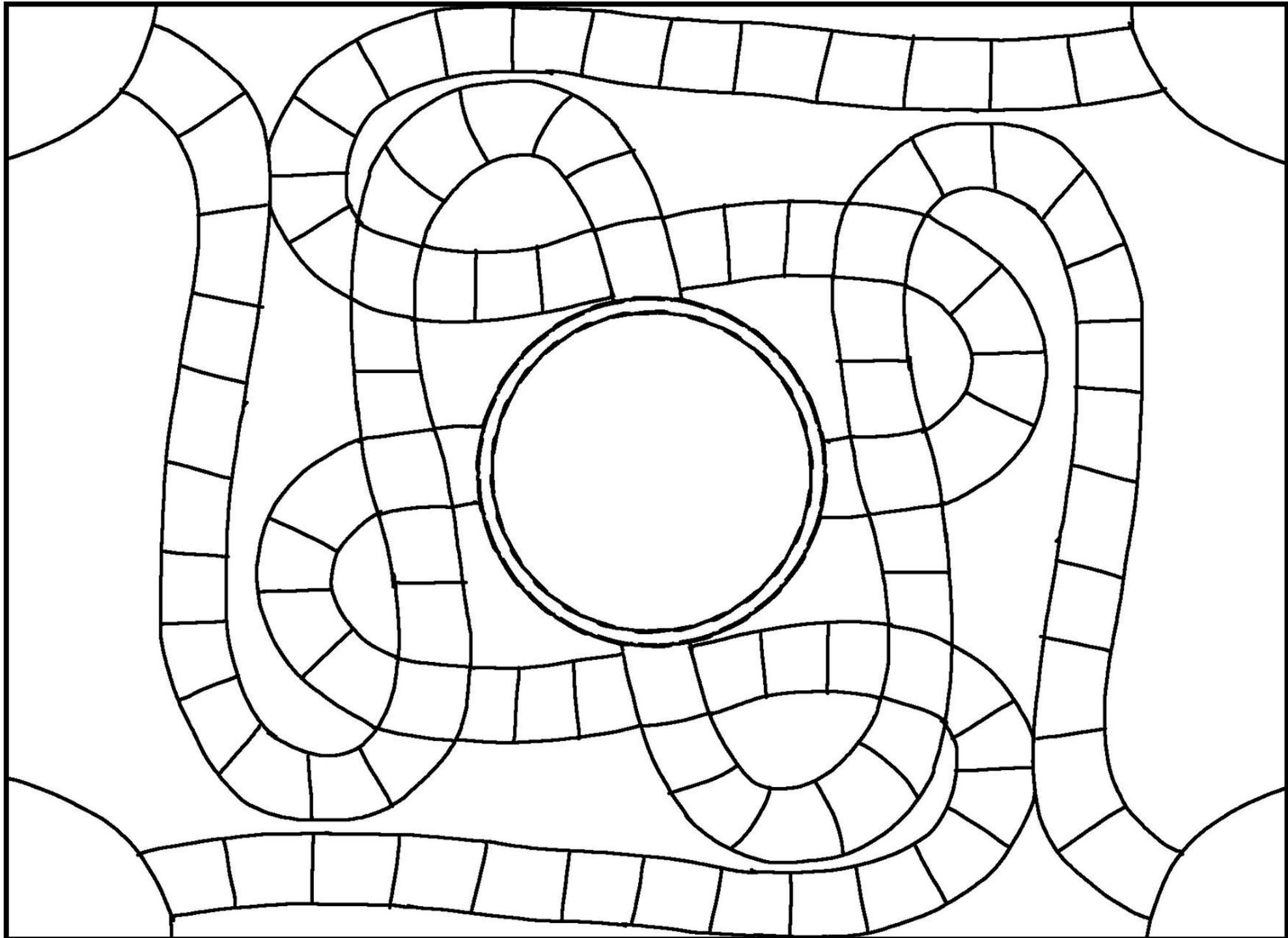
Créer ton Jumanji

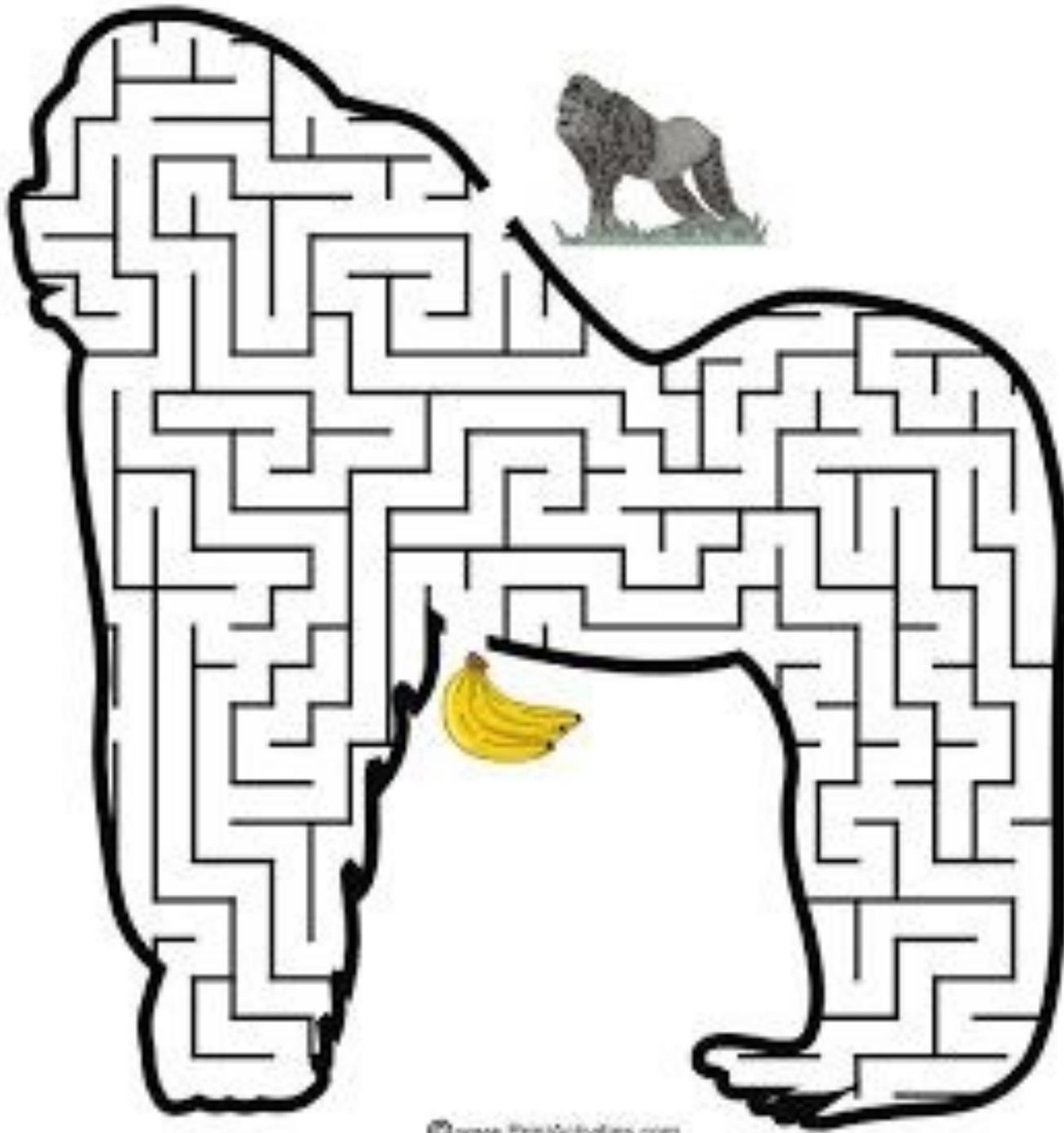
Déroulement: À l'aide du jeu Jumanji vierge à imprimer disponible en annexe à la page suivante, laissez vos élèves créer leur propre jeu avec des épreuves de leur choix. Chacun des participants doit partir d'un des coins du plateau de jeu et arriver au rond central en 1er.



Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

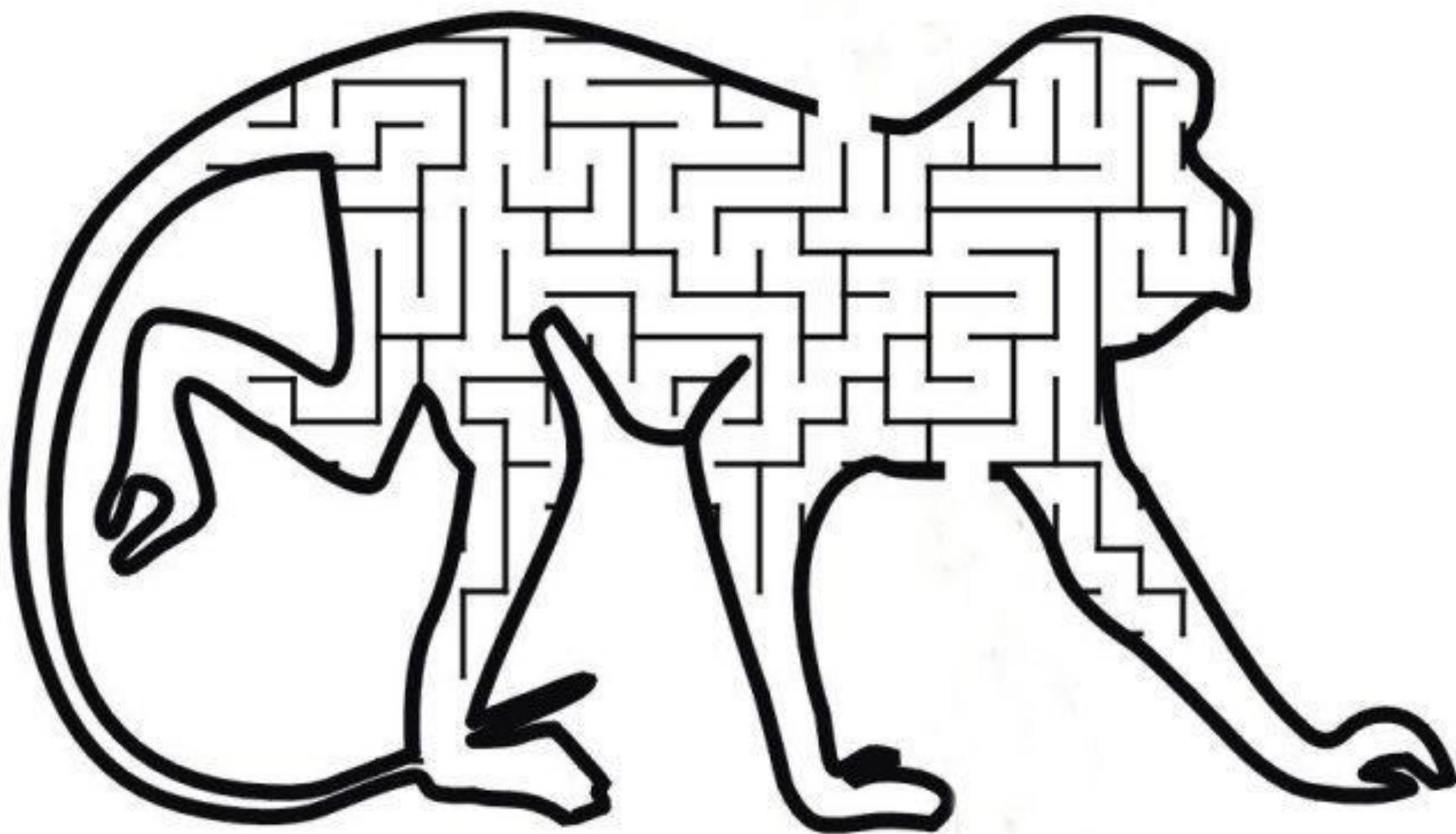
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com

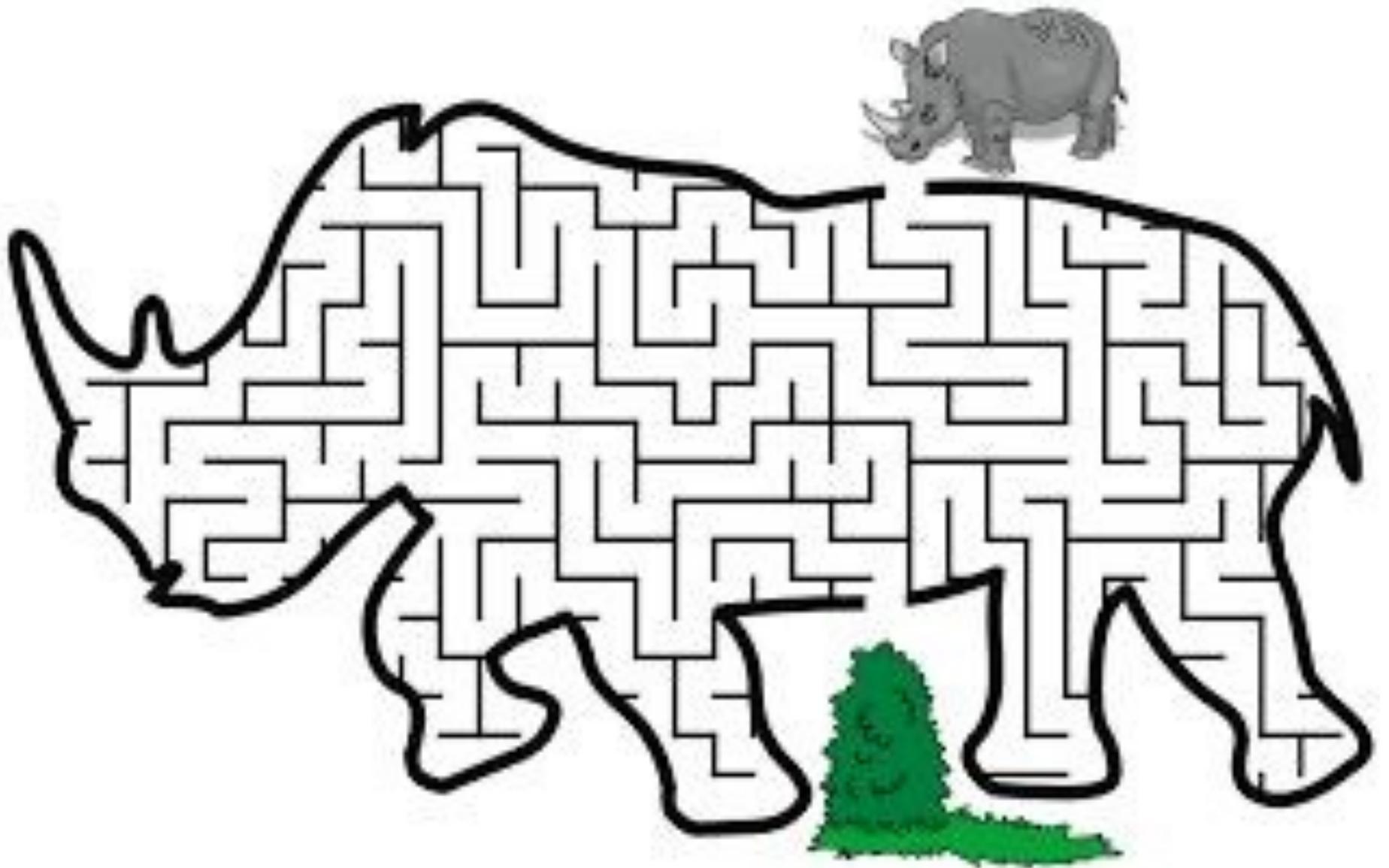




 www.PrimActivites.com

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquouvousjouez.com





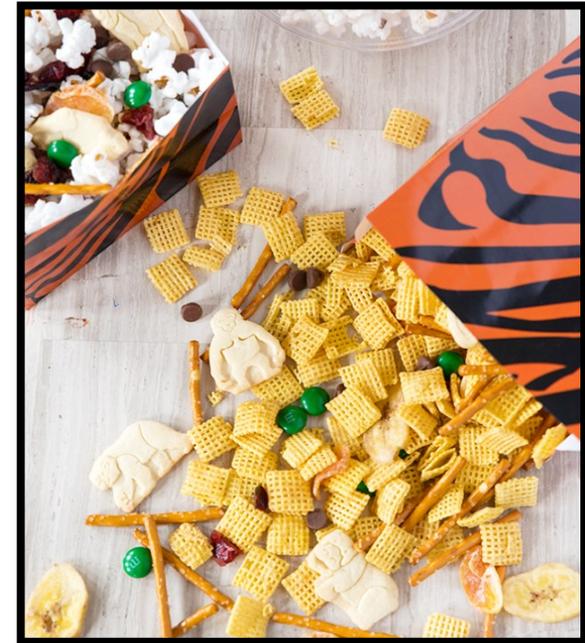


Activités Culinaires

Collations Jumanji

Ingrédients:

- Popcorn nature
- Variété de céréales au miel et aux noix
- Bananes séchées
- Oranges séchées
- Canneberges séchées
- Bretzels
- Crackers animaux
- Pépites de chocolat
- Bonbons au chocolat vert



Préparation: Pour commencer le mélange de collations, on met les deux ingrédients de base: Le popcorn et les céréales. Ensuite, place au plaisir! Prépare une variété d'ingrédients, comme des fruits secs, des bonbons et si possible: des biscuits en forme d'animaux.

Source: <https://niftymom.com/2017/10/jumanji-movie-night-snack-mix-idea/>

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)

Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquivoousjouez.com



Buffet de la Jungle

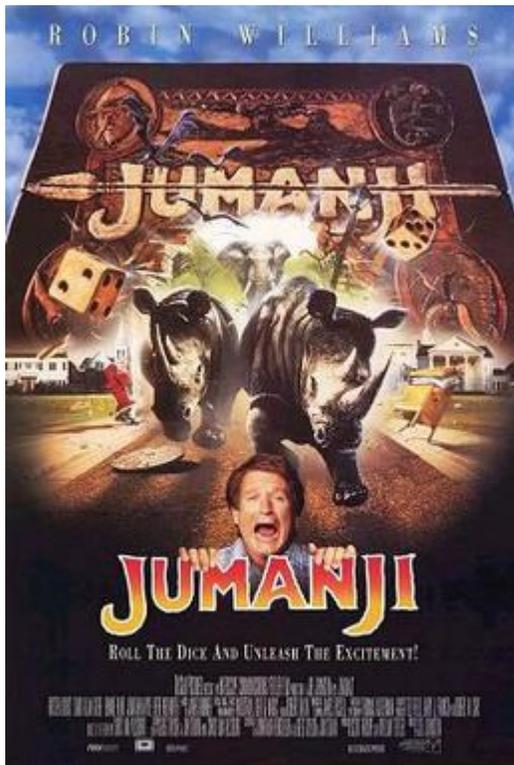
Préparation: Voici quelques idées pour organiser et animer un buffet thématique de la jungle.



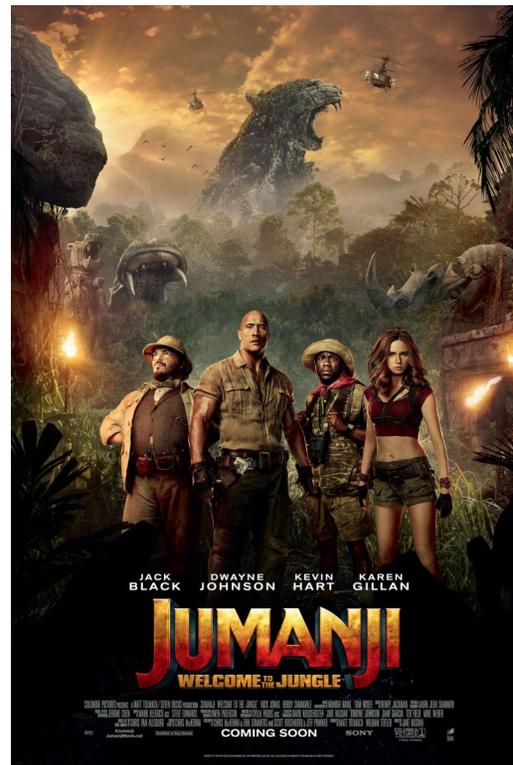


Cinéma

Pour souligner la fin de la thématique des **Jumanji: la jungle**, pourquoi ne pas se faire une après-midi cinéma avec du maïs soufflé?! Voici une sélection de quelques films ayant pour thème cette thématique. Bon cinéma.



Jumanji (1995)



Jumanji: Bienvenue dans la Jungle (2017)



Jumanji: Le Prochain Niveau (2019)

Dossier Thématique: Jumanji (La Jungle)
Réalisé par Simon Lamarche, Technicien en service de garde
simon.lamarche@cssdhr.gouv.qc.ca www.aquoivousjouez.com