



Les Jeux

Le sac aux habits

Le matériel

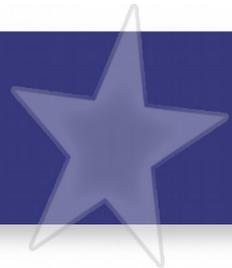
- un grand sac (poubelle) ou une grande bassine
- plein de vêtements de toutes tailles (enfant, jeune, adulte)
- un chapeau
- de la musique

Les étapes

- Réunissez tous les participants en cercle, autour du sac aux habits.
- Mettez de la musique, le chapeau sur votre tête, et passez le chapeau à votre voisin de gauche. Votre voisin met le chapeau sur sa tête et le passe à son voisin de gauche. Et ainsi de suite, sur la musique.
- Avec une télécommande à distance (ou si vous êtes le maître du jeu), mettez la musique sur pause. Celui qui a le chapeau dans les mains ou sur la tête, pioche un vêtement et doit l'enfiler. Si le vêtement est trop petit pour lui, il le passe par le bras ou par la tête.
- Le jeu s'arrête quand il n'y a plus d'habits dans le sac. Le vainqueur est celui qui a le moins d'habits sur lui.



Le bas de Noël



Le matériel

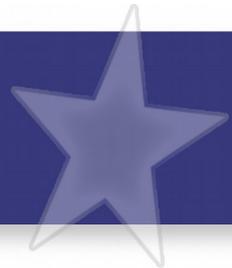
- un grand bas (un collant) ou un sac poubelle
- des objets (une cuiller, un livre, une paire de chaussette, une orange, une décoration du sapin, un stick à lèvres, un stylo, une peluche...)

Les étapes

- Réunissez tous les objets que vous souhaitez dans le bas ou dans le sac poubelle.
- Bandez les yeux de votre enfant, et demandez-lui de plonger sa main dans le bas et de deviner, au toucher, quel objet il a trouvé.
- Une fois que l'objet est défini, l'enfant le sort du bas et le met par terre, puis replonge la main dans le bas pour trouver l'objet suivant.
- Si vous avez plusieurs enfants, vous pouvez leur donner un bas chacun, ou leur demander de trouver ensemble, à l'aveugle les objets du même bas, et de donner leur réponse quand ils se sont mis d'accord. Cette deuxième alternative permet de leur faire travailler la communication et l'entente.



Les rois mages



Le matériel

- aucun

Les étapes

- Démarrez cette histoire : "Quand les rois mages sont partis en voyage pour suivre l'étoile, ils ont pris... un cheval".
- La personne à votre gauche doit reprendre l'histoire de la même manière que vous et rajouter un autre élément à la suite de "cheval". Par exemple : "Quand les rois mages sont partis en voyage pour suivre l'étoile, ils ont pris : un cheval, et un dromadaire".
- Une troisième personne (ou vous-même si vous n'êtes que deux à jouer) enchaîne : "Quand les rois mages sont partis en voyage pour suivre l'étoile, ils ont pris : un cheval, un dromadaire et de l'or."
- Et ainsi de suite. Le but du jeu est de se souvenir des éléments dits précédemment et de compléter la liste le plus longtemps possible.



Le chocolat



Le matériel

- un chocolat
- du fil

Les étapes

- Prenez un chocolat et enlevez son emballage si besoin (par exemple le chocolat d'une papillote). Enroulez un fil autour et faites un noeud, puis laissez une grande longueur de fil avant de le couper.
- Faites de même autant de fois qu'il y a de joueurs (les fils doivent être de la même taille).
- Donnez un fil (au bout duquel est accroché le chocolat) à chaque joueur, et chaque joueur doit mettre le fil dans sa bouche et les mains derrière le dos.
- Au top, tout le monde doit, en enroulant le fil dans sa bouche, réussir à faire remonter le chocolat et le manger.
- Celui qui réussit en premier a gagné, mais pas de jaloux, tout le monde mange son chocolat :-)



Je "chabade"



Le matériel

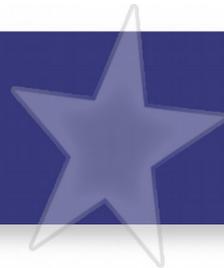
- Aucun

Les étapes

- Un joueur sort.
- En son absence, les autres joueurs choisissent un verbe qui sera remplacé par "chabader".
- Le joueur revient et doit poser des questions pour trouver le sens du mot "chabader". Par exemple, il peut demander :
 - Est-ce que je sais chabader?
 - Est-ce que je chabade quand je suis dehors ?
 - Est-ce que le chat chabade?
 - Etc.
- Les participants n'ont le droit de répondre que par oui ou non, jusqu'à ce que le joueur trouve quel verbe a été remplacé par "chabader".



Les allumettes



Le matériel

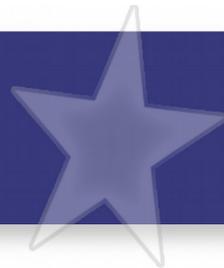
- 3 allumettes par personne
- si vous n'en avez pas, remplacez les allumettes par des brindilles

Les étapes

- Tous les joueurs s'assoient en cercle par terre ou autour d'une table. Chaque joueur a en sa possession 3 allumettes.
- Chaque joueur va mettre ses mains derrière le dos et choisir combien il veut prendre d'allumettes dans sa main. Il met ensuite sa main (fermée) sur la table.
- Ensuite, chaque joueur va dire combien il pense qu'il y a d'allumettes sélectionnées (en essayant d'imaginer le nombre d'allumettes qu'ont choisi les autres joueurs).
- Quand tout le monde a donné son chiffre, tous les joueurs ouvrent la main et comptent le nombre d'allumettes sur la table. Celui qui a dit le nombre qui se rapproche le plus gagne 1 point. Celui qui a dit le nombre exact gagne 2 points.
- Et on recommence. Celui qui atteint 10 points a gagné.



L'orange



Le matériel

- 1 orange par personne
- de la souplesse

Les étapes

- Délimitez dans votre salon ou dans un couloir un départ et une arrivée en ligne droite.
- Tous les joueurs se placent derrière la ligne de départ, accroupis. L'orange est sur la ligne de départ.
- Au top, chaque joueur doit faire avancer l'orange jusqu'à l'arrivée, en la poussant uniquement avec le nez.

Variante pour des plus grands :

Accrochez une orange avec un fil noué autour de la taille. Les joueurs doivent faire avancer l'orange au sol en la tapant avec l'orange accrochée par le fil (comme un balancier).

Ensuite, on fait un jus avec les oranges, ou on réalise l'activité "oranges au sirop".



Le conte bruité



Le matériel

- 1 conte
- des objets qui font du bruit

Les étapes

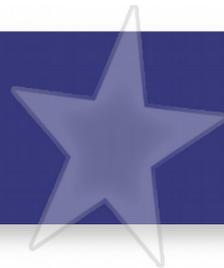
- Ecrivez un petit conte de Noël, ou lisez un conte existant.
- Définissez à l'avance certains mots qui seront associés à des bruits.
- Chaque enfant et participant devra avoir 1 "bruiteur" (c'est-à-dire un objet qui fait du bruit) et un mot. Quand vous lirez votre histoire, ils devront actionner le bruiteur chaque fois qu'ils entendront le mot qui leur a été attribué.

Par exemple :

- froisser une feuille pour les mots "feu / cheminée / bougie"
- tinter une clochette pour les mots "Noël / père Noël"
- taper sur du bois pour les mots "bois / porte / forêt..."
- souffler avec la bouche pour les mots "vent / blizzard"
- Etc.



La chanson



Le matériel

- des stylos
- des morceaux de papier
- un saladier

Les étapes

- Chaque joueur doit écrire 3 mots qui lui viennent à l'esprit sur 3 bouts de papier.
- On mélange les bouts de papier dans un saladier.
- Le premier joueur va piocher un premier mot et le chanter sur l'air de "trois p'tits chats, trois p'tits chats". Il doit ensuite trouver un mot qui commence par la fin de ce premier mot pour continuer la chanson, et ainsi de suite, pour faire la plus longue liste possible. Quand il n'a plus d'inspiration il s'arrête et on note le nombre de mots dans sa chanson.
- Le deuxième joueur prend sa place, pioche un deuxième mot, et entame sa propre chanson.
- Le gagnant est celui qui a fait la plus longue chanson.



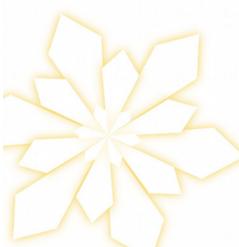
Bonhomme de neige



Le matériel

- des rouleaux de papier toilette neufs
- une carotte
- un chapeau
- des gants

Les étapes



- Les enfants vont devoir, avec le matériel fourni, transformer un des participants en bonhomme de neige. Si c'est un adulte c'est encore mieux.
- Sur le principe de la momie, ils doivent enrouler le papier toilette autour du participant pour qu'il soit recouvert de blanc.
- Ensuite, ils doivent fixer la carotte pour le nez et mettre le chapeau et les gants.

Si vous êtes assez nombreux, vous pouvez créer deux équipes et faire une course. L'équipe qui a transformé son joueur en bonhomme de neige en premier a gagné.



Terre, air, eau, feu

Le matériel

- un ballon ou une balle

Les étapes

- Tous les joueurs se placent en cercle, le meneur du jeu au centre.
- Le meneur du jeu doit envoyer le ballon vers quelqu'un en lui disant "terre", "air", "eau" ou "feu".
- Le joueur qui reçoit le ballon avec la consigne doit donner un nom d'animal qui marche (pour "terre"), qui vole (pour "air"), qui nage (pour "eau"), et garder le silence si le meneur du jeu lui a dit "feu".
- Ce jeu se joue dans la rapidité. Il faut donner une réponse le plus vite possible, sans répéter un animal déjà nommé. Si un joueur se trompe, il remplace le meneur et se met au centre.



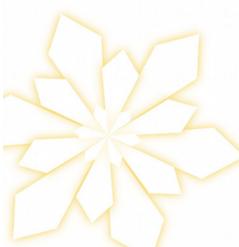
Chasse aux étoiles



Le matériel

- des étoiles (en papier, en origami, en plastique ou en biscuit)
- un petit panier par enfant

Les étapes



- Cachez un maximum d'étoiles (de formes et de tailles différentes).
- Notez bien le nombre d'étoiles cachées et délimitez bien l'espace (le salon et la salle à manger par exemple).
- Donnez un petit panier (ou un récipient) à chaque enfant, et déclarez la chasse aux étoiles ouverte.
- Celui ou celle qui aura trouvé le plus d'étoiles (peu importe leur taille) a gagné. D'ailleurs, le lot pourrait être le droit d'accrocher la grosse étoile en haut du sapin si cette activité a lieu le jour de la décoration du sapin.



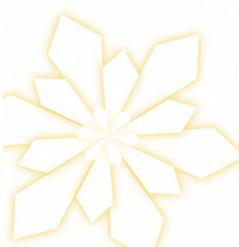
Le cadeau emballé



Le matériel

- des boîtes (petites, moyennes et grandes)
- un carton
- du papier cadeau
- du scotch
- des gants

Les étapes



- Mettez une petite surprise (un chocolat, une décoration pour le sapin, un gâteau...) dans une petite boîte que vous emballez dans du papier cadeau. Mettez cette boîte dans une boîte plus grande que vous emballez. Vous mettez cette boîte dans une boîte encore plus grande que vous emballez. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous ayez un grand carton emballé.
- Mettez des gants à votre enfant (qui ne sait pas que chaque boîte emballée contient une autre boîte) et demandez-lui de débiller ce gros cadeau et de découvrir la surprise qu'il contient. Très vite, il va se rendre compte du subterfuge et va essayer de débiller le tout le plus vite possible (avec ses gants bien sûr pour compliquer la tâche).



Le film muet



Le matériel

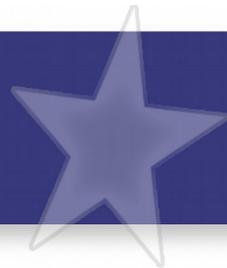
- une télévision

Les étapes

- Choisissez un film ou un dessin animé.
- Coupez le son, et distribuez un rôle à chacun : le but du jeu est de faire les dialogues à la place des personnages dans le film.
- Vous pouvez soit choisir un film que tout le monde connaît et essayer de coller le plus possible à l'histoire et aux vrais dialogues, ou alors prendre un film que personne ne connaît pour inventer des dialogues qui seront très cocasses.



L'oreille maline

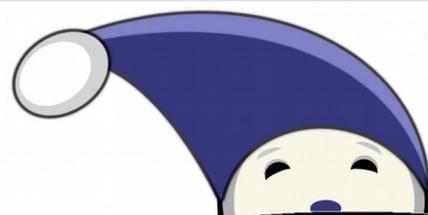


Le matériel

- aucun, si ce n'est être en ville en décembre

Les étapes

- Profitez d'une après-midi de décembre pour sortir en ville en famille (un week-end), ou en fin de journée un jour de semaine. Si en plus il y a un marché de Noël (même petit) dans les parages, c'est encore mieux.
- Asseyez-vous sur un banc, fermez les yeux et écoutez.
- Distinguez les différents bruits et essayez de trouver d'où ils proviennent (un chien qui aboie, une musique de Noël diffusée dans les hauts parleurs, le "ding" d'un tramway, la musique d'un manège, des gens qui marchent...).
- Découvrez tout simplement l'ambiance de Noël autrement.



L'oeil de lynx



Le matériel

- une chaise

Les étapes

- Un joueur monte sur une chaise pour être bien vu de tous. Il prend une posture et se fige (comme une statue).
- Les autres joueurs l'observent, puis au TOP, ferment les yeux.
- Pendant que les participants ont les yeux fermés, le joueur sur la chaise modifie un peu sa posture (il rajoute ou enlève quelque chose). Quand il est prêt il dit TOP.
- Les joueurs qui avaient les yeux fermés les ouvrent et doivent observer pour trouver le détail qui a changé.



La bouche



Le matériel

- une feuille
- 1 stylo ou 1 feutre

Les étapes

- Placez une feuille devant chaque joueur, sur une table. Donnez leur un feutre ou un stylo (déjà débouchonné).
- Au TOP, chaque joueur met le feutre dans sa bouche et ses mains sur la feuille pour la tenir. Tous doivent dessiner ou écrire un élément que vous aurez défini au début de la manche (écrire le mot "Noël" ou dessiner un bonhomme de neige par exemple). Le seul moyen de dessiner ou d'écrire, c'est de le faire avec la bouche.

Variante :

Vous pouvez donner à chaque participant un pinceau et de la peinture. Il ne s'agit plus d'écrire ou de dessiner, mais de peindre avec la bouche.



Le chapeau

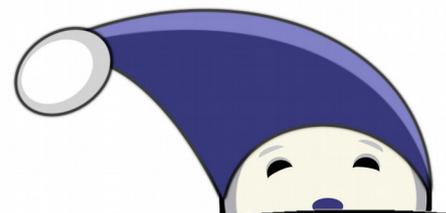


Le matériel

- des cartes (un jeu de cartes ou un jeu de 7 familles)
- un chapeau

Les étapes

- Posez un chapeau au sol, à l'envers.
- Délimitez une ligne au-delà de laquelle il est interdit d'avancer.
- Donnez des cartes aux joueurs : le but du jeu est de lancer un maximum de cartes dans le chapeau.
- Plus les joueurs sont grands, plus le chapeau est loin de la ligne de lancer.
- Chaque joueur lance à son tour et on compte le nombre de cartes envoyées dans le chapeau.



Le dé à consignes

Le matériel

- deux dés que vous aurez fabriqués (annexe 15)

Les étapes

- Notez une couleur sur chaque face du premier dé et un chiffre sur chaque face du second dé.
- À chaque couleur et à chaque chiffre correspond un défi.
- Lancez les dés et réalisez les défis simultanément.

Voici 6 idées de défis pour les couleurs :

- la tête en bas, une jambe en l'air,
- dessiner avec le pied,
- faire une danse du ventre,
- toucher son nez avec la main gauche en passant son bras sous la jambe droite,
- sauter à cloche-pied autour de la table,
- faire la grenouille.

Voici 6 idées de défis pour les chiffres :

- chanter "une souris verte",
- réciter l'alphabet,
- compter de 2 en 2,
- imiter la poule,
- inventer une nouvelle langue,
- répéter "tonton toto ton thé t'a-t-il ôté ta toux" le plus vite possible.



Les photos

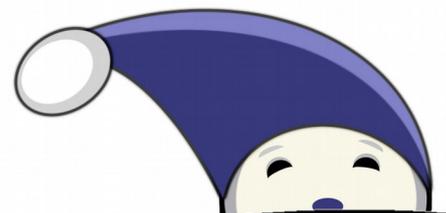


Le matériel

- des photos de tous les membres de la famille (parent(s) et enfant(s) de la naissance à aujourd'hui)

Les étapes

- Mélangez toutes les photos sur la table ou par terre.
- Demandez à chaque enfant de retrouver les photos de lui-même et de les remettre dans l'ordre chronologique.
- Quand les enfants ont réussi, demandez-leur de faire de même avec les photos de leur papa et/ou maman.
- Rigolade et discussions passionnantes garanties.



Le ballon



Le matériel

- un ballon de baudruche

Les étapes

- Gonflez un ballon de baudruche.
- Tous les joueurs s'assoient par terre.
- Un premier joueur met le ballon entre ses genoux. Il doit le faire passer à son voisin de gauche sans utiliser ses mains. Le voisin de gauche doit recevoir le ballon entre ses genoux, sans non plus utiliser ses mains.

Plus le ballon est allongé, plus c'est facile. Plus il est rond, plus c'est compliqué.



Spoon



Le matériel

- des cuillers
- un dé

Les étapes

- Tous les joueurs s'installent autour de la table. Mettez des cuillers au centre de la table (une de moins que le nombre de joueurs).
- Lancez le dé à tour de rôle. Dès que quelqu'un fait un 6, il faut ramasser une cuiller le plus vite possible.
- On écrit un "S" sur la phalange du pouce du joueur qui se retrouve sans cuiller.
- On recommence le jeu. Chaque fois qu'une personne se retrouve sans cuiller, on lui écrit une lettre sur une de ses 5 phalanges :
 - une première fois le "S",
 - une deuxième fois le "P",
 - une troisième fois le "O",
 - une quatrième fois un autre "O",
 - une cinquième fois le "N" sur le petit doigt.
- "Spoon" est un mot anglais qui signifie cuiller. Quand on a ce mot écrit sur les doigts, on est éliminé. On enlève une cuiller de la table et on continue la partie.



La queue de l'âne

Le matériel

- un âne en papier et sa queue à part (**annexe 14**)
- de la patafix ou du scotch
- un foulard

Les étapes

- Accrochez l'âne sur un mur (à hauteur des mains des enfants).
- Bandez les yeux du premier participant, donnez-lui la queue de l'âne et demandez-lui de l'accrocher au bon endroit.
- Chaque participant joue, à tour de rôle, jusqu'à ce que la queue ait retrouvé son propriétaire.
- Il est bien sûr interdit de s'aider de ses mains pour toucher le mur et trouver le bon endroit pour coller la queue.



Twister d'un jour

Le matériel

- des cercles de couleur ou des assiettes en carton peintes
- une assiette en carton + 2 flèches découpées dans du papier cartonné + une attache parisienne
- du scotch
- des feutres

Les étapes

- Collez au sol les cercles de couleur ou les assiettes peintes en rangées :
 - une ligne de 6 cercles jaunes
 - une ligne de 6 cercles verts
 - une ligne de 6 cercles bleus
 - une ligne de 6 cercles rouges
- Sur une assiette en carton dessinez un trait à l'horizontale puis un trait à la verticale pour délimiter les 4 couleurs. Ensuite, divisez chaque couleur en 4 pour noter la main droite, la main gauche, le pied droit et le pied gauche. Accrochez 2 flèches au milieu de l'assiette à l'aide d'une attache parisienne.
- Le premier joueur fait tourner les flèches et suit les indications données : il pose un de ses pieds ou une de ses mains sur les couleurs attribuées.
- Les autres joueurs font de même, chacun leur tour.
- Le but est de respecter les couleurs attribuées sans tomber et sans faire tomber les autres.

