

Activités pour petits et grands avec presque rien

SI VOUS AUSSI :

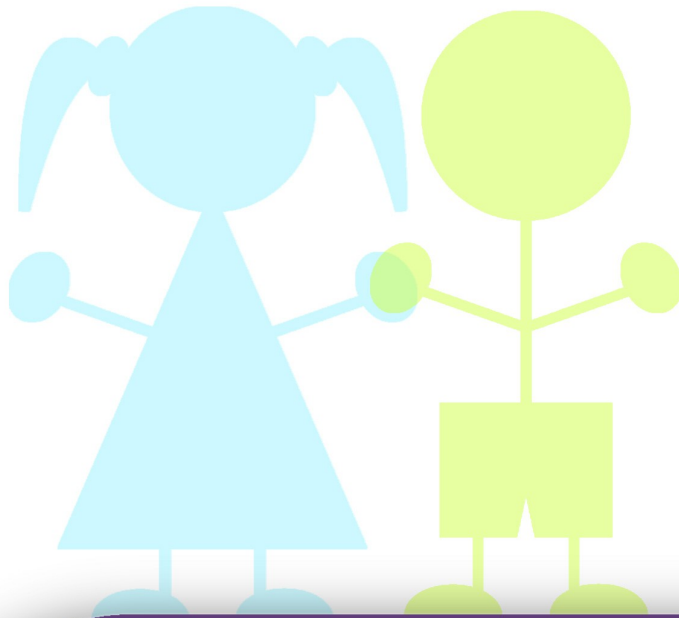
- Vous avez des enfants qui s'ennuient (trop) souvent
- Vous êtes en manque d'inspiration et ne savez pas quelle activité adaptée à son âge lui proposer
- Vous en avez marre de dépenser de l'argent pour l'occuper
- Vous avez envie de pratiquer la méthode 5-10-15



Activités pour petits et grands avec presque rien

ALORS J'AI LE PLAISIR DE VOUS PROPOSER DES IDEES :

- de jeux et d'activités à mettre en place tout de suite
- variées, qui vous permettront de découvrir et de faire découvrir à vos enfants plein de possibilités
- faciles pour prendre quelques minutes par jour pour jouer avec vos enfants



Activités pour petits et grands avec presque rien


**VOICI DONC PLUS DE 100 ACTIVITES A FAIRE AVEC VOS ENFANTS
AVEC PRESQUE RIEN** (selon le code couleur suivant) :

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



Activités pour petits et grands avec presque rien

COMMENT CA MARCHE ?


- Les activités sont sous forme de fiches : une fiche par activité
- Sur chaque fiche apparaît : le code couleur (la catégorie à laquelle elle appartient), la durée moyenne de l'activité (pour mettre en place la 5-10-15 box) et le nombre de joueurs (tous les jeux se jouent « au moins à 2 joueurs », ou « 2 joueurs ou + »)
- Certaines activités ont le logo  : en cliquant dessus, vous êtes redirigé vers une vidéo explicative, ou vers un lien

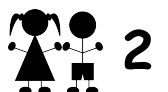
1

Voici une petite chanson qui m'a permis d'apprendre ma droite de ma gauche étant petite. Les paroles sont toutes simples :

"Tiens voilà main droite
Tiens voilà main gauche
Tiens voilà main droite, main gauche
Et tiens voilà les deux"

Le but est simple, se mettre face à l'enfant, et quand on dit "main droite", on tape avec sa main droite dans la main droite de l'enfant. Pareil avec la main gauche. Quand on fait "main droite, main gauche" on tape rapidement la droite, puis la gauche. Et pour "les deux" on tape des deux mains.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



2

- pour faire la feuille, on étend la main, doigts collés
- pour faire le caillou, on serre le poing
- pour faire les ciseaux, on met son index et son majeur en V, main sur le côté.

La feuille enveloppe le caillou, le caillou casse les ciseaux, les ciseaux découpent la feuille.

La règle est simple : chacun met sa main dans le dos.

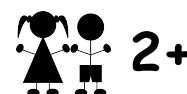
On dit CHI-FU-MI et chacun fait le signe qu'il souhaite (feuille, caillou, ou ciseaux). En trois manches on a un gagnant.

Ce jeu permet aux tous petits d'apprendre la coordination.

Et pour les plus grands, il permet d'être à égalité avec l'adulte puisque c'est le hasard qui décide.

Ce jeu est très sympa pour définir qui va aller faire la vaisselle, ou ranger le linge ... :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



3

Ce jeu est super pour faire découvrir les sensations sur le visage. Il est également parfait pour les moments calmes avec un bébé.

Pendant que vous récitez ce texte, suivez les mouvements avec votre doigt :

"Je fais le tour de la maison" (avec votre index et votre majeur, "marchez" le long du visage de l'enfant)

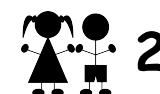
"J'ouvre les fenêtres" (touchez les yeux de l'enfant)

"Je descends les escaliers" (descendez avec vos doigts sur le nez)

"Je m'essuie sur le paillason" (passez votre doigt juste au-dessus de ses lèvres)

"Et je rentre dans la maison" (faites semblant de rentrer votre doigt dans sa bouche)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



4

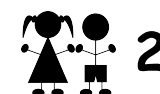
Ce jeu fait rire tous les enfants et est pourtant tout simple.

Demandez à l'enfant d'appuyer sur votre nez. Ce "bouton" vous fait tirer la langue.

Demandez-lui ensuite de tirer sur vos oreilles. Cela vous fait rentrer la langue d'un coup.

Rigolade assurée pendant un moment :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo








5

Demandez à votre enfant de s'allonger et de remonter son t-shirt. Avec votre doigt, dessinez sur sa peau des dessins qu'il doit deviner.

Quand l'enfant est petit, dessinez des cœurs, des ronds, des carrés, des triangles. Vous pouvez ensuite dessiner des chiffres et des lettres.

Quand l'enfant est grand, vous pouvez écrire des mots (il doit deviner les lettres les unes à la suite de l'autre et s'en souvenir pour former le mot). Vous pouvez aussi faire des calculs (des additions, des soustractions ou même des multiplications).


-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

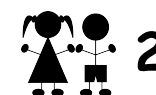
6

Ce jeu est aimé des bébés mais aussi des plus grands qui veulent résister pour ne pas rigoler :-)

Le parent met sa bouche sur le ventre ou le cou de l'enfant et souffle contre sa peau, ce qui la fait vibrer tout en lui faisant des chatouilles.

Pour que cela reste un jeu il ne faut pas le faire longtemps, et laisser l'enfant reprendre sa respiration entre chaque soufflette (et chaque fou rire).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



7


Ce jeu est un défouloir qui permet aux enfants d'attaquer les parents. Les parents doivent un peu se laisser faire avant de contre attaquer.

Le but est simple : faire des guilis à l'autre.

C'est très drôle quand les enfants connaissent le point faible du parent, et vice versa. Chacun essaie d'établir une stratégie, mais surtout, on rigole.

Pour faire ce jeu en évitant que ça se termine en pleurant, il faut choisir un endroit propice (le lit parental, sur un grand tapis, un endroit où il n'y a pas de risque de se cogner). Ensuite, il faut aussi établir une règle pour que chacun puisse stopper quand il en peut plus. Ça peut être un mot rigolo comme "banane". Quand l'enfant crie banane, on arrête de faire des guilis, et on laisse chacun reprendre ses esprits (et sa respiration).

Il faut arrêter le jeu avant que les enfants ne se lassent.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

8

Il s'agit ici de chanter la chanson suivante :

"C'est la baleine qui tourne qui vire

Dans son joli petit navire

Prenez garde à la baleine

Elle va vous manger le doigt miam miam"

On met sa main gauche doigts ouverts. Avec l'index de la main droite (qui représente la baleine) on tourne autour des doigts, et à la fin de la chanson, on replie le doigt que la baleine a mangé. L'enfant découvre une véritable histoire.


Une fois que tous les doigts ont été "mangés" (donc que la main est poing fermée) on dit :

"Oh non, méchante baleine, tu m'as mangé tous mes doigts. Rends-les moi s'il te plaît"

On souffle sur la main fermée et oh, les doigts réapparaissent. Et on dit "Merci gentille baleine"

Cette chanson permet aux tous petits de découvrir les formules de politesse de manière ludique.

Quand les enfants sont plus grands, laissez-les s'adresser directement à la baleine.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



9

Ce jeu est pour les enfants déjà grands. Le but est de les faire un peu tourner en bourrique, et ça peut durer un certain temps :-)

Vous allez prendre votre main gauche, doigts ouverts. Avec l'index de la main droite vous aller faire le contour de tous vos doigts en disant "zip" à chaque doigt.

La première fois, vous allez lui dire : "Regarde : zip, zip, zip, zip, zip"

La deuxième fois, vous allez lui dire : "Regarde bien : zip, zip, zip, zip, zip"

Et vous lui direz ensuite : "Quelle est la différence ?"

Refaites-la même chose autant de fois qu'il vous donne une proposition. Faites-le plus vite, plus lentement, peu importe. Faites-le tourner en bourrique (pas méchamment bien sûr).

Parce que la solution la voici : la seule différence est que la première fois vous dites "regarde" et la deuxième fois "regarde bien". Rigolade garantie.

Et une fois qu'il aura compris le truc, il se fera une joie d'aller faire cette blague à un autre :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

10

Ce jeu est pour les enfants dès l'âge de 3 ans (peut-être même avant si votre enfant comprend la règle).

C'est très simple. Vous mettez votre main sur la table. L'enfant met sa main sur la vôtre. Vous mettez ensuite votre deuxième main sur celle de votre enfant. Et enfin, votre enfant pose sa deuxième main sur la votre. Le jeu peut commencer.

Vous enlevez votre main qui est en dessous, et vous venez la poser sur le dessus (sur celle de votre enfant donc). Votre enfant va ensuite enlever sa main de dessous pour venir à son tour la poser sur le dessus. Et ainsi de suite.

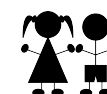
Le but est de le faire de plus en plus vite, sans se tromper.

Quand l'enfant est petit, le simple fait de faire "une pile" de mains l'amuse. Plus il est grand, plus il veut aller vite et gagner. Et vous allez voir que coordonner ses mouvements ce n'est pas si simple.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'





2

11

Cette petite chanson est sans doute une des premières que vous chanterez à votre bébé.

"Tape, tape, petites mains
Tourne, tourne joli moulin
Vole, vole petit oiseau
Nage, nage, joli poisson"

Votre bébé sera émerveillé par vos "mouvements" qui accompagnent la chanson. Un peu plus grand, il fera comme vous, il mimera tous les gestes. Et puis rapidement, il chantera avec vous ces paroles toutes simples.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



12

Ce jeu peut être fait par vous pour faire découvrir les ombres à votre petit enfant, ou comme une vraie activité pour que votre enfant, déjà plus grand, apprenne à faire lui même les ombres.

Prenez une bougie, ou une lampe : l'essentiel étant de pouvoir projeter de la lumière sur un mur blanc de manière à créer des ombres avec vos mains.

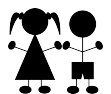
Pour trouver des idées d'animaux ou de personnages à faire avec vos mains, je vous conseille d'aller sur le site de tourte.org.

La colombe est sans doute le plus simple à réaliser. Mais il y en a tellement d'autres. Votre enfant va être fasciné.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

13


Si votre enfant est encore un peu jeune pour faire des figures complexes en ombres chinoises, voici un jeu qui peut déjà l'aider à se familiariser avec ses doigts, et à jouer avec.

Apprenez-lui simplement à faire avec ses mains :

- un rond
- un triangle (une pyramide),
- un cœur
- des jambes qui marchent et qui courent sur une table
- des lunettes ou des jumelles

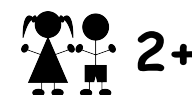
 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



14

Ce jeu permet à la fois d'apprendre à compter (donc de se familiariser avec les chiffres) et de maîtriser les mouvements de ses doigts.

Les petits enfants aiment montrer avec leurs doigts quel âge ils ont. L'étape suivante doit leur permettre de compter jusqu'à 3 (les 3 premiers doigts sont les plus faciles à manipuler pour un enfant). Vous pouvez les aider grâce à ce petit poème :

« 1, je connais quelqu'un
1,2, qui a de jolis yeux
1,2,3, qui aime le nougat »

Ensuite, montrez-leur qu'on peut compter jusqu'à 5 (5 doigts à chaque main), puis jusqu'à 10 (avec les 2 mains).

Vous pouvez, pour les plus grands, leur apprendre à passer d'un chiffre à l'autre le plus vite possible. Commencez en n'allant que jusqu'à 5, puis en augmentant la difficulté avec les 10 doigts.

Vous pouvez télécharger chaque chiffre (avec les doigts) sous forme d'affiche en cliquant [sur le lien](#).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15



Pour vous aider et aider votre enfant à savoir quel mois a 30 jours, et quel mois en a 31, voici une astuce géniale, qui m'a aidée étant enfant, et que j'utilise encore aujourd'hui quand j'ai un doute.

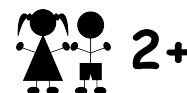
Repliez votre main, de manière à avoir le poing fermé, le dos de la main vers le ciel.

Les articulations de vos doigts forment alors des bosses, et des creux.

La première bosse est janvier, le premier creux février, etc. La dernière bosse est Juillet, et vous recommencez sur la même main, avec la 1ère bosse qui est Août (et oui, on a ainsi les deux mois de l'été qui ont tous les deux 31 jours), et la dernière qui est décembre. La boucle est bouclée :-)

Vous pouvez regarder l'explication en vidéo.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



16

Prenez un petit objet, cachez-le dans une de vos mains. Mettez vos mains fermées paume vers le bas et demandez à votre enfant de deviner dans quelle main se cache l'objet.

Faites ce jeu toujours en lui demandant "main droite ou main gauche?". Au début, il vous indiquera la main qu'il choisit. N'hésitez pas à lui dire "la main droite ? Ah, dommage, c'était dans la main gauche".

Vous pouvez aussi mettre vos mains dans le dos plutôt que de les mettre devant vous paume retournée.

Enfin, votre enfant se fera une joie de jouer aussi et de cacher dans sa main l'objet.

Avec ce jeu, les notions de "gagné" ou "perdu" sont sympa à mettre en place. Cela permet à l'enfant de comprendre que ce n'est pas grave de perdre, on recommence jusqu'à ce qu'on gagne ! A ce moment là, on fait la fête, on saute partout, on applaudit, l'enfant est heureux!

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

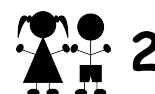
17

Ça, c'est un jeu que les bébés et les petits enfants aiment beaucoup.

C'est tout simple, vous mettez votre œil contre sa joue, et vous battez des cils. Le mouvement de vos yeux qui s'ouvrent et se ferment rapidement va effleurer la joue de l'enfant et lui faire des petites chatouilles. C'est obligé : il va en redemander :-)

Et laissez-vous bisouiller à votre tour, l'enfant prend conscience que chaque élément de son corps peut être utilisé indépendamment, et il aimera vous faire à vous aussi des petites chatouilles avec ses yeux.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



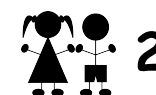
18

Il s'agit ici d'un bisou avec le nez.

Mettez votre nez contre celui de votre enfant, et tournez votre tête de gauche à droite, délicatement. Vos deux nez vont se frotter doucement et la sensation de douceur est vraiment agréable.

Les bébés aiment énormément ces moments de tendresse qui leur font découvrir de nouvelles sensations. Et les enfants aiment varier les câlins et les bisous.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



19

Ce jeu se joue normalement à plusieurs. Tous les joueurs se mettent en cercle sauf un qui quitte la pièce pendant qu'on désigne un chef d'orchestre.

Tous les joueurs doivent faire les mêmes mouvements que le chef d'orchestre. Le joueur qui était sorti se met au centre du cercle, et en observant, doit deviner qui est le chef d'orchestre. Une fois qu'il l'a trouvé, le chef d'orchestre démasqué sort et les autres joueurs désignent un nouveau chef d'orchestre.

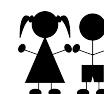
Ce jeu peut s'adapter avec les tous petits, et peut se jouer juste entre vous et votre enfant. Le but est simple, montrer à votre enfant qu'on peut faire plein de choses avec ses mains. Il doit vous suivre. Et peut devenir à son tour le chef d'orchestre. Voici quelques mouvements à faire : taper des mains / taper sa tête avec une main / taper ses cuisses avec les mains / faire de la flûte / jouer du violon / jouer du violon / jouer de la guitare / jouer du piano / jouer de la trompette / faire de la batterie...

A vous de faire jouer votre imagination, et à votre enfant de laisser la sienne s'exprimer.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

20

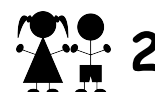
Votre enfant est face à vous.

Serrez votre main gauche (poing fermé) et posez-la sur la tête de votre enfant. Avec votre main droite à plat, venez taper sur votre main gauche (pas très fort, juste pour faire comme si vous cassiez un oeuf sur sa tête).

A ce moment là, ouvrez vos deux mains et laissez-les glisser le long de sa tête, ses joues, son cou, pour faire l'œuf qui dégouline.

Vous venez de découvrir un moyen de faire des chatouilles l'air de rien à votre enfant :-) (voir la vidéo)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



21

Dans la lignée du chef d'orchestre, le but est d'exprimer des choses avec son corps. Ici, on mimera des animaux, puis les métiers, ou encore des actions. Le niveau de difficulté augmente en fonction de l'âge de l'enfant.

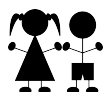
Pour les petits, demandez-leur de deviner ce que vous faites. Ensuite, ils voudront eux-aussi vous faire deviner.

Quand vos enfants sont plus grands, qu'ils savent lire et écrire, faites ce jeu en famille, ou avec d'autres enfants. Chacun écrit un mot sur un papier. On mélange. Ensuite, chacun va piocher un papier, et le mimer. Les autres doivent deviner. Rigolade garantie.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

22

Vous pouvez jouer dans un couloir, ou une pièce un peu longue comme le salon ou une chambre. Vous pouvez aussi y jouer à l'extérieur.

L'essentiel est de délimiter la ligne de départ et la ligne d'arrivée. Un joueur placé sur la ligne d'arrivée, dos aux autres joueurs dit "un, deux, trois, soleil".

Pendant ce temps, les autres joueurs doivent avancer le plus vite possible vers la ligne d'arrivée. A "soleil", tout le monde doit s'arrêter, et le joueur qui compte se retourne pour vérifier. Ceux qui bougent repartent à la ligne de départ. Le premier qui arrive à la ligne d'arrivée a gagné et devient celui qui compte.

Ce jeu peut se jouer avec des petits à partir de 3 ans. Avant, il faut qu'ils soient accompagnés d'un adulte, sinon ils restent sur la ligne de départ et regardent les autres avancer, ou alors ne s'arrêtent pas à "soleil". Ce jeu est super pour justement apprendre aux petits à respecter une règle de jeu.

Petite variante très sympa :
faire la course à genoux :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'




2+

23

Il n'y a rien de plus facile que de faire danser un enfant.

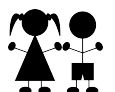
Mettez de la musique qui bouge et commencez à bouger. Votre enfant bougera aussi. Vous pouvez lui apprendre à tourner, les bras grands ouverts. Vous pouvez lui apprendre à faire des pas sur le rythme. Vous pouvez aussi lui apprendre à lâcher son corps et le laisser s'exprimer librement.

Ne riez pas (sauf si c'est un moment de joie, mais ne vous moquez jamais), ne le regardez pas bizarrement. Il ne faut pas qu'il se sente jugé. Et si vous faites comme lui, il se rendra compte que le but est vraiment de se défouler, de s'exprimer par le corps, d'écouter ce que la musique veut nous dire, peu importe ce que l'autre pense.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

24

Sans être un professeur de sport ou un coach sportif, vous pouvez accompagner votre enfant dans de petits exercices de gymnastique.

En voici quelques uns, et pour le reste, à vous d'être créatifs :

- Debout, les jambes raides et les pieds joints, sautez en écartant les pieds. Puis revenez à votre position de départ. Vous pouvez aussi ajouter les mouvements des bras (bras écartés en même temps que les jambes, puis bras le long du corps quand les pieds sont joints, ou alors les bras en opposition aux mouvements des jambes)
 - Marcher à reculons / Marcher en crabe / Marcher à cloche pieds / Marcher en faisant les plus grands pas possibles / Sauter à reculons / Sauter de côté / Sauter à pieds joints en tournant
 - Se plier en avant et marcher sur les pieds et les mains en même temps. La tête en bas, votre enfant découvre le monde autrement.
- Le but de la gym est de jouer avec son corps, selon ce que vous êtes capables de faire, et ce que votre enfant apprécie.

Vous verrez, votre enfant voudra ensuite inventer de nouvelles positions et de nouveaux exercices.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

25

En alliant mime, danse et gymnastique, cette chanson plaît à tous les enfants.

"Savez-vous planter les choux
A la mode, à la mode,
Savez-vous planter les choux
A la mode de chez nous"

On les plante avec le nez (essayez de toucher le sol avec votre nez), avec le front (touchez le sol avec votre front), le coude, les pieds, le genou, l'épaule, l'oreille, la tête, la main...

Le but de cette chanson est de danser. Tout le monde fait la même chose (du moins essaie), on se retrouve dans des positions très bizarres et donc très drôles.

Enfin, ça permet aux tous-petits d'apprendre les parties du corps de manière très ludique.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

26

Ce jeu extrêmement connu est finalement peu joué en famille. C'est bien dommage parce qu'il est très drôle.

Mettez vous debout avec votre enfant et expliquez-lui la règle suivante :

"Quand je te dis "Jacques a dit assieds-toi", alors tu t'assois Et quand je dis juste "assieds-toi", tu ne t'assois pas, parce que Jacques ne t'a rien dit d'accord?"

Le plus difficile est de faire comprendre la règle. Une fois qu'elle est saisie, amusez-vous : assieds-toi / lève ton pied / saute / écarte tes bras / touche ton nez / fais l'oiseau ...

Vous pouvez faire le mouvement en même temps que vous le demandez. L'enfant aura à la fois le modèle à suivre, et en même temps, ne devra pas se laisser influencer si vous faites le mouvement alors que Jacques n'a rien dit.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

27

Ce jeu se joue au moins à 3 (2 enfants + 1 adulte, ou l'enfant et ses deux parents).

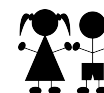
L'adulte est désigné comme le surveillant sévère. Il tourne le dos aux 2 autres qui font les plus grosses grimaces possibles. Au moment qu'il choisit, il se retourne. Ceux qui font les grimaces doivent redevenir normaux, calmes et ne plus bouger tout de suite, de peur de se faire "punir" par le surveillant trop sévère.

Il sera bien difficile aux 2 joueurs de ne pas rire des grimaces faites juste avant. Le joueur qui se fait "prendre" 3 fois a perdu.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

28

Tout le monde s'assoit autour d'une table.

Vous expliquez la règle suivante à vos enfants :

- tic : il faut taper la table avec les paumes des mains
- tac : il faut taper la table avec les index
- toc : il faut taper la table avec les poings
- tic toc : il faut taper la table avec les coudes
- toc tic : il faut taper la table avec les poignets

Plus votre enfant est petit, plus vous limiterez les différents mouvements (par exemple, ne lui apprenez que tic, tac et toc).

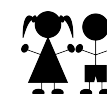
Vous donnez un ordre (par exemple tic) et l'enfant doit faire le mouvement demandé. Il ne s'arrête pas tant que vous n'avez pas donné l'ordre suivant. Vous pouvez alors dire "tic, tac, toc, tic toc et toc tic" dans l'ordre que vous voulez, et au rythme que vous voulez.

Ce jeu est super pour travailler ses réflexes et la coordination.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

29

Votre enfant se met à genoux par terre. Vous attrapez ses pieds que vous soulevez, et votre enfant doit marcher à la force de ses bras et de ses abdos.

C'est bien plus physique que ce qu'on imagine, et les enfants aiment énormément ce jeu. C'est super à faire un jour de pluie quand les enfants ne peuvent pas se dépenser dehors.

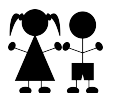
Si cela est possible, vous pouvez aussi organiser une course entre 2 "brouettes" mais pour cela, il faut être au moins 4.

Quand bébé est petit, au lieu de le tenir par les pieds, tenez-le par les hanches ou sous le torse.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

30

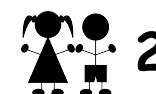
Ceci est une alternative à la brouette.

Vous pouvez le faire avec un nouveau né. Couché sur le dos, faites le pédaler.

Au début, bébé découvre le mouvement alternatif (une jambe après l'autre) et renforce ses abdominaux.

Quand votre enfant sait déjà marcher, et même avec un enfant âgé de plusieurs années, vous pouvez le laisser pédaler tout seul et mettre un coussin sur ses pieds avec comme challenge de ne pas le faire tomber (pédaler sans faire tomber le coussin : tout un art).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



31

Ce jeu est un souvenir de mon enfance. D'ailleurs, pour la petite histoire, quand quelqu'un fait son caliméro dans la famille, on lui dit "pauvre petit chat malade" pour lui faire comprendre qu'on s'en fiche un peu :-P

Vous êtes un petit chat. Vous venez vers votre enfant en miaulant et en imitant un chat. Votre enfant doit vous caresser et vous dire "pauvre petit chat malade" 3 fois d'affilée sans rire. S'il rit, il devient le chat. Le but du jeu en étant chat est de tout faire pour faire rire (mimiques, grimaces, miaulements).

Et si vous êtes plusieurs, le jeu est encore plus drôle. Le chat peut ainsi passer d'un joueur à l'autre pour se faire caresser, jusqu'à ce qu'un des joueurs craque et rigole.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

32

Ce jeu peut être fait avec des bébés à condition de ne surtout pas secouer.

Mettez l'enfant assis sur vos genoux, face à vous, et tenez sa taille ou ses mains selon son âge. Récitez simplement ces phrases :

"A dada sur mon bidet,
Quand il trotte il est coquet

Au pas

(vous levez un pied après l'autre, doucement)

Au trot

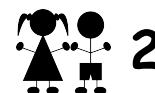
(vous levez les deux talons en même temps toujours doucement)

Au galop

(vous levez les deux talons en même temps, de manière énergique et rapide)

Plus l'enfant est petit, moins on secoue. Plus l'enfant est grand, plus on le fait sauter vigoureusement.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



33

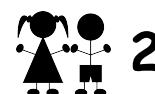
Vous connaissez sûrement cette chanson :

"Bateau sur l'eau
La rivière, la rivière
Bateau sur l'eau
La rivière et plouf dans l'eau"

Vous pouvez la chanter doucement après la douche ou le bain, votre enfant assis sur vos genoux, en vous balançant d'avant en arrière.

Et quand vous dites "plouf dans l'eau", écartez vos jambes et faites semblant de le laisser tomber. Bien sûr, vous le rattrapez et il rigolera de cette sensation.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



34

Dans ce jeu, vous demandez à votre enfant de vous donner son bras.

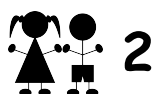
Vous allez, avec vos doigts faire des petits mouvements en l'effleurant doucement en partant du poignet et en remontant vers le creux de l'articulation du coude, comme une petit bête qui monte qui monte.

Votre enfant ne doit pas regarder son bras, et quand il pense que vous êtes arrivé au creux, il doit dire stop.

Si vous allez lentement et que vous lui faites des "chatouilles" comme il faut, les sensations qu'il ressent peuvent le tromper et il risque de dire "stop" alors que vous êtes au-milieu de l'avant bras.

Laissez-le vous le faire, vous verrez, ce n'est pas si simple.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



35

Ce jeu se fait normalement à plusieurs. On fait une ronde, chacun met sa main droite sur la main du voisin de droite, et pose sa main gauche sous la main du voisin de gauche.

On chante une chanson que tout le monde connaît Par exemple, "Frère Jacques". Quand la chanson commence, vous allez avec votre main droite taper dans la main de votre voisin de gauche, qui va ensuite taper dans la main de son voisin de gauche, etc. Comme c'est un cercle, la tape revient forcément à vous. On tourne ainsi tout le long de la chanson, en rythme.

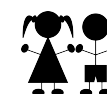
Quand arrive le dernier mot, donc la dernière tape, le joueur qui doit taper doit le faire vite, et celui à qui on tape doit essayer d'esquiver la tape. Si ce dernier esquive, c'est celui qui tape qui est éliminé. Si celui qui tape a réussi à taper, alors le joueur tapé est éliminé.

Ce jeu est intéressant à jouer avec un petit enfant, à deux. Mettez votre enfant en face de vous et faites le jeu sur la chanson. Apprenez-lui à esquiver, à anticiper, cela renforcera ses réflexes.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

36

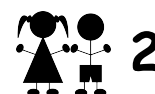
Quand j'étais petite, les jeux de ce genre étaient très répandus dans les cours de récréation.

A deux, face à face, on chantait une chanson en faisant une sorte de chorégraphie avec les mains. Ici, il n'est pas questions de gagner ou de perdre, simplement de s'amuser avec ses mains, et d'essayer d'être rapide.

Voici les paroles, et vous pouvez découvrir le jeu en vidéo :

« Pépito, c'est le capitaine, capitaine d'un navire
C'est le capitaine, capitaine d'un bateau
Hé - hi, hé - ho, plongez sous l'eau, remontez au bateau
Beurre, beurre, beurre et du cacao tout chaud »

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



37

Vous pouvez jouer aux marionnettes en enfilant vos mains dans des chaussettes. Vous pouvez aussi dessiner avec un stylo des yeux, un nez et une bouche sur vos doigts pour faire des mini-marionnettes. Ces marionnettes rigolotes feront rires petits et grands enfants.

Vous pouvez aussi accompagner votre jeu de la chanson :

"Ainsi font font font les petites marionnettes

(en tournant vos mains sur elles-mêmes)

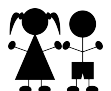
Ainsi font font font 3 ptits tours et puis s'en vont"

(tournez trois fois les mains l'une autour de l'autre et cachez les dans votre dos).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

38



Selon l'âge de votre enfant et de ses capacités physiques, vous pouvez lui proposer de faire la course, soit avec vous, soit avec un autre enfant et vous êtes l'arbitre.

Pour cela, préparez un parcours avec par exemple une chaise à éviter, un fauteuil à contourner, un coussin au-dessus duquel il faut passer. Une fois le parcours prêt, à vous de définir de quel type de course il s'agit :

- en rampant (c'est parfait pour les bébés dès qu'ils savent ramper)
- emmailloté dans une couette ou un duvet version momie (tout est dans l'équilibre)
- en marchant les pieds attachés
- ...

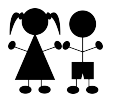
A vous de définir les règles selon votre intérieur et selon votre enfant.

Faites en sorte que rien ne puisse se casser autour, et amusez-vous.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

39


Vous n'imaginez pas tout ce qu'on peut faire avec quelques marches d'un escalier.

Un bébé utilisera la marche pour se mettre debout. Un autre s'entraînera à s'asseoir, puis se lever, puis s'asseoir de nouveau.

L'étape suivante : s'entraîner à monter l'escalier avec les genoux. Puis à descendre toujours sur le ventre, en cherchant avec son pied la marche du dessous.

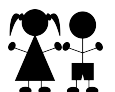
Quand l'enfant sait marcher, monter et descendre tout seul, il trouvera encore d'autres activités à faire avec l'escalier : monter en arrière, descendre sur les fesses, monter par les barreaux en s'accrochant à eux.

L'essentiel, pour sa sécurité, c'est que l'enfant comprenne que ces jeux ne se font que lorsqu'il y a un adulte qui les surveille.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'




2+

40

Ce jeu est pour les enfants qui aiment grimper. Ma fille joue à ce jeu de 3 manières différentes, et généralement avec son père qui est plus résistant pour ça :-)

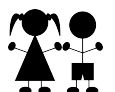
- l'adulte s'assoit sur une chaise pour la stabiliser, et l'enfant doit grimper sur cette chaise puis sur les épaules de l'adulte
- l'adulte est accroupi par terre et l'enfant doit réussir à lui monter sur les épaules (en s'appuyant d'abord sur la jambe au sol, puis sur celle en équilibre, etc).
- l'adulte est debout, il tient fermement les mains de l'enfant qui est face à lui et qui va monter en marchant pour arriver le plus haut possible.

Comme je l'ai dit, pour ce genre de jeux, il vaut mieux ne pas avoir de problème de dos. Sinon, vous pouvez aussi laissez votre enfant escalader le canapé. Je sais que beaucoup de parents trouvent cela dangereux, mais un enfant qui apprend à grimper le fera de manière prudente et surtout, vous pouvez imposer la règle "ok mais quand je suis là pour surveiller".

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

41


Racontez cette histoire à votre petit enfant :

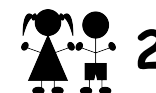
"La petite souris grimpe à l'horloge"
(Faites marcher vos doigts le long du bras gauche de votre enfant)

"L'horloge sonne un coup"
(Tapez une fois dans vos mains au dessus de sa tête)

"La souris redescend"
(Faites marcher vos doigts jusqu'au bas de son bras droit).

Recommencez avec les chiffres suivants.
Ce petit jeu permet à l'enfant de découvrir les chiffres et de se familiariser avec le calcul.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo




42

Tenez les mains de votre enfant. Si vous êtes plusieurs, faites une jolie ronde, et tournez en chantant :

"Dansons la capucine,
Y a plus de pain chez nous
Y en a chez la voisine
Mais il est pas pour nous"

A la dernière phrase de la chanson, accroupissez-vous d'un coup au sol.

Voilà une occasion bien sympa de faire travailler les muscles de ses jambes, de ses cuisses, de ses fesses, ainsi que ses abdos :-P

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



43

Mettez-vous face à votre enfant, très sérieusement.

Tenez-lui le menton entre votre pouce et votre index, et demandez-lui de tenir le votre. Récitez cette petite chanson :

"Je te tiens, tu me tiens, par la barbichette
Le premier de nous deux qui rira aura une tapette"

Vous pouvez tricher en lui faisant des grimaces pour le faire rire :-). Et comme le dit le texte, celui qui rigole en premier se prend une douce tape sur la joue.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

44

Cette activité a deux variantes chez nous, mais se fait quasiment toujours en chantant :

"Passez ponpon les carillons, les portes sont ouvertes
Passez ponpon les carillons, les portes sont fermées à clé"

Pendant la chanson on peut circuler sous le pont, et dès que les portes sont fermées à clé, le pont s'écroule :-)

1/ Au début, c'est le parent qui fait le pont : si votre souplesse vous le permet, cambrez vous en arrière, mains et pieds au sol, le dos le plus haut possible. Sinon, faites le pont en avant, comme si vous alliez toucher vos pieds avec vos mains. Votre enfant passe dessous. Au début il évite que le pont s'écroule sous lui. Après, il s'amuse à rester coincé dessous :-)

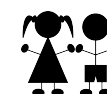
2/ Ensuite, l'enfant fait le pont. Il pourra faire le pont sous ses deux formes, en avant au début, puis en arrière.

Et là où c'est très drôle, c'est quand le parent reste coincé car trop grand et trop gros pour ce si petit pont.
Rigolades garanties.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'




2+

45

Ce jeu va permettre à tout le monde de bien rigoler en faisant travailler ses pieds.

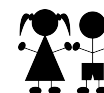
Mettez des petits objets à disposition de tout le monde, directement sur le sol ou dans une boîte. Le but est d'attraper ces objets avec les orteils et uniquement les orteils et de lever le pied assez haut pour prendre ensuite l'objet dans la main.

Voici des idées d'objets à prendre avec les orteils : de la laine, des boutons, un crayon, un caillou, une cuillère, une fleur, un mouchoir...

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

46

Asseyez votre enfant dos à vous. Tapez-lui sur l'épaule ou sur la tête.

Votre enfant doit deviner, en comptant le nombre de tapes qu'il a reçues, quel est le chiffre que vous aviez en tête. Inversez ensuite les rôles.

Si vous êtes plusieurs, mettez-vous en file indienne. Le joueur le plus en arrière tape sur l'épaule (ou la tête) de celui qui est devant lui. Le deuxième joueur qui vient de recevoir les tapes doit à son tour taper le joueur qui est devant lui.

Et ainsi de suite, comme un téléphone arabe mais avec des tapes. Le joueur le plus devant doit dire quel chiffre il pense avoir reconnu grâce aux tapes.

Pour les tous petits, au lieu de se transmettre un nombre de tapes, on peut transmettre un geste. Par exemple, une tape sur l'épaule à droite. Puis une tape sur l'épaule à gauche. Etc.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

47

Avec mes frères et sœurs, alors qu'un jour nous chahutions en faisant trop de bruit, et après une remarque de nos parents, nous avons décidé de continuer notre "bagarre" de manière à ne plus faire aucun bruit.

Nous avons appelé ce jeu le "judo calme". Le but étant d'inventer des prises d'arts martiaux, mais version cosmonaute. Au ralenti, sans faire aucun mal, et sans faire aucun bruit.

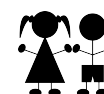
Nous avons tellement rigolé ce jour là, que parfois, nous nous amusons à le faire encore, même étant adultes.

Mine de rien, ça fait travailler l'équilibre :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

48

Ce jeu se joue normalement en collectif, mais il s'adapte avec un seul enfant (mais c'est encore plus drôle si il y en a plusieurs).

Prenez un foulard ou une paire de chaussette roulés en boule.

Délimitez un terrain (par exemple une chambre, un salon, ou si vous jouez en extérieur un terrain délimité par des cailloux ou des chaussures).

Votre enfant doit courir, et vous devez lancer votre boule et essayez de le toucher. Quand vous l'avez touché, les rôles s'inversent. Rigolade et défoulement garantis !

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

1

Montrez à votre enfant un objet que vous avez choisi (une balle, une petite boîte, un bonbon...).

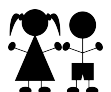
Demandez-lui de fermer les yeux et déplacez l'objet de place dans la pièce, de manière à ce qu'il reste visible mais pas trop non plus.

Votre enfant doit ensuite chercher l'objet, uniquement avec ses yeux, sans rien toucher, rien déplacer.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

2


Prenez 2 ou 3 gobelets non transparents. Retournez les 3 gobelets et cachez sous l'un un petit objet (pièce de monnaie, bille, petite balle).

Demandez à votre enfant de bien regarder, et changez les gobelets de place plusieurs fois, sans jamais les soulever. Puis, demandez à votre enfant de retrouver où est caché l'objet.

Avec les petits, ce jeu permet de les aider à observer, donc allez doucement. Avec les plus grands, allez le plus vite possible :-)

 Avec le corps

 Dans la maison

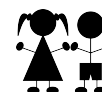
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

3

Présentez plusieurs objets de taille et de couleur différentes à votre enfant.

Plus l'enfant est grand, plus vous lui montrerez d'objets (par exemple, 3 ou 4 objets pour un enfant de 2 ans, contre 10 pour un enfant de 5 ans).

Demandez-lui de les mémoriser. Ensuite, il fermera ses yeux et vous retirerez un seul objet.

Quand il les rouvrira, il devra trouver quel objet a disparu.

 Avec le corps

 Dans la maison

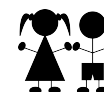
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

4


Mettez un foulard sur les yeux de votre enfant de manière à ce qu'il ne voit plus rien.

Mettez-le à genoux par terre dans une pièce dégagée d'objets au sol. Votre enfant doit chercher une de ses peluches.

Vous pouvez lui tendre un piège en mettant une autre peluche (très différente au toucher) sur son chemin.

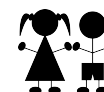
Vous pouvez aussi bander les yeux de deux enfants en même temps, et c'est à qui trouvera le peluche en premier.

Variantes de ce jeu : mettez 2 objets complémentaires (une bouteille et son bouchon par exemple) / et si vos enfants sont grands, mettez une bougie, et une boîte d'allumette (l'enfant a gagné quand il a allumé la bougie)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+


5

Ce jeu peut sans aucun problème être joué en intérieur.

Pour les bébés, on joue à cacher son visage derrière ses mains.

Plus votre enfant est petit, plus il est sensible à la "peur" de ne pas trouver celui qu'il cherche, ou la peur de se faire surprendre. Choisissez donc des cachettes qui ne vous cachent pas trop.

En grandissant, votre enfant aimera plutôt se cacher. Acceptez qu'il aille dans des recoins, sous un lit, dans le panier à linge... son but est de se cacher. Vous rangerez ensemble une fois le jeu terminé.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

6

Ma fille a "inventé" ce jeu et elle y prend un plaisir immense.

Pour cela, il faut juste accepter que l'enfant mette un coussin par terre.

L'enfant placera le coussin entre ses deux jambes et s'amusera à sauter, à se déplacer, ou à monter sur le canapé, sans que le coussin glisse.

Adresse, souffle, précision, ce jeu est un vrai sport :-)

 Avec le corps

 Dans la maison

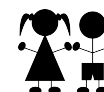
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

7

C'est sûrement plus agréable pour l'enfant que pour les parents, mais permettre de temps en temps un moment "bruit" c'est aussi laisser l'enfant s'exprimer.

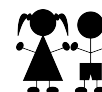
A quelques mois, votre bébé pourra taper sur des casseroles avec des cuillères en bois. La seule règle, c'est de faire en sorte que rien ne puisse le blesser. Et pour éviter le bruit pour les voisins, mettez une couverture sous les casseroles.

Ensuite, vous pouvez créer des maracas en mettant des petites pâtes, du riz, des amandes ou des lentilles dans un petit bocal fermé.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

8


Transformez le tas de chaussures ou de chaussettes en une expérience éducative.

Tendez une chaussette ou une chaussure à votre enfant (dès 9 mois), et demandez-lui de vous aider à trouver l'autre.

Ce jeu peut se compliquer un peu pour des enfants un peu plus grands en leur demandant de recréer des paires de boutons, des paires d'un jeu de memory (toutes les pièces face vers le haut, puis face retournée), des paires de boucles d'oreille...

 Avec le corps

 Dans la maison

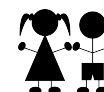
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

9

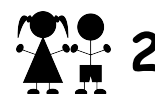
Ce jeu est plutôt pour les petits enfants. Et plutôt pour des adultes qui n'ont pas mal au dos.

Prenez un manche à balai et demandez à votre enfant de l'attraper des deux mains, fermement.

Pendant qu'il s'y accroche, soulevez le lentement, de quelques centimètres (pour pas qu'il se fasse mal s'il lâchait).

Avec de l'entraînement, il se transformera en vrai petit ouistiti

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10

Ce jeu est parfait pour les petits comme pour les grands.

Prenez une boîte et des objets à jeter dedans.

Plus l'enfant est grand, plus la boîte sera petite, plus l'objet sera petit (par exemple des pièces de monnaie), et plus la boîte sera éloignée du lanceur.

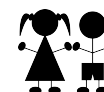
Pour un enfant de 2 ans environ, prenez une grande boîte, et demandez-lui de jeter une petite peluche, ou alors une paire de chaussettes roulées en boule.

Ce jeu est aussi très drôle pour des adultes qui s'ennuient :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

11

Que votre enfant soit une fille ou un garçon, proposez-lui de coiffer ses peluches ou ses poupées.

Donnez lui des pinces, des barrettes, des élastiques, des bandeaux, même vos colliers s'ils ne sont pas fragiles.

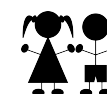
Et laissez-le décorer, embellir, organiser... vous ne le savez peut-être pas encore mais grâce à vous, votre enfant découvre sa fibre artistique :-)



-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

12

Utilisez du scotch de couleur (le scotch marron fait l'affaire), et délimitez des routes, un parking, une maison sur le sol de sa chambre ou dans un couloir.

Ce grand circuit permettra à votre enfant de jouer aux voitures un long moment avec tous ces nouveaux espaces de jeu !

Ce circuit peut aussi être un exercice pour lui : marcher le long du scotch comme s'il s'agissait d'une poutre.

Et difficulté supplémentaire, demandez-lui de faire ce parcours avec une cuillère dans la bouche et un petit objet dans cet cuillère. Objet qu'il ne faut surtout pas faire tomber (un caillou, un œuf en plastique, un bonbon).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

13

Vous pouvez également utiliser du scotch pour délimiter des triangles sur le sol, comme un circuit pour votre enfant. Le but du jeu est qu'il saute d'un triangle à l'autre.

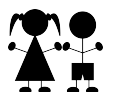
Imaginez une histoire autour de ce jeu. Le sol est une rivière. Il y a des poissons dedans, et pour ne pas se faire chatouiller les pieds par les poissons, il faut bien sauter d'un triangle à l'autre.

Si votre enfant est grand n'hésitez pas à parler de crocodile ou de requin. Mais attention, le but n'est pas de lui faire peur (l'imagination des enfants peut parfois être source d'angoisse et de stress).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

14

Appelée par les scientifiques Oobleck, cette pâte est toute simple à faire :

- installez-vous avec une grande bassine,
- versez de la maïzena dedans,
- et ajoutez la quantité d'eau nécessaire pour obtenir une pâte de la consistance d'une pâte à beignets.


Laissez votre enfant jouer avec cette pâte.

Pressez-la entre vos mains pour obtenir une boule dure, puis ouvrez la main et regardez-la redevenir instantanément liquide.

Découvrez la recette en vidéo.

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

15

Découpez les doigts d'un gant (en coton, ou en silicone).

Enfilez-les sur la main de votre enfant.

Avec des feutres, dessinez des visages sur les marionnettes pour créer des personnages divers et variés.

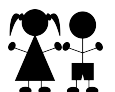
C'est parti pour une histoire rocambolesque.

Laissez-votre enfant faire travailler son imagination avec ces tous nouveaux personnages.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

16

Il existe énormément d'astuces pour permettre à votre enfant de fabriquer des colliers, tout en travaillant la motricité fine :

- Avec des pâtes : Donnez un lacet ou un gros fil à votre enfant, ainsi que des pâtes (coquillettes, macaronis, penne) et laissez-le réaliser son œuvre d'art.
- Avec des bouts de paille : Découpez des pailles en grosses "perles", et c'est parti pour un collier non comestible mais original.
- Avec des friandises : Selon ce que vous avez chez vous, vous pouvez proposer à votre enfant des céréales percées au milieu, des bretzels, ou n'importe quoi qui se mange et qui puisse s'enfiler et ensuite se manger :-)

 Avec le corps

 Dans la maison

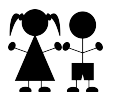
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

17

Il n'y a pas plus simple comme recette :

- 1 verre de sel
- 1 verre d'eau tiède
- 2 verres de farine

Mélangez avec les doigts. Une fois la pâte parfaite (ne doit pas coller), voici 2 idées faciles à réaliser avec des petits et des grands :

- Un hérisson en pâte à sel : Donnez la forme à votre pâte pour qu'on puisse distinguer le museau du hérisson. Collez 2 lentilles pour les yeux. Et sur son dos, plantez des pâtes (penne ou macaronis) pour faire les pics.

- Un bougeoir : il est possible de mettre des colorants pour embellir son bougeoir. Personnellement, je fais toujours avec ce qu'il y a à disposition : des amandes émincées, des lentilles, petits coquillages, ou dessiner des formes avec une fourchette.

On fait sécher les œuvres 24h, puis on met à cuire au four à 100° (plusieurs heures)

 Avec le corps

 Dans la maison

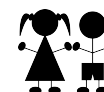
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

18

Ces jeux s'inspirent de la pédagogie Montessori. Ces gestes qui paraissent simples demandent parfois beaucoup de coordination et font travailler la motricité fine. L'enfant peut y passer des heures si l'activité lui plaît

Pour cela, il faut garder un maximum de petits bocaux ou petites bouteilles aux formes, aux bouchons et aux couvercles différents. L'enfant va s'entraîner à dévisser et revisser les bouchons. Il va essayer de mettre tel bouchon sur tel bocal et se rendre compte que ça ne marche pas. Il va donc chercher la solution.

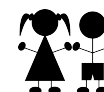
Vous pouvez le laisser transvaser l'eau d'un récipient à l'autre (avec un petit pichet d'eau et des verres, ou autres contenants). Ce geste de verser l'eau d'un contenant à un autre demande beaucoup de concentration et d'agilité.

Vous allez être étonné(e) de voir le temps qu'il peut passer à refaire ces mêmes gestes, jusqu'à ce qu'il soit assuré, précis et satisfait.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

19

Là encore, cette activité s'inspire de la pédagogie Montessori.


Mettez à disposition de votre enfant un pull ou une veste avec de gros boutons. Laissez-le boutonner, déboutonner à l'infini.

Faites de même en lui proposant une veste à zip (fermeture éclair).

Non seulement l'enfant apprécie les petites difficultés à relever, mais en plus, il aime apprendre des gestes de notre quotidien, banals pour nous, mais qu'il aimerait pouvoir faire tout seul. Cela l'aide dans sa quête d'autonomie, et est un grand pas pour lui permettre de s'habiller tout seul avec des habits un peu compliqués.

 Avec le corps

 Dans la maison

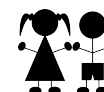
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

20

Amusez-vous à prêter à votre enfant :

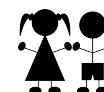
- vos habits (ceux qui ne sont pas délicats bien sûr),
- des foulards,
- des grandes chaussures,
- etc.

Laissez-le choisir sa tenue, aidez-le si besoin et ... passez un bon moment de rigolade !

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

21

Je jouais beaucoup à ce jeu avec mes soeurs quand j'étais petite.

Pour le mettre en place il faut simplement une pièce sombre comme s'il faisait nuit (fenêtres et volets fermés). Attention, avec les petits il faut éviter le noir complet.

Un peu sur le principe de la nuit au musée, lorsqu'on éteint la lumière, c'est la fête : tout le monde bouge, saute, danse, remue...

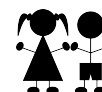
Dès qu'on allume la lumière tout le monde doit faire la statue.

Celui qui allume et éteint l'interrupteur doit faire asseoir ceux qu'il voit bouger une fois la lumière rallumée.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+



22

Choisissez des objets ou éléments d'une même catégorie, et insérez un intrus dedans. Votre enfant devra trouver ce qui n'a pas sa place dans votre proposition.

Par exemple :

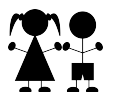
- prenez des vêtements / chaussures / éléments de coiffure (tout ce qui permet de s'habiller), et insérez au milieu une assiette de dînette
- prenez des éléments pour mettre la table (assiette, verre, couverts) et insérez au milieu un ballon
- mettez différents fruits sur la table et insérez un légume

Votre enfant apprendra à raisonner logiquement en s'amusant.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

23


Vous êtes un gros microbe, à quatre pattes par terre.

Vous délimitez un espace (par exemple le salon) et votre enfant doit parcourir cet espace sans se faire toucher par le microbe. S'il se fait toucher, il devient lui aussi microbe.

Ce jeu est un gros défouloir par jour de pluie.

C'est évidemment plus drôle de jouer à plusieurs.
Par exemple les deux parents et l'enfant. Ou avec plusieurs enfants.

Le jeu s'arrête quand tout le monde est devenu un microbe.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

24

Vous aurez besoin de mettre de la musique.

Quand la musique fonctionne, tout le monde danse, saute, remue, se dandine.

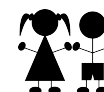
Quand la musique s'arrête (si vous avez une télécommande à distance c'est l'idéal, sinon il faut un autre joueur), tout le monde se fige pendant 5 secondes.

Évidemment, c'est plus compliqué que ça en a l'air. Ce jeu est également un très bon moyen de faire passer le temps quand il fait moche dehors.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

25

J'ai trouvé cette idée géniale pour les tous petits : prenez simplement un rouleau d'essuie-tout ou de papier WC.

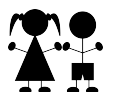
Avec du scotch, collez-le contre un mur à la verticale.

Donnez à votre enfant des petits objets qu'il pourra faire glisser dans ce tube, et les regarder sortir au bout.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

26

Vous pouvez proposer à votre enfant de faire une tour avec des sucres en morceaux (les sucres blancs).

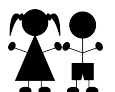
Vous pouvez aussi créer un superbe photophore igloo (avec des sucres empilés comme des blocs de glace, et collés entre eux avec du sucre glace)

Idéal pour les fêtes de Noël ;-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

27

Pour appréhender les 3 éléments, préparer 3 petits flacons : un avec de la terre, un autre avec de l'eau et le dernier vide.


On explique à l'enfant que notre planète est composée de terre et d'eau et qu'elle est entourée d'air. On peut ensuite demander à l'enfant de nommer et/ou de montrer les choses qu'il connaît qui se rapportent à ces 3 éléments.

Par exemple :

- pour la terre : des montagnes, du sable, un désert, une plage, des maisons en terre...
- pour l'eau : la mer, une rivière, une cascade...
- pour l'air : des montgolfières et des avions qui volent, les nuages, le ciel...

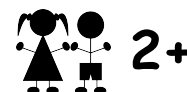
 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



28

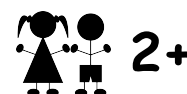
On récupère lors d'une sortie 3 fleurs que l'on dispose dans 3 petits verres ou vases.

On demande à l'enfant de verser dans le 1^{er} contenant de l'eau, dans le deuxième de l'huile, et rien dans le troisième.

Pendant plusieurs jours on observe ce qui se passe et la différence entre chacune des fleurs.

L'enfant en arrive à la conclusion que la fleur a besoin d'eau pour vivre. Cette chouette expérience toute simple est vraiment très ludique.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



29

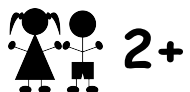
Voici une activité qui aidera l'enfant à développer sa perception du goût. On va introduire les 4 saveurs basiques, à savoir sucré, salé, acide et amer.

On prépare 4 petits pots ou petits verres identiques contenant :

- de l'eau sucrée (doux)
- de l'eau vinaigrée (acide)
- de l'eau salée (salé)
- de l'eau avec quelques gouttes de quinine (amer).

Visuellement il n'y a aucune différence. On met quelques gouttes sur la langue (avec une pipette ou une petite cuillerée). Et on invite l'enfant à faire de même. On se rince la bouche avec de l'eau plate entre chaque goût.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



30

Le but de cette activité est de remarquer la présence de l'air que l'on ne peut pas voir.

1/ On prend une bouteille en plastique vide et on demande à l'enfant s'il peut l'écraser (en s'asseyant dessus par exemple). L'enfant va bien s'amuser à le faire. On lui donne ensuite une autre bouteille vide en lui faisant remarquer qu'on l'a rebouchée. Cette fois-ci il ne peut pas l'écraser. Nous non plus d'ailleurs. Car il y a de l'air dedans et le bouchon l'empêche de sortir.

2/ On met ensuite de l'eau dans un grand saladier. On prend une petite bouteille vide qu'on plonge dans l'eau, la tête en bas. Doucement, on place la bouteille à l'horizontale sans la sortir de l'eau et on observe les petites bulles qui en sortent. La bouteille n'était pas vide, elle était pleine d'air !

 Avec le corps

 Dans la maison

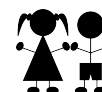
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

31

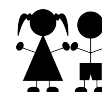
On prépare deux bougies, des allumettes, une coupelle de sable et 2 pots en verre de tailles différentes (un petit, et un grand)

- On allume les 2 bougies (on éteint l'allumette dans le sable)
- L'enfant choisit quel pot en verre il veut mettre sur quelle bougie. Le parent prend l'autre pot. Au même moment, on retourne les pots sur les bougies et on observe les flammes.
- La bougie dans le plus grand pot va mettre plus de temps à s'éteindre. Explication : le feu a besoin d'air pour brûler. Il utilise l'air qu'il y a dans le pot. Quand il n'y a plus d'air dans le pot, la flamme s'éteint. Le grand pot contient plus d'oxygène, la flamme met donc plus de temps à s'éteindre.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

32


On prépare une bougie chauffe plat, un plat avec de l'eau et un petit pot en verre

- On pose la bougie sur l'eau et on l'allume.
- On place le pot en verre à l'envers sur la bougie.
- Comme dans l'activité précédente, la bougie s'éteint rapidement, et à ce moment là, l'eau monte dans le pot.

Explication : la flamme a consommé l'air qu'il y avait dans le pot. Ça a créé un grand vide. Du coup, l'eau remplit ce vide et remplace l'air.

 Avec le corps

 Dans la maison

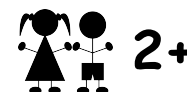
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



5'



33


On prépare une petite bouteille, un grand saladier, un ballon de baudruche et de l'eau bouillante.

- On fixe le ballon sur le goulot de la bouteille.
- On verse l'eau bouillante dans un saladier et on place la bouteille dans l'eau, en la tenant par le goulot (pour que le ballon reste bien en place)
- Le ballon va commencer à se gonfler tout seul et à se redresser. Effet « wow » garanti :-)

Explication : La bouteille n'est pas vide, elle contient de l'air. Avec l'eau bouillante, l'air va se réchauffer. Et l'air chaud prend plus de place : on dit qu'il se dilate. Il ne peut plus tenir dans la bouteille et il s'échappe dans le ballon. Si on laisse la bouteille se refroidir, le ballon se dégonfle.

 Avec le corps

 Dans la maison

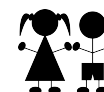
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+


34

- On propose à l'enfant 2 récipients de même volume, mais ayant des formes très différentes : par exemple, un récipient long mais étroit et un vase petit mais large.
- On demande à l'enfant, selon lui, lequel peut contenir plus d'eau. On lui demande de vérifier par lui-même.
- L'enfant est alors surpris de voir qu'avec la même quantité d'eau, aucun des récipients ne déborde.

Explication : l'eau n'a pas de forme, et prend la forme du contenant. Même si la forme est différente ces deux contenants ont le même volume, et l'eau s'adapte.

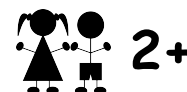
 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



35

- Dans trois petits récipients en verre, on met : de l'eau, un bout de bois et rien.


L'enfant doit devenir lequel contient du liquide, lequel contient du solide, lequel contient du gazeux.

- On peut également aborder les différents états juste avec de l'eau :


1/ de l'eau liquide dans un verre en verre

2/ de l'eau que l'on verse dans un bac à glaçon et qu'on laisse congeler (on met ensuite le glaçon dans un deuxième récipient en verre à côté de celui qui contient de l'eau)

3/ on fait chauffer de l'eau dans une casserole : la vapeur s'élève

 Avec le corps

 Dans la maison

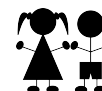
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

36

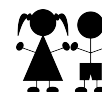
- On prend deux pots de yaourts vides et propres.
- On fait un trou dans chacun des pots, et on passe un cordon dans le fond. Puis, on fait un nœud.
- L'enfant prend un pot et nous nous éloignons pour bien tendre la ficelle. L'enfant place son gobelet sur son oreille et nous parlons doucement dans le notre. Puis, nous changeons les rôles.

La voix fait vibrer le pot qui fait vibrer la ficelle qui fait ensuite vibrer le deuxième pot, qui fait vibrer l'air près de l'oreille : l'enfant découvre que le son voyage :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+


37

- On met dans un panier ou dans une boîte plein d'objets (des chaussettes en boule, des balles, des foulards, des peluches)
- On délimite un territoire assez petit (on se met dans un angle si il n'y a qu'un enfant, et on se met au centre d'une pièce s'il y en a plusieurs)
- Pendant un temps défini (pas plus d'une minute pour des enfants de moins de 5 ans) on jette les objets du panier le plus vite possible (dans le territoire délimité) et l'enfant doit remettre les objets le plus vite possible dans le panier.

A la fin du chrono, on reprend son souffle et on inverse les rôles.

 Avec le corps

 Dans la maison

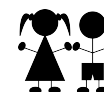
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

1

Il n'y a rien de plus facile que de prendre un caillou pour "graver" dans du ciment ou du béton une jolie marelle. Le dessin partira avec le temps, et donc on n'abîme rien.

Pour les petits, faites des cases toute petites. Pour les plus grands, agrandissez les cases. Dessinez toujours les chiffres dans les cases.

Lancez un caillou dans le 1. Sur un pied, sautez dans le 2, le 3, les pieds en même temps dans le 4 et 5, un pied dans le 6, les deux pieds dans 7 et 8, et sautez en vous retournant toujours dans 7 et 8 et faites le chemin inverse. Une fois dans le 2, attrapez le caillou sans vous tenir et sans tomber et revenez sur « terre ». Lancez le caillou dans le 2 et faites le jeu de la même manière.

Quand le caillou que vous lancez atterrit ailleurs que dans la case visée, c'est au tour de l'autre joueur.

 Avec le corps

 Dans la maison

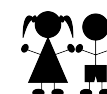
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

2

Prenez une vingtaine de cailloux de la même taille (un peu plus gros qu'une bille).

Lancez un caillou en l'air. Pendant qu'il est en l'air, ramassez un autre caillou, et rattrapez votre caillou lancé avec la même main.

Si vous faites tomber votre caillou, ou si vous n'arrivez pas à attraper un caillou pendant que le vôtre est en l'air vous passez votre tour.

Si vous avez réussi à prendre 1 caillou pendant que le vôtre était en l'air, recommencez en essayant d'attraper 2 cailloux en même temps. Puis 3. A gagné celui qui a le plus de cailloux à la fin de la partie. Ce jeu permet de travailler l'adresse, la coordination et la précision.

Avec des petits enfants, vous pouvez lancer le caillou et ils doivent avec leurs deux mains en attraper un avant que le caillou lancé ne retombe. Cela les aide à prendre conscience de la vitesse des mouvements.

 Avec le corps

 Dans la maison

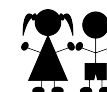
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

3

Que ce soit au parc ou en ballade en forêt, votre enfant ne manquera pas d'imagination pour vous faire un bon repas. Mais si jamais il a du mal, aidez-le :

- de l'herbe en guise de gruyère
- des feuilles bien vertes pour une bonne salade
- des petits cailloux pour le riz
- des pommes de pin remplaceront le maïs
- de la terre pour un gâteau au chocolat
- des pissenlits jaunes pour de la banane

...

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'








1+

4

Découvrez comment faire de votre prochaine sortie une chasse aux trésors.

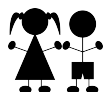
Vous allez proposer à vos enfants de trouver des éléments précis lors de votre ballade. Le but est de réussir à trouver tous les éléments de la liste le plus vite possible.

Je vous invite à télécharger gratuitement 4 planches de « trésors » proposées par le site [jeuxetcompagnie](http://jeuxetcompagnie.com) à trouver en forêt / en ville / à la plage / au parc. Vous pouvez les imprimer directement et les proposer à votre enfant, ou piocher des idées et les proposer à l'oral au fur et à mesure à votre petit bout.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

5

Ce petit jeu est un jeu de devinette à faire avec des cailloux.


Choisissez avec votre enfant entre 3, 5 et 10 cailloux (selon l'âge de l'enfant et sa connaissance des chiffres).

Mettez quelques cailloux dans le creux de votre main. Secouez, mélangez en disant cette formule mignonne :

"Greli-grelot, combien j'ai d'sous dans mon sabot ?"

Votre enfant doit deviner combien vous avez caché de cailloux dans votre main. Dès qu'il trouve le bon nombre, c'est à lui de cacher le nombre de cailloux qu'il veut.

 Avec le corps

 Dans la maison

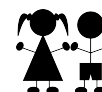
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2

6

Ce jeu peut se faire dès que votre enfant connaît ses couleurs.

Annoncez une couleur, et votre enfant doit vite aller toucher quelque chose qui est de la couleur que vous venez de citer.

Si vous avez plusieurs enfants, c'est la course :-)

Vous pouvez en extérieur demander :

- du marron (un arbre),
- du vert (de l'herbe ou une feuille),
- du jaune (un pissenlit),
- du bleu (le vélo qui est posé dans le parc),
- du blanc (une pâquerette),
- etc.

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+


7

Ce jeu est à faire avec des enfants qui n'ont pas peur d'avoir les yeux bandés (en général à partir de 5-6 ans).

Vous partez d'un endroit défini. Vous bandez les yeux à votre enfant. En le guidant avec votre voix, vous allez le conduire jusqu'à un autre arbre, en évitant les obstacles (une pierre, un rosier, un sapin...). Votre enfant devra alors toucher l'arbre, écouter les sons, essayer de retenir un maximum de détails.

Vous allez ensuite le reconduire toujours les yeux bandés au point initial, et lui enlever, une fois arrivés, le bandage de ses yeux. Votre enfant doit maintenant retrouver l'arbre où vous l'avez emmené alors qu'il ne voyait rien. Il doit apprendre à faire confiance à ses autres sens que la vue.

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2

8

Ce jeu est sympa quand on se ballade en ville, ou quand on est en voiture : le but est tout simple. Quand on voit une voiture jaune, on tape une fois (gentiment) son voisin en disant "voiture jaune". Quand on voit un camion jaune on tape 2 fois (ou on pince une fois) en disant "camion jaune".

Le premier qui tape empêche les autres joueurs de comptabiliser des points.

On comptabilise ainsi le nombre de véhicules jaunes vus par chaque joueur. Et celui qui a gagné est celui qui a été le plus réactif et a vu le plus vite les voitures et camions jaunes :-)

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+


9

Avec des craies, ou avec un caillou (comme pour la marelle), dessinez une très grosses cible sur le sol en béton.

Si le sol est du sable, il n'y a plus qu'à prendre un baton pour faire le dessin.

Prenez un caillou ou n'importe quel objet, et laissez votre enfant viser la cible, de manière à se rapprocher au maximum du centre de la cible.

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

10


Pour cela, il faut simplement accepter que votre enfant puisse sortir des vêtements à lui pour les mettre au sol.

Toujours avec une craie, ou un caillou, ou un bâton (selon le type d'extérieur sur lequel votre enfant joue), dessinez les poupées géantes :

- les bras,
- la tête
- les jambes

Et laissez votre enfant poser sur les dessins ses vêtements pour les « habiller »

 Avec le corps

 Dans la maison

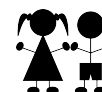
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

11


Lors d'une promenade, on peut aborder avec l'enfant le thème du vent : « Comment sait-on qu'il y a du vent ? Qu'est-ce que tu ressens quand il y a du vent ? »

On explique à l'enfant que le vent, c'est de l'air en mouvement. On le sensibilise avec des questions comme « est-ce qu'il y a du vent aujourd'hui ? Est-il doux ou fort et bruyant ? Chaud ou froid ? »

Vous pouvez réaliser le moulin à vent qui est en bonus et sortir avec pour permettre à l'enfant de constater s'il y a du vent (le moulin tourne) ou pas.

On peut aussi laisser le vent souffler dans les cheveux, dans une jupe ou une robe, sur une feuille qui s'envole...

 Avec le corps

 Dans la maison

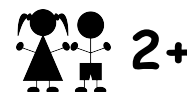
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



5'



2+

12


Dans un premier temps, on explique à l'enfant que quand on marche dans le sable mouillé ou dans la terre humide, nous laissons des traces de pas. On peut faire l'expérience.

Ensuite, en promenade, on explique que c'est pareil pour les animaux et donc le but du jeu est de trouver des empreintes et surtout de savoir à quel animal elles appartiennent.

Par exemple :

- des empreintes de chat ou de chien
- des empreintes d'oiseaux
- des empreintes de biche ou de chevreuil en forêt
- le passage d'un escargot ou d'une limace qui laisse un coulis de bave, etc.

 Avec le corps

 Dans la maison

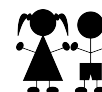
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

1

Ce jeu est accessible aux petits comme aux grands.

Vous allez citer plusieurs animaux ou objets et à chaque fois rajouter "vole".


A chacune de vos propositions, votre enfant doit répondre "vole" si c'est un animal ou un objet qui vole, et ne doit rien dire si ça ne vole pas.


Ce jeu est drôle dans le sens où vous allez aller de plus en plus vite, et l'enfant doit réagir rapidement sans se tromper et sans se laisser influencer par vos "vole" à répétition.

Autres variantes :


- "vivant" : l'enfant doit reconnaître s'il s'agit d'un objet (mur, chaise, dentifrice) ou d'un être vivant (chat, bébé, serpent)
- "roule"
- "flotte"

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo

2






Ce jeu, ma fille l'aime particulièrement (on a commencé à le faire vers l'âge de 2 ans et demie)

Je dois lui donner plusieurs mots et à chaque proposition elle doit dire si c'est masculin (c'est-à-dire si on dit "un" ou "le") ou si c'est féminin ("une" ou "la").

Comme le jeu précédent, elle doit répondre le plus vite possible.

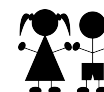
C'est très amusant aussi de laisser l'enfant proposer les mots, de donner les réponses, et de dire parfois l'inverse, pour voir comment il réagit et s'il se rend compte de notre erreur. Sa réaction sur notre erreur en dira long sur comment on pointe ses erreurs à lui (attention, ne pas être susceptible).

Une variante possible : singulier ou pluriel

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+






3

Vous commencez à compter en disant "un". Le joueur suivant doit dire "deux". Le suivant doit dire "trois", et ainsi de suite.

Attention, l'élément drôle du jeu est de remplacer "cinq" par "fizz" et de remplacer "sept" par "buzz".

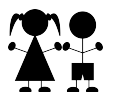
Pour jouer avec des petits, arrêtez vous à 5 ou à 10 et recommencez.

Pour les grands, ne vous limitez pas, puisque par exemple 17 donnera "dix buzz", que 25 donnera "vingt fizz", et que 57 donnera "fizz buzz" et ainsi de suite :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

4

Pensez à un personnage dans votre tête.






Votre enfant, en vous posant des questions, doit réussir à deviner qui vous êtes.

Attention ! Les questions que votre enfant vous posera doivent être des questions fermées, c'est-à-dire que vous devez répondre uniquement par oui, ou par non.

Par exemple "suis-je un homme?" - "suis-je un personnage réel" - etc.

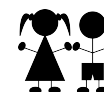
Définissez à l'avance si vous êtes : un personnage / un objet / un animal

Avec les petits, privilégiez l'animal. Il vous posera ainsi des questions faciles pour savoir si vous avez des poils, si vous nagez, si vous êtes gros, etc.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

5

Ce jeu est à faire avec des enfants ayant déjà du vocabulaire.






Vous proposez un mot.

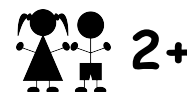
Votre enfant propose un mot commençant par la dernière syllabe du mot précédent.

Chacun joue ainsi, en trouvant un mot avec la syllabe du mot précédent.

Celui qui n'arrive pas à donner de mot, ou qui dit un mot déjà prononcé a perdu la partie.

Voici un exemple : château - toboggan - ganterie - rigoler - lézard - artichaut - chocolat ...

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo








6

Posez des questions à votre enfant. Celui-ci ne doit jamais répondre "oui", et jamais répondre "non".

A son tour, votre enfant vous posera des questions.

Cet exercice très compliqué permet de chercher d'autres moyens de s'exprimer.

Et en terme d'éducation, vous verrez que remplacer le "non" est encore plus problématique que de remplacer le "oui"... peut-être parce qu'on le dit trop souvent ? A méditer :-P

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo






7

Donnez un mot à votre enfant et demandez-lui de vous aider à trouver son contraire.

Si votre enfant est un peu jeune ou qu'il a peur de se tromper, n'insistez pas pour qu'il vous donne la réponse.

En revanche, vous pouvez lui demander de vous proposer un mot. Ainsi, vous lui donnerez vous-même le contraire.

Autre variante : les synonymes

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

8


Donnez un mot à votre enfant et, à tour de rôle, essayez de trouver d'autres mots terminant de la même manière.


Ensuite, à votre enfant de donner un mot.

Ces petits jeux sont excellents pour :


- permettre aux petits de mieux appréhender les sons, d'émettre des hypothèses, de trouver une logique
- développer le langage, et pourquoi pas, la poésie

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo




9


Plus votre enfant est grand, plus il prendra plaisir à apprendre des phrases difficiles.

En voici quelques unes. En voiture, c'est le moment idéal pour s'entraîner, répéter rapidement, se tromper et faire rire tout le monde :


- Piano, panier, piano, panier
- Au bout du pont, la poule y pond, la cane y couve
- Un chasseur sachant chasser sans son chien est un bon chasseur
- Tonton toto ton thé t'a-t-il ôté ta toux ?
- Les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches ou archi-sèches ?

 Avec le corps

 Dans la maison

 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo

10






Ce jeu ne peut être joué qu'avec des enfants qui savent déjà lire et écrire. Le but du jeu est de ne pas être singe :-)

Le premier joueur pense à un mot et dit la première lettre. Le deuxième joueur dit à son tour une autre lettre (pour former un mot auquel il pense). Et ainsi de suite.

Quand un mot est terminé et qu'on ne peut plus dire de lettre, le joueur qui se retrouve coincé devient 1/4 de singe.

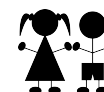
Si un joueur dit une lettre et qu'un autre joueur a un doute sur le mot, il peut demander "à quel mot penses-tu?". Le joueur qui vient de donner la lettre donne son mot. Si ce mot existe et qu'il est bien orthographié, le joueur qui l'a interpellé est 1/4 de singe. Si en revanche le mot auquel il pensait n'existe pas, c'est ce dernier qui devient 1/4 de singe.

Quand on perd une fois on devient 1/4 de singe. 2 fois, on devient 1/2 singe. 3 fois, on devient 3/4 de singe. Et 4 fois, singe, on est éliminé.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

11

Le premier joueur dit un mot. Le deuxième joueur doit répéter le mot du premier joueur et ajouter un mot.

Chacun dit un mot à son tour, après avoir répété les mots cités par les joueurs précédents. Le but est de se souvenir de tous les mots, et dans l'ordre. Tout en allant vite. Voici un exemple :


- joueur 1 "dans ma maison il y a une table"
- joueur 2 dit "dans ma maison il y a une table et une chaise"
- joueur 3 (ou joueur 1 si on joue à deux) dira "dans ma maison il y a une table, une chaise, et un canapé". Etc.


Le jeu s'arrête quand un joueur se trompe.

Autres variantes :

- les éléments d'une maison
- les prénoms des personnes de la famille
- les animaux (ou uniquement des mammifères, ou uniquement des animaux de la savane...)
- des mots commençant ou se terminant par telle ou telle syllabe. Etc.

 Avec le corps

 Dans la maison

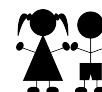
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+






12

Votre langue a un petit problème. Elle ne peut plus prononcer certains sons, ou certaines lettres (par exemple les consonnes).

Après avoir expliqué à votre enfant les sons que sa langue ne peut plus prononcer, demandez-lui de vous chanter une chanson qu'il connaît bien, avec sa langue paralysée.

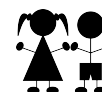
Si votre enfant est trop petit, faites-le vous. Il se réglera à vous voir déformer une chanson qu'il a l'habitude de vous entendre chanter normalement.

Sans compter sur les grimaces que ça peut provoquer :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+





13

Qu'est-ce qui différencie un animal d'un végétal ? Pour ce jeu il y a deux possibilités :

1/ on nomme des éléments en vrac et l'enfant doit répondre le plus vite possible « animal » ou « végétal » à chacune de nos propositions.

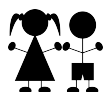
2/ On décide de nommer chacun notre tour des végétaux. Le premier qui se trompe ou qui hésite trop longtemps a perdu.

3/ On fait 5 ou 10 propositions (selon l'âge de l'enfant et sa capacité à mémoriser) d'une même catégorie, avec un intrus au milieu. L'enfant doit trouver l'intrus le plus vite possible

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'








2+

14

Ce petit jeu permet aux enfants de réaliser que tout le monde n'a pas les mêmes besoins en matière d'habitat.

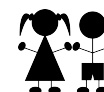
- On dit à l'enfant de nous citer toutes les maisons qu'il connaît et quel animal vit dedans
- On cite des noms d'habitats et l'enfant doit dire à quel animal il appartient
- On cite un animal et l'enfant doit nous dire dans quelle maison il vit

On peut poser des pièges comme l'escargot qui vit dans sa coquille, et l'oiseau qui ne vit pas dans le nid (le nid est fait uniquement pour pondre les œufs). Et quand on sait pas, et bien on apprend nous aussi :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

15


En règle générale, les mammifères ont des poils, les oiseaux des plumes, les poissons et les reptiles des écailles et les amphibiens une peau légèrement verruqueuse. Voici 3 jeux à faire avec ses enfants :


1/ On nomme des animaux et on demande à l'enfant de trouver le point commun (les poils ou les plumes ou les écailles, etc.)

2/ On cite une catégorie (par exemple animaux à plumes) et à tour de rôle on propose un animal qui correspond. Il faut répondre le plus rapidement possible, sans répéter et sans se tromper.


3/ On propose plein d'animaux, et l'enfant doit dire ce qu'il a sur le dos le plus vite possible sans se tromper.

 Avec le corps

 Dans la maison

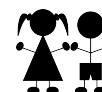
 En extérieur

 Avec la voix

 Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

16

Cette activité permet d'éveiller l'enfant aux notions de minutes et d'heures de manière sensorielle.

- On choisit une activité que l'enfant a l'habitude de faire pendant environ une heure (une promenade, aller jouer au parc, faire les courses...). On regarde ensemble l'horloge avant de démarrer. Nous nous arrangeons pour terminer l'activité à l'heure pile et nous regardons à nouveau l'horloge. On fait cela plusieurs fois pour que la sensation de l'heure qui passe soit vraiment intégrée par l'enfant
- On demande à l'enfant de citer tout ce qu'on pourrait faire en une heure.

Plus tard, on fait la même chose, avec les minutes (avec un sablier ou un chronomètre) et on lui demande ce qu'on pourrait faire en 2 ou 5mn.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'






2+

1

- Prenez une feuille et un stylo
- Sans lever le stylo de la feuille, dessinez un énorme gribouillis partout sur la feuille, sans trop regarder ce que vous faites
- Une fois que la feuille est remplie de gribouillis, cherchez et coloriez où vous pouvez faire les yeux, puis le nez, puis la bouche (avec les formes dessinées par votre gribouillis).

Apparaîtra alors un bonhomme très original, tantôt rigolo, tantôt monstrueux. Un bonhomme unique à chaque fois. Rigolade garantie pour petits et grands.





-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo

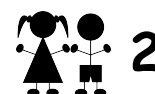
2

- Dessinez un petit tableau avec 3 colonnes et 3 lignes.
- Ce jeu se joue à deux : un joueur choisit de dessiner des ronds, et l'autre des croix. Chaque joueur dessine à son tour son signe dans une des 9 cases.

Le but du jeu est d'aligner trois dessins identiques à la verticale, à l'horizontale, ou en diagonale. Pour éviter que l'adversaire gagne, il faut aussi essayer de le bloquer.

Une partie dure quelques minutes, voir quelques secondes. Au bout de 5 ou 10 parties, on regarde qui a gagné le plus de parties. On peut ainsi organiser un tournoi avec plusieurs joueurs.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



3

Chaque joueur dessine un tableau sur sa feuille. Dans chaque colonne, choisissez une catégorie de mots à trouver. Par exemple : une catégorie "pays", une catégorie "fruits et légumes", une catégorie "prénom", etc.

Ensuite, choisissez une lettre. Les joueurs doivent trouver le plus de mots possibles commençant par la lettre donnée, et appartenant aux catégories proposées, en un temps limité (sablier, chronomètre).

- Pour des enfants entre 7 et 10 ans, voici quelques exemples de catégories : prénom / couleurs / fruit et légumes / partie du corps / métier
- Plus les enfants sont grands, plus on rajoute de catégories comme : pays / ville / mot en anglais / personnage célèbre...

Ce jeu est super pour augmenter sa culture générale en aiguisant son orthographe. Il est possible de jouer avec des enfants plus jeunes, en créant des binômes grand/petit.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

4

Un joueur pense à un mot. Il indique par des tirets le nombre de lettres que contient ce mot.

Les autres joueurs doivent deviner ce mot en proposant des lettres. Chaque fois qu'une lettre est bonne, elle est inscrite au bon emplacement sur les tirets.

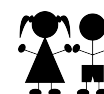
Si le mot ne contient pas la lettre proposée, on dessine les traits du pendu et de sa potence. Ceux qui devinent le mot doivent y arriver avant d'être pendu.

Ce jeu permet d'affiner son orthographe et de s'initier aux jeux de lettres comme les mots fléchés. Plus les enfants sont grands, plus on choisit des mots longs et compliqués. Pour des enfants qui viennent juste d'apprendre à lire et à écrire, on choisit des mots simples qu'ils lisent tous les jours (comme "papa", "chat" ou "arbre"...).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+

5

Le mastermind est un jeu de société qui se joue normalement avec des couleurs. Voici un matermind des lettres (ou "motus", jeu proposé par France2).

- Le joueur 1 pense à un mot et indique combien de lettres il a. Le joueur 2 propose un mot avec le nombre de lettres indiquées.
- Le joueur 1 entoure les lettres qui sont justes, mais pas au bon endroit, et colorie celles qui sont justes et au bon endroit. Le joueur 2, avec ces indications, doit trouver le mot le plus rapidement possible.

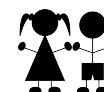
Pour jouer à ce jeu, il faut savoir lire et écrire. Pour des enfants de 8 à 12 ans, on préférera des mots courts (5 ou 6 lettres maximum) et assez courants. Plus les enfants sont âgés et à l'aise dans cet exercice, plus on complique les mots.

Ce jeu fait à la fois appel à l'orthographe, mais également à beaucoup de logique.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2

6

Cette activité est pour les tout-petits.

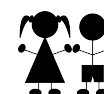
Au fur et à mesure qu'ils grandissent et que leur coordination s'affine, vous pouvez leur apprendre de jolies choses toutes simples à reproduire.

- Apprenez-leur à faire des **petits points**. Cela peut représenter la pluie, la neige, des confettis. Inventez une histoire, votre petit-bout sera ravi de faire des petits points.
- Apprenez-leur à faire des **spirales**. Ils seront ravis de faire des escargots. Il ne vous restera plus qu'à leur rajouter le corps et les antennes.
- Plus difficile, apprenez-leur à faire des **traits**. Cela demande beaucoup de coordination et de concentration de faire un trait. Qu'il soit vertical, horizontal, en diagonal... montrez-leur qu'il y a plein de possibilités.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+


7

1/ Mettez la main de votre enfant sur une feuille, doigts écartés. Avec le stylo, dessinez le contour de sa main.

Ensuite, faites le contour de votre propre main, par dessus celle de votre enfant (il sera étonné de la différence entre les 2). Vous pouvez apprendre à votre enfant à dessiner lui même le contour de la main. Vous pouvez également faire les contours des pieds. Rigolade assurée.

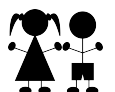
2/ **Voici une jolie activité pour un cadeau à offrir** : prenez une très grande feuille. Choisissez une jolie photo de votre enfant, découpez-la en forme de cercle, et collez-là sur votre feuille. Ce sera le coeur d'une jolie fleur. Les pétales de cette jolie fleur seront les contours de mains de votre enfant (au crayon, ou avec de la peinture).

Dessinez une tige et faites les "feuilles" de la tige avec les contours de pieds de votre enfant. Votre enfant sera ravi de cette activité, et fier du résultat.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

8

Pour cette activité, il faut, en plus d'une feuille et d'un crayon, une petite règle ou une équerre, et un compas selon l'âge de l'enfant.

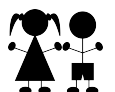
- Quand votre enfant est petit, apprenez-lui simplement à dessiner un triangle, un carré et un rectangle. Sans règle pour commencer, puis avec pour perfectionner.
- Vous pouvez ensuite dessiner des formes, et lui demander de refaire la même chose sans lui dire comment procéder. Par exemple, vous dessinez un carré, et à l'intérieur un triangle. S'il ne vous a pas vu faire, il va devoir réfléchir pour trouver la solution. Cela l'aide à visualiser dans l'espace ce qu'il voit, et à affiner son analyse. Compliquez les dessins au fur et à mesure de ses capacités et aptitudes. Ces dessins peuvent véritablement devenir des oeuvres d'art.

Cliquez sur le lien pour trouver des motifs géométriques à imprimer.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+



9

Même sans cahier d'écriture (où on apprend à faire des boucles, des pointes, des lettres...), vous pouvez aider votre enfant à affiner sa motricité fine, sa tenue du stylo et ses mouvements pour écrire.

1/ Prenez simplement une feuille. Délimitez plusieurs bandes (à vous d'adapter la hauteur de la bande, 2cm, ou 4, peu importe). Faites le début du dessin, et demandez à votre enfant de le reproduire tout le long de la bande. Pour lui, il s'agira simplement de dessiner, et de refaire comme papa ou maman. Il va s'appliquer et se perfectionner. Faites de même avec les lettres. Plus l'enfant écrit la même lettre, plus il l'enregistre, et plus cela devient facile pour lui.

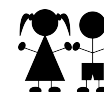
Attention ! Il faut que cela reste un jeu pour lui. Ne le forcez pas.

2/ Pour des ados, il est possible de trouver des modèles de calligraphie médiévale ou de graffitis. Votre ado se fera une joie d'apprendre à écrire son prénom comme au moyen âge, ou en version tag. C'est ludique, et artistique.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'





1+

10

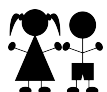
Avec une simple feuille de papier, vous pouvez apprendre à faire de nombreux pliages : les plus simples sont le bateau et l'avion.

Cliquez ici pour découvrir un [site génial](#) qui propose plein d'idées de pliage (ça vaut aussi pour les pliages de serviettes, vous pourrez faire un superbe effet la prochaine fois que vous aurez des invités).

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+

11

Prenez une feuille de journal, ou écrivez vous même un texte sur une feuille (plus l'enfant est petit, plus le texte doit être court et écrit gros).

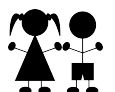
Mettez un chronomètre (ou pas, si votre enfant n'aime pas être sous pression), et demandez à votre enfant de barrer ou d'entourer la lettre "a" chaque fois qu'il en voit une dans le texte. Choisissez une lettre que l'enfant connaît bien. Plus l'enfant est petit et plus vous lui laisserez le temps.

Ce jeu permet à la fois de travailler la visualisation, mais aussi la rapidité.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+



12

Ce jeu est pour des enfants à partir de 12 ans, et pour des adultes. Tous les joueurs, assis autour d'une table, possèdent une feuille et un stylo.

Au signal donné, chacun écrit en haut de sa feuille une partie d'un scénario. On plie le papier de manière à cacher uniquement ce qu'on a écrit, et on le passe à notre voisin de droite. Tous notent alors la suite sur le papier qu'ils viennent de recevoir, plient celui-ci et le passent à leur voisin de droite. Et ainsi de suite.

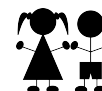
Le scénario est le suivant : le + adjectif masculin / nom d'un homme (célèbre ou familier, connu des joueurs) / et la + adjectif féminin / nom d'une femme (connue des joueurs) / se sont rencontrés à ... (lieu de rencontre) / ils ont ou ils se sont... (indiquer une attitude ou une action commune aux deux acteurs) / il lui a dit... (une phrase quelconque) / elle lui a répondu... (une phrase quelconque) / moralité ... (proverbe ou phrase de portée générale)

Mélangez ensuite les papiers. Chacun en prend un et le lit à voix haute. Fous-rires garantis !

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'







2+

13

Ce jeu est une application amusante de l'accrosthiche.

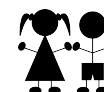
Il faut rédiger un message dont les mots commencent par les lettres d'un mot que l'on a défini à l'avance.

Prenez par exemple le mot PARI : et vous pouvez obtenir Prière Attendre Retour Irène.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+





14

Inscrivez des ordres simples sur des petits bouts de papier. Par exemple :

- "fais demi-tour",
- "sautille comme un kangourou"
- "fais un câlin à ton doudou".

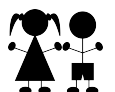
Mettez-les dans un pot en plastique et demandez à votre enfant de les tirer un par un.

Lisez-les-lui au fur et à mesure. Il doit ensuite tous les exécuter en essayant de ne pas en oublier. Ce jeu fait travailler sa mémoire. Vous pouvez aussi lui demander de choisir quelques ordres pour vous :-)

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



2+



15

Ce jeu est parfait pour les jours de pluie avec des enfants qui savent déjà lire, et écrire. Mais rien n'empêche de mettre un petit avec un adulte et de faire des binômes.

- Chaque joueur (ou chaque binôme) écrit 3 mots différents sur 3 papiers différents. On mélange tous les papiers et on crée 2 équipes.
- Le jeu se passe en 4 manches. A chaque fois, le joueur a 30 sec pour faire deviner à son équipe un maximum de mots. Une fois que tous les mots ont été devinés, on les remet dans le pot, on les remélange et on passe à la manche suivante :

- 1ère manche : on a le droit de dire tous les mots qu'on veut pour faire deviner le mot sur la papier
- 2ème manche : on a le droit de ne dire qu'un seul mot
- 3ème manche : on n'a plus le droit de parler, on mime
- 4ème manche : on fait la statue : on se fige dans une position et on ne bouge plus

A la fin des 4 manches, on comptabilise les points de chaque équipe. Celle qui en a le plus a gagné.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



2+

16

Prenez une simple feuille.

Vous pouvez la décorer, ou demander à votre enfant de le faire si vous le souhaitez.

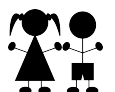
Pliez les rebords et scotchez les sur le sol de manière à former un tunnel.

Donnez des petites voitures à votre enfant, ou de petits animaux, et laissez-le s'amuser à les faire passer d'un bout à l'autre du tunnel.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



10'



1+

17





Cette activité un peu plus complexe permet aux enfants de créer leur propre carte des terres et des mers.

Imprimer une carte du monde vierge.

L'enfant peint d'abord les mers et les océans avec de la peinture bleue. On laisse sécher.

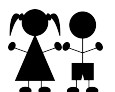
L'enfant badigeonne de colle les continents et verse du sable dessus (étaier le sable avec un pinceau sec).

Pour terminer, on peut coller des étiquettes avec les noms des océans et des continents.

-  Avec le corps
-  Dans la maison
-  En extérieur
-  Avec la voix
-  Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+


18


- On prend une feuille de papier, un pinceau et plusieurs récipients : on verse dans le premier du vinaigre, dans le deuxième du jus de citron, dans le troisième du jus d'orange par exemple.


- L'enfant trempe le pinceau dans les différents liquides et écrit ou dessine sur la feuille. On laisse bien sécher.

- On chauffe ensuite le papier en le tenant devant une bougie allumée. Les mots ou les dessins apparaissent, c'est magique :-)

Remarque : plus « l'encre magique » utilisée est acide, meilleur sera le résultat.

 Avec le corps

 Dans la maison

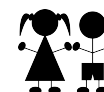
 En extérieur

 Avec la voix

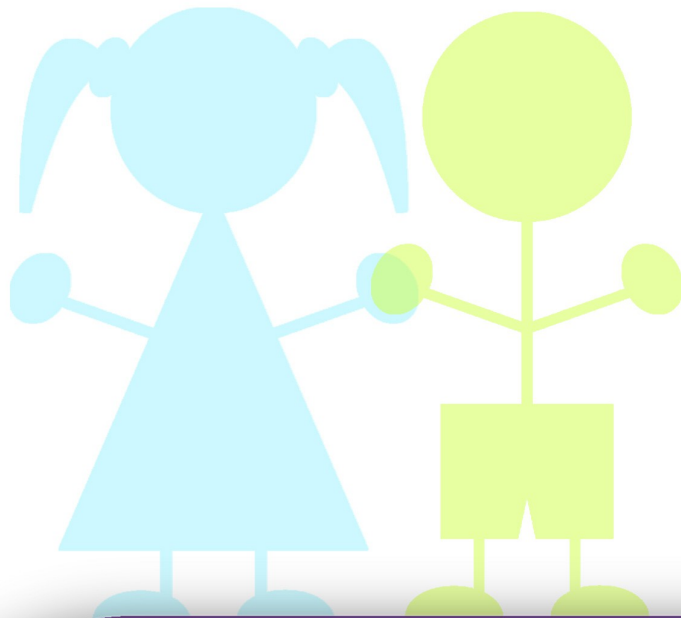
 Avec 1 feuille et 1 stylo



15'



1+



Tous droits réservés

etre-parent.com