

QUELQUES THEMES POUR BIEN REUSSIR... LA FETE !

1

LES PIRATES

Trésors, vaisseau
fantôme, Capitaine Crochet
et compagnie...

2

LES MONSTRES

Du vampire au Yéti en passant
par tous les horribles trolls
des montagnes...

4

LES MILLE ET UNE NUITS

Shéhérazade, Aladdin,
babouches précieuses
et gâteaux de miel...

6

COW-BOYS ET INDIENS

Tribus ennemies, conquête
de l'Ouest, plumes
et pistolets...

5

L'ESPIONNAGE

Lettres anonymes,
micros cachés,
double jeu...

7

LES EXTRATERRESTRES

Planète bizarre, langages
inconnus, breuvages
curieux...

8

LES SORCIÈRES

Le monde de la magie,
les potions magiques
dégoûtantes...

COFFRET ANNIVERSAIRE

PLUS DE 120 ACTIVITÉS POUR
S'AMUSER AVEC TOUS TES AMIS !



Jeux de
plein air et
d'intérieur

Ludo malice
E D U C A T I F

IST-9-0062-AC

© BOB LICENSING

LA ROUE DES ACTIVITÉS

Comment utiliser cette ROUE ?

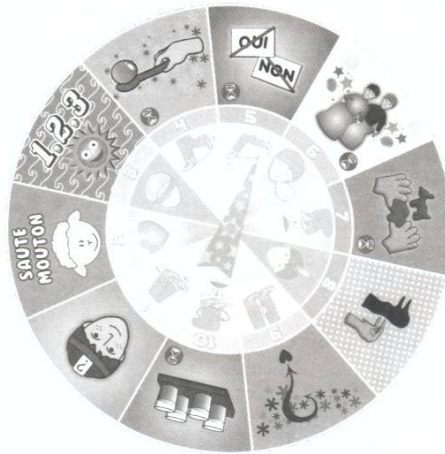
Elle comporte 3 niveaux. Faire tourner la flèche pour choisir une activité, un chiffre ou un gage.

Niveau 1 - Les activités

Permet de sélectionner un jeu, une épreuve ou un exercice à faire individuellement ou à plusieurs. Les 10 activités proposées sont détaillées dans les pages suivantes...



Ce symbole indique que l'épreuve est chronométrée.



Niveau 2 - Les chiffres

Désigne le numéro du joueur qui doit agir, le nombre de joueur qui participe ou le nombre de fois qu'un gage doit être effectué.



Niveau 3 - Les gages

Le joueur qui a perdu son épreuve ou qui tombe sur la case 9 (Gage) fait tourner la flèche pour choisir un gage parmi les 10 proposés. S'il tombe sur le coeur, il est dispensé de gage !



LES ACTIVITÉS



Devine qui es-tu ?



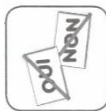
Saute-mouton



1, 2, 3 Soleil



La course à la cuillère



Ni oui, ni non



Course en sac



Modelage minute



Les mimes ou ombres chinoises



Gage au choix



Le garçon de café

LES GAGES



Faire un parcours à reculons



Sauvé !
Pas de gage !



Faire un parcours les yeux bandés



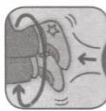
Sauter à cloche-pied



Courir le plus vite possible



Chanter une chanson



Sauter et faire un tour complet sur soi-même



Faire un parcours avec une bouteille sur la tête



Avancer avec une balle entre les jambes



Sauter sur place



1. DEVINE QUI ES-TU ?

Matériel : Les 16 cartes du coffret et un bandeau par enfant.
Préparation : Choisir les 4 enfants qui jouent en premier, ils attachent un bandeau autour de leur tête.

Ils prennent un carte au hasard sans la regarder et la glisse dans son bandeau, face « écrite » visible par les autres.

Chacun leur tour, les 4 enfants posent des questions afin de deviner quel personnage ils incarnent. Quand 3 enfants sur 4 ont trouvé, le dernier fait tourner la flèche pour avoir un gage. Ensuite, on recommence le jeu avec 4 autres enfants. Et ainsi de suite... Rires assurés !



2. SAUTE-MOUTON

Plusieurs variantes existent pour ce jeu facile et amusant.

Voici quelques exemples pour rendre le jeu plus attrayant :

- Sauter en chaîne sur plusieurs moutons.
- Sauter et taper des mains avant de retomber.
- Sauter sur un mouton à quatre pattes.



3. 1, 2, 3 SOLEIL !

Un joueur, le maître du jeu, se tient face à un mur, un arbre, une porte ou une haie, tourne le dos aux autres participants situés à une dizaine de mètres environ.

Toujours face au mur, il clame : « 1, 2, 3 soleil ! ». A ce moment là, les autres joueurs avancent vers lui, mais, dès que le maître du jeu se retourne, les autres enfants doivent s'arrêter net et rester immobiles (en gardant leur position même acrobatique...).

Le joueur qui n'arrive pas à garder son immobilité par une perte d'équilibre ou un geste est éliminé. Les autres restent à leur place.



4. LA COURSE À LA CUEILLÈRE

Matériel : 1 cuillère en plastique et 1 balle par enfant. Les disques en carton numérotés.

Jeu qui allie rapidité et dextérité, les adultes peuvent aussi participer.

Préparation : Demander aux enfants de baliser le parcours à emprunter pour le jeu. On place les disques numérotés au sol afin que chaque enfant se place au même niveau pour le départ.

Déroulement : Les courses sont organisées par manche de deux ou quatre enfants.

Les enfants doivent faire une course en tenant la cuillère dans la bouche avec la balle posée dessus (Les petits peuvent la tenir avec une main). Si la boule tombe, on recommence le parcours depuis le départ. La course peut se faire soit par élimination directe, soit en comptant les points obtenus par chaque enfant de chaque manche.

Le gagnant de chaque manche est celui qui fait le parcours prévu le plus rapidement possible en conservant la balle sur la cuillère.

Le gagnant final est soit le dernier qui reste sans avoir été éliminé, soit celui qui a obtenu le plus de points à l'issue de toutes les manches.



5. NI OUI, NI NON

Les enfants se posent des questions à tour de rôle. Cependant personne ne doit répondre par « oui » ou par « non ».

Plus les questions sont enchaînées, plus la personne interrogée a des chances de se tromper. Attention à ne pas être piégé !



6. LA COURSE EN SAC

Matériel : Un sac par enfant.
Ce jeu est simple et se joue à l'extérieur.

Chaque enfant dispose d'un sac. Il met ses jambes à l'intérieur.

En individuel : le joueur doit effectuer le parcours préalablement défini en un temps limité.

Par équipe : On constituera 4 équipes bien équipées. Les joueurs de chaque équipe font une course en ligne 4 par 4.

Le premier marque 4 points, le second 3 points, le troisième 2 points et le dernier 1 point.

L'équipe qui a le plus de points quand tous sont passés a gagné !



7. MODELAGE MINUTE

Matériel : Pâte à modeler (Ou pâtes et crayons)

Déroulement : On désigne 4 enfants qui doivent réaliser le modelage d'un objet en moins d'une minute. Sans pâte à modeler, les enfants peuvent faire le même jeu en dessinant.

On peut également faire varier le temps imparti suivant l'âge des enfants.

On choisit un thème commun pour les 4 enfants : un animal, un métier, un objet, une expression (pour les plus grands)...

Les autres ne doivent pas regarder ce que modèle (ou dessinent) les 4 enfants avant que la minute ne soit écoulée. Ensuite, on observe les modelages (ou les dessins).

Les autres enfants disposent à leur tour d'une minute pour découvrir ce qui a été modelé (ou dessiné). Une seule proposition par participant. En cas d'interprétation juste, le sculpteur (ou le dessinateur) et le découvreur marquent chacun un point. C'est maintenant à ceux qui ont trouvé de réaliser leur objet. Celui qui a le plus de points à la fin gagne ! Le dernier fait tourner la flèche pour avoir un gage !



8. LES MIMES OU LES OM-BRES CHINOISES

Tous les enfants sont assis en ligne. Face aux autres et à tour

de rôle, un enfant va venir mimer soit un animal, un sport, un métier, un acteur, un chanteur, etc. sans paroles, ni chanson.

Celui qui a la réponse lève la main. Lorsqu'il a trouvé, il devient le mime.

On peut aussi s'amuser aux ombres chinoises sur un mur et en mimant des personnages ou animaux. Succès garanti !



9. UN GAGE !

Quand un joueur tombe sur cette case, il a un gage. Il doit de nouveau faire tourner la flèche pour connaître son gage !



10. LE GARÇON DE CAFÉ

Matériel : Un plateau, 6 gobelets en plastique et 6 boules de papier ou 6 balles de ping-pong.

Préparation : Disposez les 6 gobelets en plastique que sur le plateau (ou moins suivant l'âge). Un parcours doit être défini avant de commencer le jeu.

Le premier joueur doit prendre le plateau. Les grands le place sur leur tête. Les petits le tiennent à la main.

Il doit traverser un circuit où sont postés des représentants de l'équipe adverse.

Munis des boules de papier (ou des balles de ping-pong), l'équipe adverse va tenter de faire tomber les gobelets.

En fonction du nombre de gobelets restants, on attribuera des points.

Quand tous les participants de chaque équipe sont passés, l'équipe qui a le plus de points quand tous sont passés a gagné !

DES DIZAINES D'AUTRES IDÉES DE JEU :

11. LA CHASSE AU BALLON

Matériel : Un ballon de baudruche gonflé, une craie ou des plots pour délimiter les zones.

Ce jeu se joue de façon individuelle lorsque les enfants sont peu nombreux ou en équipe.

Préparation : Demandez aux enfants de quadriller l'aire de jeu de façon à ce que chaque enfant dispose d'un carré. Attention plus les carrés sont grands, plus le jeu sera difficile pour celui qui s'y trouve.

Variation : Varier la taille des carrés afin de faire jouer ensemble des enfants de différents âges. Les plus âgés seront placés dans des carrés plus grands.

Pour les enfants de même âge, les carrés devront être égaux.

Déroulement du jeu : Placez un enfant par carré. Lancez le ballon de baudruche sur l'aire de jeu. Les joueurs doivent empêcher le ballon de tomber dans leur propre carré et l'envoyer dans les carrés des autres, mais sans sortir de son carré.

Attention ! Les joueurs ne doivent utiliser que leurs mains.

Ils n'ont pas le droit de toucher le ballon avec toute autre partie du corps, que ce soit la tête, les bras, les épaules ou les pieds.

Au départ, chaque joueur a 5 points.

Chaque fois que le ballon touche le sol celui à qui appartient le carré perd un point. S'il le ballon touche son corps, il perd aussi un point. Si un joueur sort de sa zone, il perd un point.

Le gagnant est celui qui conserve le plus de points. Le jeu peut aussi se jouer en équipe.

12. LE BALLON CHAUD

Matériel : Un ballon

Déroulement : Les joueurs se placent en cercle (ou en vis à vis s'ils sont deux).

Les enfants se renvoient le ballon les uns aux autres.

Le joueur qui fait tomber le ballon est éliminé. Le gagnant est le dernier joueur restant en jeu.

13. SANS DÉBORDER !

Jeu d'extérieur.

Matériel : Des cuillères en plastique remplies d'eau et les disques en carton numérotés.

Même procédé que le jeu n° 4 LA COURSE A LA CUILLE mais cette fois-ci les enfants peuvent tenir la cuillère dans leur main (surtout pour les plus petits).

On remplit la cuillère avec de l'eau et on effectue un parcours parsemé d'embûches.

Le premier à l'arrivée avec le plus de liquide dans sa cuillère remporte la manche ou le jeu.

14. JEU DES 4 COINS

5 joueurs

Matériel : Une craie ou de quoi matérialiser une base

Préparation : Demander aux enfants de dessiner sur le sol un grand carré, un rond au 4 coins.

Ces ronds seront les 4 bases. Un rond au centre du carré.

Déroulement : Tirer au sort celui qui va occuper la base centrale. Les 4 joueurs non tirés au sort prennent place sur les 4 bases aux 4 angles et le joueur désigné au sort s'installe sur la base centrale.

Au signal du joueur placé au centre, tous les joueurs changent de place et celui qui est au centre tente de se placer sur une base d'angle. Celui qui se retrouve sans « coin » a perdu et se place au centre du carré. Les joueurs recommencent.

15. LE CERCLE FATAL

Matériel : Une craie

Les organisateurs tracent un cercle sur le sol, les enfants forment une ronde et tournent autour du cercle.

Chacun tente d'attirer leurs adversaires à l'intérieur du cercle.

Chaque enfant qui met le pied à l'intérieur perd un point de vie, ou est éliminé suivant le nombre de participants. Pour jouer à ce jeu il vaut mieux être très nombreux.

16. JEU DU ROI DÉTRÔNÉ

Matériel : Un grand seau de plage, une raquette de badminton ou de tennis, une balle et une craie pour marquer le sol, ou des plots pour délimiter la zone.

Préparation : Délimiter la zone de jeu par un grand cercle pour la zone du Roi et placer le seau retourné au centre de cette zone.

La taille de la zone du roi dépend de l'âge des enfants.

Déroulement : Tirer au sort celui qui sera le premier Roi du jeu. Le Roi assoit sur son trône armé de la raquette. Tous les autres joueurs se placent tout autour du trône à l'extérieur de la zone du Roi et lancent la balle pour atteindre le seau. Celui qui touche le seau détrône le Roi et prend sa place. De son côté le Roi défend son trône avec sa raquette.

Si le Roi se déséquilibre et tombe, celui qui a lancé la balle en dernier prend sa place.

17. L'INTRUS

Idéal pour les petits, ce jeu consiste à exercer le sens de leur observation.

Pour ce jeu, il faut délimiter une aire de jeu. On demande aux enfants d'observer les différents objets placés dans l'aire de jeu. Ensuite ils doivent tourner le dos.

Discrètement, on introduit dans l'aire de jeu un petit objet, sans déplacer les autres objets, en faisant en sorte qu'il soit visible.

Les enfants se retournent, aussitôt qu'un enfant repère le nouvel objet, il a le droit de s'asseoir sans le dire aux autres. Le dernier a perdu.

18. LE JEU DES PENSÉES

Ce jeu consiste à travailler par association d'idées. Pour lancer le jeu on énonce une pensée.

Exemple : Le premier dit : « Je pense à une forêt ». L'enfant suivant reprend : « La forêt me fait penser au loup ». Puis le suivant reprend le loup qui l'amène à l'agneau. Et l'agneau fait penser aux côtelettes. Les côtelettes font penser à ... etc.

19. TOUCHE À TOUT !

Matériel : Un foulard ou un bandeau opaque, des bols avec divers ingrédients comme du sucre, de la farine, des nouilles en gelatine, des spaghettis cuits, du gel pour les cheveux, des glaçons, des billes, etc.

Chaque enfant est introduit dans la pièce les yeux bandés et il doit deviner ce que contiennent les bols avec leurs mains.

Les enfants qui ont déjà joué peuvent rester et observer les grimaces des autres !

20. LE JEU DES RIMES

Ce jeu consiste à associer des mots afin qu'ils forment des rimes ou des jeux de mots.

21. LES CHAISES MUSICALES

Matériel : Prévoir une chaise de moins que le nombre de joueurs et de la musique.

Préparation : Disposer les chaises en cercle.

Déroulement : Au son de la musique, les joueurs tournent autour des chaises sans précipitation, ni bousculade, les uns derrière les autres.

Le maître du jeu (soit un adulte ou un enfant désigné par les autres joueurs) peut interrompre à tout instant la musique.

Les enfants doivent alors s'asseoir chacun sur une chaise.

L'enfant qui n'a pas pu s'asseoir sur une chaise a perdu.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une chaise et un seul gagnant.

22. L'AVALEUR DE SUCRE

Matériel : Du sucre et de la ficelle.

Préparation : Les joueurs sont placés en couple ou en équipe. On leur remet une ficelle au centre de laquelle on a attaché un sucre.

Déroulement : Au top départ, ils doivent faire remonter le sucre jusqu'à leur bouche, uniquement en mâchouillant la ficelle, les mains dans le dos.

Le premier des deux qui récupère le sucre a gagné.

Attention : Raccourcir la ficelle pour les plus jeunes.

23. LE JEU DU DESSINATEUR AVEUGLE

Matériel : Un tableau ou des grandes feuilles, des craies ou des feutres et un foulard ou bandeau opaque.
Chaque équipe désigne un joueur. On lui bande les yeux, c'est lui qui sera le dessinateur aveugle. Le maître du jeu dessine un modèle ou en choisit un dans un livre (Le modèle doit être très simple).

L'équipe doit guider le dessinateur en indiquant les directions que son crayon va devoir adopter : Monte tout droit, plus à gauche, un quart de tour à droite...

L'équipe dont le dessinateur a réalisé le dessin le plus ressemblant gagne.

On peut imaginer que les dessins soient jugés par un jury qui remettra les récompenses en fin de journée.

24. LE JEU DU HÉRISSEON

Matériel : Plusieurs savons ou de la pâte à modeler, des cure-dents ou des piques à cocktail en plastique.

Il s'agit d'un jeu pour exercer la motricité fine des tous petits.

Choisir de jolis savons parfumés ou de la pâte à modeler et demander aux enfants de piquer sur la savonnette ou la pâte à modeler le plus de piques possible pour former un bel hérisson. On peut mettre en compétition les enfants en fixant une limite de temps. Le champion est celui dont l'hérisson possède le plus de piquants !

25. MADAME... QU'EST-CE QUE VOUS METTEZ DANS VOTRE POT ?

Voici la question à poser : Madame, ou Monsieur, qu'est-ce que vous mettez dans votre pot ?

Les enfants doivent citer à tour de rôle des objets qui ont pour point commun de rimer avec pot. Exemple de réponse : Des coquelicots, des grelots, des haricots, des poireaux, des manneaux, des artichauts.

Lorsque les enfants n'ont plus d'inspiration on change de phrase : Et qu'est-ce que vous mettez dans votre valise ?

« Dans ma valise, je mets mes chemises, des cerises, des balises... »

Et qu'est-ce que vous mettez dans votre panier ? Des cahiers, des souliers, des éperriers, des robinets, des poils de nez...

Ainsi de suite...

26. LE GRAND JEU DE L'OIE

Se joue à l'extérieur et demande une bonne préparation.

Les grands jeux sont des moyens extraordinaires pour canaliser les énergies des enfants.

On connaît tous le jeu de société intitulé "le jeu de l'oie".

Réaliser la version géante, c'est à dire grandeur nature, pour agrémenter une journée de fête. Ce jeu va permettre d'occuper un groupe d'enfant important.

Matériel : Du papier, du carton, des feutres ou markers, de la colle et une paire de ciseaux.

1/ Une grande carte reprenant les 63 cases du jeu traditionnel.

2/ Un dé géant (facile à réaliser avec une boîte carrée)

Les soixante trois cases du jeu seront couplées à des épreuves.

Quelques exemples :

- Courir autour du jardin les chaussures lacées.
- Sauter au dessus d'un élastique tendu sans le toucher.
- Lancer un caillou au centre d'une cible.
- Traverser le jardin avec un plateau chargé de verres remplis d'eau.
- Réussir à passer un fil dans le chas d'une aiguille.
- Confler le ballon le plus gros (en s'arrêtant juste à temps).
- Réaliser un nœud sur un lacet avec des gants de ski.
- Rassembler des objets identiques en un temps donné (boutons, trombones de couleurs...)
- Effectuer un circuit en brouette, en pas de canard, à reculons avec des obstacles, à pieds joints, avec des chaussures lassées ensemble...
- S'arracher un cheveu et faire un nœud avec.

28. COMBIEN ÇA PÈSE ?

Matériel : Des objets divers que l'on aura pesé au préalable, du papier et des stylos
Ce jeu consiste à deviner le poids d'un objet ou de plusieurs. L'enfant qui se rapproche le plus du poids aura gagné.

29. COMBIEN DE BOUTONS ?

Matériel : Beaucoup de boutons de toutes les tailles (à compter avant de les disposer sur la table).

Ce jeu consiste à se rapprocher le plus possible du nombre de boutons posés sur une table en quelques secondes seulement. Mettez-en beaucoup afin que les enfants ne devinent pas le nombre exact du premier coup d'œil.

30. LES ANIMAUX DU CIRQUE

Matériel : Une chaise par enfant.

Les enfants doivent s'asseoir en cercle chacun sur une chaise. Chuchoter à l'oreille le nom d'un animal. Nommer deux tigres, deux éléphants, deux chevaux, etc. Le dompteur s'installe au centre du cercle. On explique que le dompteur va tenter de prendre la place de l'un d'entre eux. Les animaux du cirque doivent à l'appel de leur nom, échanger leur place deux à deux. Si le dompteur parvient à prendre une place, c'est celui qui reste qui devient le dompteur.

31. NE PAS FRANCHIR LA LIGNE JAUNE

Matériel : Une table, une boîte d'allumettes vide, un morceau de carton et de quoi fixer le carton. Dans un premier temps, il faut fixer le carton sur la table. On trace une route sinueuse un peu plus large que la boîte d'allumettes.

On place la boîte sur le départ. Les joueurs doivent pousser la voiture «boîte» avec le nez jusqu'à l'arrivée en faisant attention de ne pas franchir la ligne jaune qui délimite la route. Attention : Le joueur doit pouvoir atteindre la «voiture» en tournant autour de la table.

Petit conseil : Vérifier la faisabilité du jeu avec un enfant avant de fixer définitivement la largeur de la route.

• Ramasser une série de cailloux avec ses orteils.

• Ecrire sur son nom avec un bâton entre les orteils, si on peut lire c'est gagné.

• Reconnaître une personne avec les yeux bandés.

• Transformer un enfant en momie en l'entourant de papier toilette.

• Décoder un message secret : On peut aussi écrire un texte à l'envers (on le découvre en le lisant à l'aide d'un miroir).

• Compter le nombre de grains de sel d'une saïère (ça c'est pour avoir la paix pendant 8 jours) c'est juste une blague...

• Déchirer une feuille de journal en spirale pour réaliser le plus long serpent possible.

Même si il n'y a pas 63 épreuves différentes, on peut reprendre plusieurs fois la même. Pour les enfants, le but du jeu sera de réaliser les épreuves correspondant aux cases sur lesquelles ils seront tombés afin d'arriver au plus vite à la case 63.

Chaque enfant devra tour à tour lancer le dé. Le maître du jeu lira l'épreuve inscrite sur la case que l'enfant devra réaliser.

Si elle est réussie, l'enfant pourra relancer son dé, sinon il passera son tour. Pendant son absence, les autres enfants continueront d'avancer au rythme de leurs épreuves personnelles.

27. LE REBOND DANS LE CERCLE

Matériel : Des billes, une craie et du fil.

Pour ce jeu les enfants doivent se positionner devant un mur.

Le but est d'envoyer la bille dans un cercle de fil préalablement tracé à la craie sur le sol à 15 ou 20 cm d'un mur.

La bille doit d'abord rebondir sur le mur, et ensuite se positionner dans le cercle.

Les enfants jouent à tour de rôle. Ils se placent à 2 mètres du mur et tentent leur chance. L'enfant qui parvient à placer correctement son projectile est en droit d'exiger de ses adversaires une bille.

On commence le jeu avec un nombre déterminé de billes. Ce jeu s'arrête lorsque l'un des enfants ne possède plus aucune bille.

32. BRICOLAGE : LE JEU DU PASSE BOULE

La préparation de ce jeu nécessite l'intervention d'un adulte.

Matériel : Un panneau en bois, de la peinture, un outil de découpe et des balles.

On réalise un décor sur un panneau de bois, ensuite on perce des trous assez large (de la taille d'une tête).

Le but du jeu consiste à envoyer les balles dans les trous. Ce panneau peint pourra également servir de décor pour prendre des photographies en souvenir de la journée.

Les enfants passant leur tête dans le trou.

33. ARRIÈRE TOUTE !

Matériel : Une craie, des objets divers, un petit miroir et un chronomètre.

On trace sur le sol un chemin de 20 cm de large à la craie. On le parseme d'embûches : deux briquettes avec un bâton en travers qu'il va falloir enjamber, quelques rétrécissements...

On demande aux participants d'effectuer le parcours en arrière en regardant dans un petit miroir.

On chronomètre le parcours et on rajoute des secondes de pénalité si le joueur marche en dehors du chemin ou tombe dans les embûches.

Il faut adapter le jeu pour les plus petits pour qu'il soit plus facile.

On peut tracer en parallèle deux ou trois parcours avec des difficultés différentes pour mieux gérer les âges, et faire ainsi passer plusieurs enfants à la fois.

34. GARE AU LOUP !

Matériel : Une craie, une bassine et un bâton. Une bassine est posée au centre d'un cercle de 2 mètres de rayon.

Avant de commencer le jeu, on désigne un « loup » parmi les enfants. Le loup armé du bâton se tient au centre. Il ferme les yeux et compte jusqu'à 50.

Les moutons vont se cacher pendant ce temps. Une fois le décompte terminé, le loup frappe la bassine afin de marquer le début de la chasse aux moutons.

Dès qu'il en aperçoit un, il le désigne et court frapper la bassine avant que le joueur nommé ne le précède.

Si le mouton arrive avant lui, il peut repartir se cacher, sinon il est mis en prison.

35. AU CŒUR DE LA CIBLE !

Matériel : Des petites seringues (sans aiguilles !) ou des pistolets à eau, des feuilles de papier, un marker et des pincettes à linge.

Tous les enfants sont armés d'une seringue ou d'un pistolet à eau. Ils portent par ailleurs sur le cœur une cible en papier tenue par une pince à linge.

Le jeu consiste à mouiller la cible de l'autre. Prévoir des postes de ravitaillement en eau. Les enfants seront moins mouillés avec les seringues.

36. ESCRIME «FRAGILE» !

Matériel : Des spaghettis. Jeu d'adresse et de réflexes

On forme des couples de joueurs, et on les arme d'un spaghetti.

Il faut arriver à casser le spaghetti de l'autre en préservant le sien.

Les enfants vainqueurs continuent le jeu jusqu'à la finale.

37. MARQUÉ !

Matériel : Des craies.

Chaque participant armé d'une craie doit marquer la chaussure de son adversaire. Le vainqueur est celui qui n'a pas été marqué.

38. ATTRAPE FOULARD !

Matériel : Des foulards ou des serviettes de table.

Préparation : Chaque enfant doit posséder un foulard. Il coince un morceau dans sa ceinture de pantalon afin de le laisser dépasser.

Le but du jeu est d'enlever le foulard de son adversaire sans perdre le sien.

Le gagnant est celui qui a toujours son foulard dans sa ceinture.

39. SANS CREVAISON

Matériel : Des ballons de baudruche et des pincettes.

Chaque enfant est muni d'un ballon de baudruche qu'il doit protéger pour ne pas que les autres le crèvent.

40. TOUCHÉ !

Matériel : Des balles en mousse ou balles fabriquées avec des chiffons.

Chaque enfant est muni d'une balle en mousse qu'il doit lancer sur ses adversaires, sans être touché. Ce jeu nécessite un arbitre.

41. TIRER LE CHAPEAU

Matériel : Un chapeau (facile à enlever)

Un des enfants met le chapeau sur sa tête. Le premier qui arrive à lui enlever a gagné. Il met le chapeau à son tour et le jeu reprend.

42. LE LÉZARD

Matériel : Une bande de papier pour fabriquer une queue.

On désigne un enfant qui sera le lézard. Coincer la bande de papier en guise de queue dans la ceinture de son pantalon.

Ensuite, expliquer à tous les enfants qu'ils doivent essayer d'enlever la queue du lézard en marchant dessus.

Pour la difficulté du jeu et selon l'âge des enfants, fabriquer une « queue de lézard » plus ou moins longue.

43. PINCÉ !

Matériel : Une pince à linge et un chronomètre. Accrocher une pince à linge à la manche, sur la jambe etc. d'un enfant.

Le but du jeu consiste à prendre la pince à linge rapidement.

Prévoir de chronométrer le jeu (exemple : 1 minute par manche) et compter les points afin que tous les enfants participent.

Si celui qui a la pince à linge reste en sa possession, il gagne la partie sinon, on change de joueur.

44. LE JEU DE LA TOILE D'ARAIGNÉE

Matériel : Une petite pelote de laine. Un groupe d'enfant déroule une petite pelote de laine en s'entortillant à l'intérieur.

La pelote de laine passe entre leurs jambes, autour de leurs bras, mais jamais autour du cou ! Les enfants sont rapidement immobilisés. Chacun doit alors se dégager sans casser le fil de laine. Bonne chance !

45. SURPRISES SUSPENDUES

Matériel : Des petites boîtes en carton, du papier cadeau, des petits présents, un fil de fer des pincettes à linge, du fil de laine ou cordelette, des anneaux, une ou plusieurs cannes en bois et un ou des crochets.

Préparation : Emballez les présents comme de vrais cadeaux. Tendez un fil de fer d'une extrémité à l'autre à l'endroit choisi. Attachez les cadeaux à l'aide d'une cordelette et d'une pince à linge en laissant dépasser la cordelette sous le cadeau pour attacher un anneau.

Le but du jeu est de récupérer les petits paquets convoités. Chaque joueur devra pour cela réussir à introduire dans un anneau suspendu (sous le cadeau) un crochet vissé sur une canne de bois. Une fois l'anneau saisi par le crochet le joueur tirera d'un coup sec pour décrocher la pince et récupérer son cadeau. Succès garanti !

46. LE RENARD ET LE LIÈVRE

Matériel : une petite balle et un ballon.

Les joueurs se placent en cercle, et font tourner une petite balle qui symbolise le lièvre... On introduit dans le jeu un ballon qui symbolise le renard et les joueurs le font tourner dans la même direction. Le renard va devoir rattraper le lièvre. Une fois le lièvre rattrapé par le renard, on inverse le mouvement en criant « demi tour ».

47. DRÔLE D'HISTOIRE !

Matériel : Un livre de contes ou d'histoires. Un adulte lit au groupe d'enfants une histoire déjà connue de tous, en changeant les mots les plus importants.

Exemple : Le petit chaperon rouge devient le petit chaperon vert. Dans la forêt, elle rencontre la grande méchante girafe... Succès assuré, les enfants corrigeront d'eux même l'histoire en rigolant.

48. BIZARRE ? COMME C'EST BIZARRE !

Matériel : Des feuilles de papier et des feutres. Donner à chaque enfant (minimum 4 enfants) une feuille de papier blanc et leur demander de dessiner la tête d'un bonhomme et son cou. Faites-les plier le papier sur la tête pour la cacher, tout en laissant dépasser l'extrémité du cou. Chacun passe son dessin à son voisin et dessine le buste du bonhomme et ainsi de suite jusqu'au pied. A la fin, chacun ouvre le dessin qu'il a en fesse de lui. C'est vraiment amusant !

49. QU'EST CE QUE C'EST ?

Matériel : Une ardoise ou une feuille de papier, une craie ou un feutre. Le premier candidat dessine sur le support ce qu'il veut. Celui qui devine en premier prend sa place et dessine à son tour. On peut faire des équipes et compter les points.

50. UNE BELLE SCULPTURE

Jeu en groupe. Matériel : De la pâte à modeler. Sur le même principe que le jeu du « qu'est ce que c'est ? », on peut faire jouer les enfants à modeler des sujets avec de la pâte à modeler. Chacun dispose d'une boule de pâte à modeler. Tout le monde participe en même temps. Au top départ, chacun modélise l'objet identique à reproduire. Les enfants votent ensuite pour celui qui a fait l'objet le plus ressemblant.

51. LA BALLE EN BOÎTE

Matériel : Une balle et une grande boîte en carton. On désigne un chasseur pour surveiller la boîte. Les joueurs sont en cercle autour de la boîte en carton, sur laquelle veille le chasseur. A tour de rôle, chaque joueur doit essayer de lancer

la balle dans la boîte, et le chasseur doit l'en empêcher. Celui qui réussit prend la place du chasseur.

52. PRIS DANS LE FILET !

Diviser les enfants en deux groupes. Les pêcheurs se mettent en rond et les poissons en dehors du cercle. Les pêcheurs choisissent discrètement un chiffre (entre 1 et 20). Ils baisseront les bras au moment où ils atteindront le chiffre faisant prisonnier les poissons dans leur « filet ».

Déroulement du jeu : Après avoir choisi un chiffre, les pêcheurs crient : « Petits poissons, venez ! ». Les poissons entrent et sortent comme ils le souhaitent du filet. Pendant ce temps, les pêcheurs continuent de compter à haute voix jusqu'au chiffre choisi.

Au moment où les pêcheurs baissent leur bras, les poissons restés dans le cercle (le filet) perdent la partie et deviennent à leur tour pêcheurs.

53. TU...ZAP OU TU...ZIP ?

Les enfants se positionnent en cercle et on désigne une personne pour qu'elle se mette au centre.

Tout le monde nomme son prénom pour que chacun le mémorise bien.

Déroulement : La personne au centre pointe un des joueurs du cercle et lui dit soit « zip », soit « zap ». Lorsqu'il dit « zip », la personne pointée du doigt doit dire le prénom du joueur à sa gauche. Lorsqu'il lui dit « zap », le joueur doit dire le prénom de la personne située à sa droite.

Si la personne pointée du doigt se trompe ou ne se souvient plus du prénom du joueur, il intègre le centre du cercle et remplace la personne.

Autre alternative : si la personne du centre dit « zip-zap », tous les joueurs du cercle changent de place et reforment le cercle.

54. OH, HISSE !

Matériel : Une corde bien solide. Former deux équipes de force égale. On délimite

par un repère au sol la zone que chaque équipe ne doit pas dépasser.

On tend la corde et on place le milieu de la corde au niveau du repère tracé au sol.

Chaque équipe prend son bout de corde, puis tout le monde tire en même temps afin de faire basculer l'adversaire dans son camp.

L'équipe qui a franchi le repère vers la « zone interdite » a perdu.

55. LANCER DE POIDS

Présence d'un adulte nécessaire.

Matériel : Une boule de pétanque ou une balle assez lourde en guise de poids.

Chaque lancer s'effectue un par un. Celui qui lance le poids le plus loin possible remporte la partie. On peut faire des équipes en comptant les points.

56. UNE POMME À L'EAU !

Matériel : Des pommes et une baignoire d'eau, assez grande pour contenir au moins quatre fruits.

Le but de ce jeu est simple : il faut attraper une pomme en un minimum de temps, uniquement avec la bouche.

Déroulement : Chaque enfant est placé autour de la baignoire, les mains dans le dos. Personne ne doit s'aider de celles-ci durant le jeu.

Le joueur doit puiser une pomme dans la baignoire et la tenir dans sa bouche. Le premier qui tient entre ses dents une pomme a gagné !

Pas si simple, n'est-ce pas !

57. UNE BOUTEILLE BIEN REMPLIE

Matériel : Deux bassines d'eau, deux éponges et deux bouteilles (on peut les graduer à l'aide d'un marqueur pour relever le niveau de l'eau en fin de partie).

Le jeu consiste à remplir la bouteille d'eau.

Préparation : Réaliser un petit parcours en plaçant chaque bassine remplie d'eau au minimum à cinq mètres de la ligne de départ. Le premier concurrent prend l'éponge.

Au top départ, il court le plus vite possible vers

la bassine et imbibe l'éponge avec le maximum de liquide. Ensuite, il court vite vers la bouteille et presse l'éponge afin de remplir la bouteille. Il donne l'éponge à l'autre concurrent de son équipe qui exécute à son tour la même course. Ainsi de suite jusqu'à ce que l'équipe n'ait plus de concurrent. On regarde le niveau d'eau, l'équipe qui a le plus haut remporte la manche.

58. LA BALLE DANS LE POT

Matériel : Une craie ou des petits cerceaux en plastiques, des petites boîtes en carton, des petits pots en plastique pour les fleurs ou des boîtes de conserve, quelques balles de ping-pong. On trace plusieurs cercles sur le sol ou on dispose des petits cerceaux en plastiques dans lequel on place un petit pot.

On attribue à chaque cerceau un nombre de points, en fonction de la distance à laquelle se tient le joueur. Chaque joueur dispose de trois balles de ping-pong. Il doit essayer de les lancer dans les pots.

A la fin, on additionne le nombre de balles dans les pots et le nombre de points correspondant pour connaître le gagnant.

59. LA CHASSE AUX BONBONS

Matériel : Des bonbons déjà emballés ou des friandises en ballotin.

Cacher les friandises dans différents endroits du jardin ou dans une pièce. Ce jeu peut être chronométré. Donner le signal du départ et au « top », les enfants cherchent les friandises. Miam, miam !

60. LES IDENTIQUES

Ce jeu se pratique en plein air à la campagne ou en forêt. Il faut collecter quelques objets naturels que les enfants n'auront pas de mal à retrouver. Exemple : Des cailloux, des feuilles d'arbres, des branches, des fleurs.

Une fois les objets réunis, chaque enfant les observe et doit ensuite après le top départ retrouver les mêmes objets dans un périmètre bien défini avant la course et dans un temps imparti.

61. LE CHAMBOULE-TOUT

Jeu d'adresse pour toute la famille.

Matériel : Des boîtes de conserve (10 maximum), des tréteaux ou deux dossiers de chaises, une planche, 3 ou 4 balles de chiffon ou une petite balle.

Préparation : Mettre la planche en équilibre sur les tréteaux ou les deux chaises. Disposer en pyramide les boîtes de conserve. Délimiter la distance de tir à l'aide d'une corde ou d'un trait fait à la craie.

Chacun leur tour, les enfants tenteront d'éliminer le maximum de boîtes de la pyramide en seulement 3 ou 4 essais selon les âges.

Celui qui aura fait tomber le plus de boîtes aura gagné. L'attribution des points se calcule en fonction des rangées éliminées.

Par exemple : la première boîte en haut de la pyramide vaut 1 point, les deux boîtes en dessous valent 2 points chacune, etc.

62. LA LOCOMOTIVE

Présence d'un adulte nécessaire.

Ce jeu consiste à créer une locomotive où chaque enfant aura un rôle bien précis.

On place les enfants en ligne assis.

Un premier enfant se lève et va se placer en face d'un autre pour symboliser un engrenage (une pièce) de la locomotive.

Il produira un petit son avec sa bouche en l'accompagnant d'un geste régulier (un « brrrrr » pour un moteur, par exemple).

Les uns après les autres, les enfants se lèveront et viendront ajouter des « pièces » à la locomotive, comme un wagon, une alarme, etc., tout en reproduisant un son et un geste.

La locomotive prend forme et s'active, la cadence s'accélère !

L'adulte demande aux enfants d'accélérer encore et encore, jusqu'à ce qu'un signal d'alarme indique au enfant que la locomotive va dérailler : « Attention, on déraile ».

Chaque « pièce » (les enfants) se jette au sol en criant « bang ».

Eclats de rires garantis !

63. BOWLING IMPROVISÉ

Matériel : 6 bouteilles de 50 cl (eau, soda ou yaourt à boire) à moitié remplies de sable ou d'eau, 3 ou 4 balles de tennis (un petit ballon pour les plus petits).

Conseil : Plus les quilles sont remplies plus la difficulté sera importante. Doser selon l'âge des enfants. Les quilles peuvent être décorées pour qu'elles soient plus attrayantes.

Préparation : Disposer les quilles soit en triangle comme au bowling ou en ligne sur une surface plane. Les quilles ne doivent pas être trop espacées les unes des autres.

Tracer une ligne au sol pour indiquer la distance de tir (plus ou moins éloignée selon l'âge des enfants). Les enfants lanceront à tour de rôle les balles afin d'essayer de faire chuter les quilles.

64. LE JEU DE LA CHANDELLE

Matériel : Un mouchoir.

On demande à un des enfants de tenir le mouchoir pendant que les autres s'assoient en cercle.

Celui qui tient le mouchoir tourne autour du cercle et fredonne la chanson de son choix. Discrètement, il lâche le mouchoir derrière un des participants et finit son tour pour aller se rassembler à la place libre.

Si le joueur découvre le mouchoir derrière lui, il se lève et essaie de rattraper l'autre avant qu'il ne se rassoit. S'il y parvient il prend sa place et fait le tour du cercle... Le jeu reprend.

Si le joueur ne se rend pas compte qu'il avait le mouchoir derrière lui, il prend la place et devient la chandelle. Il doit se poster au centre du cercle et attendre qu'un autre vienne le délivrer en devenant la chandelle à son tour et ainsi de suite...

65. LA PROMENADE DE L'AVEUGLE

Matériel : Un foulard ou un bandeau opaque, des chaises, des seaux, des coussins.

Préparation : Il est nécessaire de préparer un petit parcours parsemé d'embûches avec les chaises renversées, de vieux gros coussins,

des obstacles simples et amusants, avant de commencer le jeu.

Les enfants se mettent 2 par 2, chacun se répartit les rôles : l'un joue le rôle de l'aveugle (on lui bande les yeux), l'autre celui du guide.

Grâce à la voix et aux indications de leur guide, les aveugles devront enjamber, contourner les différents obstacles, s'asseoir sans tricher.

Pour les plus grands, on peut chronométrer le parcours.

66. TOUCHÉ ET ÉLIMINÉ

Matériel : Un ballon.

On désigne un chasseur. Les enfants sont en cercle autour de celui-ci. Le chasseur lance le ballon et vise un joueur.

Si le joueur n'arrive pas à attraper le ballon, il est éliminé. Le gagnant est celui qui restera le dernier dans le jeu.

67. UNE CHASSE AU TRÉSOR

Voici quelques pistes pour animer une chasse au trésor. Les enfants devront trouver « le trésor », guidés d'étape en étape par différents indices.

Exemple de matériel : Une bassine ou une boîte, des friandises, des jouets, des rubans, des petites boîtes en cartons, des cartes blanches, des feutres, des cannes à pêche avec un crochet, etc.

Une grande préparation est nécessaire notamment pour l'élaboration des énigmes et du trésor.

Exemple :

Le trésor : Une bassine remplie de pièces d'or en chocolat sous lesquelles sont cachés de petits cadeaux (par exemple : des bijoux, des perles pour les filles, des personnages en plastique, des voitures pour les garçons...).

Les indices : Ils varient selon le nombre d'enfants. Inscrivez-les sur des cartes blanches en les numérotant.

Par exemple : Sur la carte portant le numéro 1 : « Rendez-vous à la barrière puis tournez à droite, avancez de cinq grands pas puis trois petits

vers la gauche » (faites des dessins pour aider les plus petits)...

Découpez en 2 parties les cartes portant les autres indices, chaque moitié portera le même numéro et éventuellement un dessin qui devra être reconstitué grâce aux deux parties, etc.

Avant l'arrivée des enfants :

Cachez le trésor ainsi que les indices dans la maison ou dans le jardin.

Délimitez bien la chasse au trésor pour que les enfants puissent trouver les indices dans l'ordre logique du parcours.

Laissez dépasser le ruban de chaque cadeau à la surface pour que les enfants puissent les prendre à la pêche à la ligne! (ruban rouge pour les filles, ruban noir pour les garçons).

Le jeu : L'enjeu de la chasse au trésor est expliqué par l'adulte puis, il lit le premier indice pour lancer le jeu. Les enfants partent à la chasse au trésor avec chacun la moitié de leur indice.

A chaque étape, les enfants trouveront une pièce d'or en chocolat et la moitié d'un indice. L'enfant qui possède l'autre moitié devra le reconstituer pour pouvoir le lire ou le faire lire à l'adulte.

Celui qui a reconstitué le bon indice empoche la pièce d'or. Chaque indice doit mener à l'étape suivante et finalement au trésor.

Qui gagnera le butin de pièces d'or ?

68. MESSAGE CODÉ POUR UNE CHASSE AU TRÉSOR

Présence d'un adulte nécessaire.

Pour coder les messages d'un jeu de piste, voici un procédé simple. On récolte quelques gouttes de jus de citron on y trempe un pinceau fin, on écrit et on laisse sécher.

Pour faire apparaître le message secret, on le passe à la chaleur d'une ampoule chaude sans la toucher pour ne pas se brûler.

Magique : le message apparaît !

Les enfants peuvent ainsi déchiffrer l'énigme ou lire le message. Un essai au préalable est conseillé pour le dosage de l'encre au jus de citron.

69. LE GRAND « GYMKHANA »

Quel drôle de mot ! Il s'agit d'un mot indien, synonyme de fête de plein air.

Ce jeu nécessite une organisation et une préparation pour réaliser un parcours parsemé d'épreuves.

Il se pratique en plein air et se chronomètre. Il faut désigner des arbitres pour surveiller et noter les scores.

Voici quelques exemples d'épreuves :

- Réaliser un chemin de pierres où il sera interdit de poser un pied au sol.
- Passer sous une toile d'araignée faite avec des fils tendus au ras du sol.
- Positionner des rondins de bois qu'il va falloir sauter à pied joints.
- Fixer au ras du sol entre 4 piquets une bêche tendue sous laquelle il faudra ramper.
- Poser une planche sur un rondin pour faire une bascule sur laquelle il faudra marcher.
- Construire un échafaudage avec des caisses de bois pour atteindre un objet suspendu.
- Marcher avec une bouteille plastique remplie d'eau posée sur sa tête.
- Saisir avec les dents un objet qui flotte dans une bassine d'eau.

70. LE BALLON NOMMÉ

Matériel : Un ballon

Délimiter une aire de jeu. Les enfants sont rassemblés en cercle autour de celui qui possède le ballon.

Celui qui possède le ballon le lance le plus haut possible en criant le nom d'un des participants. Tous les autres joueurs s'enfuient dans les limites définies par l'aire de jeu.

A l'appel de son nom le joueur nommé attrape le ballon et lorsqu'il l'a en main crie « Stop ! ». Les joueurs s'immobilisent. Il doit alors toucher à l'aide du ballon un joueur de son choix.

S'il manque son but, il lance le ballon en l'air en appelant quelqu'un d'autre.

S'il touche sa cible, c'est le joueur touché qui jette le ballon et appelle un autre joueur.

Bonus : Si le joueur appelé arrive à se saisir du ballon avant qu'il ne touche terre, il a le droit de faire trois pas en direction de sa cible avant de tirer.

71. COMMENT TU T'APPELLES ?

Ce jeu se pratique à l'extérieur ou à l'intérieur prévoyant une grande pièce.

Il s'agit d'un jeu coopératif où les joueurs sont installés en cercle (prévoir un cercle assez large).

On désigne le premier joueur qui doit appeler un de ses camarades. En même temps qu'il crie son nom, il court et prend sa place. Le joueur qui a été appelé doit faire de même en criant un nouveau nom.

Une fois que tous les enfants ont compris, on peut compliquer le jeu en introduisant une autre chaîne de nom.

Les enfants vont alors devoir courir dans tous les sens...

72. UN PEU D'ÉQUILIBRE

Matériel : Un manche à balai ou un bâton.

Le but du jeu est de parvenir à parcourir une douzaine de mètres en positionnant le bâton en équilibre au bout de son doigt.

On peut mettre en concurrence deux enfants en formant des équipes ou les faire passer à tour de rôle en comptant les points.

73. J'AI SOIF !

Matériel : Deux baguettes de bois de 25 cm de longueur environ, une petite planche de 25 à 30 cm et un grand verre d'eau en plastique.

Prévoir un parcours.

L'enfant est muni de deux baguettes de bois, une dans chaque main.

Sur les baguettes, on dispose la petite planche sur laquelle est posé le grand verre en plastique plein d'eau.

Celui qui termine le parcours sans rien renverser a gagné.

Les autres qui attendent leur tour, peuvent déconcentrer le concurrent pendant l'épreuve.

74. MÉNECHICABOUL... !

Jeu d'extérieur. Prévoir un parcours.

Chaque enfant choisit le nom d'un animal et le communique au meneur du jeu en secret.

Le meneur crie : « ménechicaboul le lion » ou « ménechicaboul le singe ». L'animal nommé doit s'enfuir et rejoindre la ligne d'arrivée sans être touché par les autres enfants.

Il peut choisir de feindre d'ignorer son nom quelques instant pour tromper ses adversaires le temps de se trouver en bonne position pour détalier.

75. LE CHAT FAIT LE CLOWN

Un jeu de rôle très amusant.

Désigner un enfant pour prendre le rôle du petit chat.

L'enfant se promène devant les autres en miaulant. Il choisit un des spectateurs et s'arrête devant lui en miaulant 3 fois et en inventant les mimiques les plus cocasses. A chaque miaulement, le spectateur choisi devra caresser la tête du chat en répondant : « Pauvre petit chat ! ».

Le spectateur devra garder son sérieux car, au moindre rire de sa part, il prendra la place du petit chat et ira se faire plaindre ailleurs... De quoi découvrir les dons de clown de certains.

76. SHERLOCK !

Matériel : Une malle ou une boîte avec un couvercle, des objets divers.

Dans la malle ou la boîte, mettre plusieurs objets sans que les participants « détectives » ne les voient. A l'aide d'un interrogatoire serré (forme, couleur, aspect, usage...), les détectives devront deviner l'objet de vos pensées caché dans la malle. Attention, il faut répondre uniquement par « oui » ou par « non ».

Quand l'énigme est résolue, les rôles peuvent être échangés.

77. CONCOURS DE DÉGUISEMENTS

Matériel : Cartons, papier aluminium, sacs en papier, ficelles, tissus, vieux vêtements, chapeaux, rubans, maquillage, etc.

Tous les enfants aiment se déguiser. Organiser un concours et récompenser le meilleur déguisement, le plus original ou autre.

Laisser les enfants se déguiser librement pour en dresser une nouvelle personnalité.

78. LE JEU DU ROBOT

Ce jeu consiste à imiter la marche d'un robot en reproduisant sa démarche syncopée, sous l'œil attentif des autres enfants !
Pas si facile !

79. LE ROI NOMMÉ « SILENCE »

2 joueurs minimum

Pour retrouver le calme après la tempête, rien de mieux que ce jeu apaisant.

Ce jeu consiste à s'abstenir de parler le plus longtemps possible.

Celui qui gagnera sera couronné : « Le Roi silence ! ».

80. SANS PAROLES

On prive un joueur brusquement de l'usage de la parole.

Cependant, il doit prononcer une phrase sans émettre le moindre son mais en exagérant l'articulation.

Les autres participants doivent trouver de quoi il s'agit. Pas évident !

81. LE CHAT ET LA SOURIS

4 joueurs minimum

Désigner parmi les enfants un chat. Il choisit la couleur de son choix.

Les souris (les autres enfants) devront s'élancer pour toucher un objet quelconque, de la couleur demandée.

Si les souris trouvent un objet et le touchent, elles sont immunisées contre les assauts du chat.

La pauvre souris sera celle qui, n'ayant pas pu atteindre un objet de la couleur annoncée, se fera attraper par le chat.

Elle remplacera alors le chat, et ainsi de suite, jusqu'à épuisement des participants.

82. LE PETIT POUCE

3 joueurs minimum

Tout le monde connaît l'histoire du Petit Poucet qui, afin de retrouver son chemin, le parseme de cailloux.

Pendant que les autres enfants seront mis à part, le Petit Poucet devra mettre en place son itinéraire en laissant sur son chemin quelques indices (bout de tissu laissé aux branches, fléchage, cailloux....).

A la fin de son parcours, il fera une croix au sol et ira se cacher à proximité immédiate.

Les autres enfants devront le retrouver en suivant son chemin à la trace.

Le premier qui l'aura découvert deviendra le Petit Poucet.

83. LE JEU DE LA FERME

Les joueurs sont tous assis et se choisissent un rôle à jouer dans la ferme (soit un poussin, une poule, un cochon, un cheval, une vache, etc.) avec l'aide de la fermière (un adulte) qui sera aussi l'arbitre.

Le fermier, un enfant mis à part pendant le choix des rôles, arrivera et demandera bien fort à la fermière si elle possède tel ou tel animal.

Selon le cas, elle répondra «oui» ou «non».

Si l'animal en question existe parmi les enfants, ce dernier fera le tour du jardin et reviendra s'asseoir bien vite à sa place.

Le fermier devra essayer de l'attraper avant qu'il ne regagne les autres participants assis.

Si le fermier parvient à attraper l'animal, la pauvre bête deviendra un fermier à son tour, sinon, le jeu se poursuit.

Ce jeu doit se faire très rapidement.

84. L'AUTO PORTRAIT

Matériel : 1 bande de papier peint ou une grande feuille, de gros crayons de couleur, des crayons à la cire ou de la gouache, des ciseaux.

Un adulte ou un enfant s'allonge, dos contre le sol, sur une feuille de papier et il reste immobile pendant qu'un autre enfant dessine les contours de son corps.

Ensuite, il se lève prudemment pour ne pas abîmer le papier et examine la silhouette dessinée. Maintenant on colore à sa guise la silhouette.

On peut orner l'intérieur du corps avec de petits dessins. Lorsque tout est terminé, on découpe l'autoportrait.

85. LE RALLYE PHOTO

4 enfants minimum et un adulte pour la préparation.

Matériel : Plusieurs photos des alentours (maison, jardin, etc., facile à identifier) à découper en 5 morceaux afin de former un puzzle.

Préparation du jeu : Prévoyez cinq photos par équipe.

Le meneur de jeu cache une pièce de puzzle à chacun des endroits que doit identifier une équipe.

Le puzzle doit être facile à réaliser : il suffit de reconstituer une photo en couleur sur du carton rigide à partir des morceaux retrouvés dans chaque cachette.

Déroulement du jeu : Chaque équipe de 2 ou 3 enfants reçoit la première photo qui représente par exemple un détail du jardin, la fenêtre d'une maison, etc.

Les photos sont différentes selon les équipes, pour ne pas se gêner mutuellement dans leurs recherches.

Les enfants se lancent à la recherche de l'endroit photographié et reviennent au point de départ avec la pièce de puzzle trouvée.

Ils reçoivent alors la photo suivante et procèdent de la même manière.

La première équipe qui a reconstitué le puzzle a gagné.

86. LA BATAILLE DES PISTOLETS À EAU

Jeu d'extérieur et d'été.

Matériel : 2 grands seaux remplis d'eau et 1 pistolet à eau pour chaque enfant

Formez deux équipes de taille égale. Chaque équipe reçoit un grand seau plein d'eau et chaque enfant reçoit un pistolet à eau.

Le but du jeu est d'asperger les adversaires de l'autre équipe au maximum pour qu'ils soient le plus mouillés.

Attention à protéger la réserve d'eau (le seau) pour pas que l'autre équipe le renverse.

Le jeu se termine lorsque la réserve d'eau d'une des deux équipes est épuisée.

Il s'agira alors de voir dans quel groupe les enfants sont le plus mouillés.

87. A VOS SEAUX !

6 enfants minimum et un adulte meneur de jeu

Matériel : 2 seaux de plage de même taille, un verre gradué par équipe.

Former deux équipes de taille égale.

Dans chaque équipe, les enfants se placent les uns derrière les autres.

Le premier joueur des deux files reçoit un seau d'eau rempli à ras bord ou un autre récipient qui ne soit pas trop grand.

Il s'agit de faire passer le seau d'avant en arrière sans perdre de l'eau.

Lorsque le seau arrive au dernier enfant, celui-ci se place à l'avant de la file avec son seau et la deuxième manche du jeu commence. Avant chaque nouvelle manche, le meneur indique la façon dont les seaux doivent être transmis, par exemple sur le côté, entre les jambes ou même par dessus la tête.

Après la dixième manche, chaque équipe verse l'eau dans le verre gradué. Celle qui en a le plus a gagné.

88. AU SUIVANT !

Matériel : Des petits récipients incassables (exemple : gobelets en plastique, pots de yaourt vide, bouteilles en plastique). Se joue avec ou sans eau.

Les enfants se mettent pieds nus et assis en cercle. Le premier enfant saisit prudemment entre les pieds un gobelet en plastique (rempli d'eau) et tente de le passer à son voisin (sans rien renverser).

Quand le gobelet est arrivé sans encombre un peu plus loin, il est suivi d'une bouteille en plastique et de pots de yaourt de différentes formes. Pour les plus grands on peut organiser une course poursuite entre les récipients.

89. LA CHASSE AUX POULES

Matériel : Des balles en mousse, de chiffon ou fabriquées avec des chaussettes, une craie ou une corde assez longue.

Tracer ou délimiter à l'aide d'une corde une zone dans le jardin ou la cour. Elle doit avoir dix pas de long et cinq de large. C'est la basse-cour.

A partir du côté droit, faire 15 pas et tracer une ligne. C'est la ligne de lancer.

Choisir deux enfants qui seront les chasseurs et qui viendront se placer derrière la ligne de tir. Les autres sont les poules et se déplacent dans le poulailler.

Les chasseurs essaient de «tuer» les poules avec les balles. La poule qui est touchée vient se placer derrière le chasseur qui l'a visée. Lorsque le poulailler est vide, comptez les poules pour connaître le vainqueur.

Deux autres enfants peuvent alors s'essayer au tir.

90. LE CHAPEAU MAGIQUE

Matériel : 1 chapeau et de la musique.

Proposer à un enfant de porter le chapeau «magique» et de se déplacer au son de la musique dans la pièce.

Il doit effectuer des mouvements comiques ou produire de drôles de bruits. Tant qu'il porte le chapeau, il mène la parade. Les autres sont enveloppés et doivent imiter tous ses gestes.

Dès qu'il est à court d'idées ou répète ses mouvements, il cède son chapeau à l'un des ses camarades, et tous suivent les consignes du nouveau magicien.

91. LA TOUR INFERNALE

Matériel : Des objets facilement superposables.
Le but du jeu est de réaliser « une tour » avec le maximum d'objets superposés, sans qu'ils ne tombent. Les enfants doivent ajouter à tour de rôle un objet sur la pile déjà réalisée sans la faire chuter. Celui qui par malheur fait tout tomber a perdu ou récolte un gage.

92. DONNE-MOI TA VIE

2 équipes de 6 joueurs minimum et une grande aire de jeu.
Matériel : autant de foulards que de participants
Préparation : Délimiter une zone.
Chaque joueur possède un foulard glissé dans la ceinture et 3 vies. Sans sortir de la zone délimitée auparavant, l'équipe qui attrape le plus de « vies » a gagné.

Comment faire ? Poursuivre l'adversaire, lui attraper son foulard tout simplement. Pour récupérer son foulard, l'adversaire doit donner une de ses trois vies, reçues au début de la partie. Un joueur qui n'a plus de vie peut prendre celle d'un adversaire (en lui prenant son foulard) ou en demander une à un coéquipier.
A la fin d'une manche de 10 minutes, il faut compter les vies de chaque camp et jouer la revanche éventuellement.

93. LA TOMATE

Matériel : 1 ballon
Les joueurs doivent se mettre en cercle, les jambes écartées de telle manière que les pieds se touchent. La balle est lancée dans le cercle. Les participants ont les deux mains jointes, ils doivent empêcher le ballon de passer entre leurs jambes. Par contre, ils doivent essayer de le faire passer entre les jambes des autres.
Celui qui laisse passer le ballon continue, mais avec une seule main, puis de dos avec les deux mains, puis de dos avec une seule et enfin, il est éliminé.
Le jeu continue jusqu'à épuisement des participants.

94. LE TOURNOI DE MINI-FOOT

Le plus grand nombre d'enfants possible pour former le plus d'équipes, mixtes et équilibrées.
Matériel : Un ballon de foot et de quoi fabriquer des buts. Il s'agit d'organiser un tournoi de mini-foot en tirant au sort les équipes.
Les champions remportent une surprise.

95. LES OLYMPIADES

6 enfants minimum et une grande aire de jeu.
Former des équipes. Elles vont s'affronter équipe par équipe. L'équipe gagnante est celle qui aura le plus de points en fin de jeu.
On fait passer des épreuves aux équipes (courses, parcours, saute mouton...). Mais le but est que toute l'équipe fasse l'épreuve.
Donc, une fois que le premier a fini, le deuxième démarre, et ainsi de suite jusqu'au moment où toute l'équipe est passée.
L'équipe qui gagne l'épreuve est la première dont tous les membres sont passés.

96. LES MONSTRES EN BALLONS

Matériel : Des feuilles de carton de couleur ou peints, des gros feutres permanents, des ballons de baudruche et des ciseaux.
Une activité facile où chaque enfant invente son propre monstre !
Réalisation : Dessiner une paire de pieds de monstre sur le carton.
Découper une entaille en croix au centre des pieds.
Confier un ballon et l'attacher avec un nœud.
Glisser l'extrémité du ballon dans l'entaille pratiquée entre les pieds.
Dessiner la tête du monstre avec un gros feutre permanent. Quel monstre effrayant !

97. LE LANCER DE PIONS

Matériel : Un seau, une corbeille à papier, un saladier ou tout autre récipient, des pions qui peuvent être des bouchons de bouteille, des cailloux, des balles, des coquillages, des pommes de pin...

Version 1 : Le jeu peut se jouer partout dans une pièce, une cour de récréation, un parc, sur la plage ou sur toute aire de jeu.
C'est un jeu idéal pour s'exercer à lancer des objets dans un récipient de petite taille.

Demander à un enfant de dessiner sur le sol l'emplacement de la base de lancer et du récipient cible.
Au besoin, on peut dessiner plusieurs bases de lancer tenant compte des différences d'âge.

Si on joue à l'intérieur, on peut coller une bande de papier sur le sol à l'aide de ruban adhésif. Le marquage de la cible permet d'éviter toute contestation sur l'emplacement du récipient dans lequel il faut envoyer les pions.

Demander aux enfants de placer le récipient sur la cible. Si on est à la plage, on peut creuser un trou dans le sable, il servira de récipient.
Attribuer un nombre de pions équivalent à chaque joueur.

Chacun, à tour de rôle, lance ses pions dans le récipient.
Le gagnant est celui qui a placé le plus de pions dans le récipient.
En cas d'égalité, prévoir un second tour.

Version 2 : Comme précédemment mais on dessine au sol plusieurs bases de lancer, éloignées les unes des autres.
Chaque base correspondant à un niveau.
Le niveau 1 est le plus facile car le plus proche de la cible. La base la plus éloignée représente le dernier niveau.
Chaque joueur doit placer 2 pions pour réussir un niveau. A chaque tour il dispose de 3 essais.
Après 3 lancers il laisse la place au joueur suivant.

Il faut toujours réussir le niveau pour passer au suivant et ainsi de suite.
Le gagnant sera celui qui parvient le premier au dernier niveau.

98. JEU D'ACTION OU VÉRITÉ

Ce jeu consiste à dire « action » ou « vérité » à haute voix. Chacun choisit soit une action ou de dire la vérité...

Voici quelques exemples d'action :

- Faire 3 tours autour d'un ou d'une ami(e) en marchant à quatre pattes et en miaulant comme un chat.
- Faire l'animateur de télévision en présentant rapidement les enfants présents.
- Imiter un/une copine présent(e) et laisser les autres deviner.
- Allonger sur le sol et faire semblant de nager en faisant glouglou.
- Faire semblant de parler une autre langue.
- Imiter un animal.
- Faire des grimaces différentes pendant 1 minute.

Voici quelques exemples de vérité :

- Quel animal te fait peur ?
- Quel serait ton plus grand rêve ?
- Si un génie t'accordait 3 souhaits, que lui demanderais-tu ?
- Raconte ta plus grosse bêtise.
- Raconte ton pire cauchemar.
- Raconte ta plus grande honte.
- Quel cadeau rêverais-tu de recevoir ?

99. ATTENTION ÇA BRÛLE !

Matériel : Un petit objet au choix (peluche, foulard, boîte, petite voiture...)
Déroutement : Après avoir choisi, un objet et l'avoir présenté à tout le monde, les enfants désignent un enfant pour qu'il sorte de la pièce. Ils joueront à tour de rôle.

Pendant que le nommé est sorti, les autres cachent dans la pièce l'objet choisi. On fait entrer à nouveau l'enfant qui doit rechercher l'objet.
Ses camarades ne lui donnent que quelques indices en utilisant les termes suivants : « c'est glacé », « c'est froid », « c'est tiède », etc. jusqu'à « tu brûles ! », lorsque l'objet est sur le point d'être découvert.

100. LE NEZ DU CLOWN

Matériel : Une grande feuille blanche sur laquelle on dessine un visage de clown sans nez rouge, un nez de clown rouge que l'on découpe dans du carton, et au dos duquel on place un morceau de pâte collante pour poster (ou de pâte à modeler) et un bandeau pour les yeux.

Déroulement : Accrocher le dessin du clown sur un mur à l'aide de ruban adhésif ou de punaises. Prendre soin d'enlever tout obstacle (chaise, tapis...).

Bander les yeux de l'enfant qui va jouer et tenter de coller le nez à la bonne place sur le visage. Les enfants joueront à tour de rôle.

Le gagnant est celui qui est le plus proche du bon endroit.

Pour les plus grands : Compliciter le jeu en faisant tourner les enfants 2 ou 3 fois sur eux-mêmes avant d'aller coller le nez.

101. LES GRIMACES

Les enfants sont assis en cercle. Un enfant va montrer une grimace ou mimer une émotion : joie, peur, timidité, douleur, envie, colère, tristesse, surprise, etc.

Les autres enfants qui l'auront observé devront alors reproduire le mieux possible cette grimace. Puis, l'un après l'autre ils feront des propositions de grimaces que les autres reproduiront. Eclats de rires garantis !

102. J'AI MIS DANS MON SAC...

Jeu de mémoire et de vocabulaire. On place les enfants assis en cercle. Ils parlent à tour de rôle.

Le premier commence donc à inventer une histoire : « J'ai mis dans mon sac un livre bleu ».

Son voisin répète et continue « j'ai mis dans mon sac un livre bleu et une poupée ». Le troisième répète et continue « j'ai mis dans mon sac un livre bleu, une poupée et un vélo rouge ».

Et ainsi de suite...

Lorsqu'on se trompe on est éliminé.

103. LE JEU DU MIROIR :

Matériel : Prévoir de la musique pour rendre l'activité amusante.

Les joueurs pourront bouger au rythme de la musique ambiante.

4 joueurs minimum. Se joue deux par deux. Un joueur prend le rôle du miroir et l'autre celui du reflet. Chaque duo est maintenant constitué avec un miroir et un reflet.

Les « miroirs » commencent à mimer une action (ex : boire un verre, imiter un animal, etc.).

Les miroirs ont le droit de bouger les bras, la tête, les mains et le haut du corps, mais pas les jambes ni les pieds (cela prévient les coups involontaires). Une fois l'action mimée. Le « reflet » doit copier les mêmes mouvements que son miroir (partenaire).

Au bout de quelques minutes, inverser les rôles, pour que chacun puisse mimer des mouvements à son tour.

104. 1, 2, 3 SOUFFLEZ !

Matériel : Une petite plume et une table.

4 joueurs minimum.

Les joueurs sont assis autour d'une table assez grande, ils ont les mains sur leurs genoux.

En soufflant sur la plume qui reste plus ou moins longtemps à la surface de la table, chaque joueur s'efforce de toucher un autre joueur avec celle-ci. On ne doit pas se déplacer, ni se lever, ni mettre ses mains sur la table. Seul le souffle permet de diriger la plume vers un autre joueur. On attend que la plume soit complètement descendue et posée sur la surface avant de la souffler de nouveau.

Lorsqu'un joueur est « touché », il sort du jeu. Le gagnant est celui qui n'a pas été touché.

105. LE MARÉCHAL-FERRANT

Matériel : 2 chaises, 2 foulards et des paires de chaussures (minimum 6 paires). 4 joueurs minimum. Se joue à l'intérieur (prévoir de la place) ou à l'extérieur.

Le but du jeu est de « ferrer » les 4 pieds de son cheval.

Disposer les deux chaises, l'une à côté de l'autre. Les joueurs sont assis en cercle à distance des chaises.

Amasser les paires de chaussures qui serviront de « fers à cheval » et les disposer au centre du cercle formé par les joueurs.

Choisir deux joueurs volontaires ou par tirage au sort. Ensuite, ils doivent s'asseoir sur leur fidèle destrier (une des chaises). On leur bande les yeux à l'aide des foulards. Bien s'assurer qu'ils ne voient rien pour le bon déroulement du jeu.

Maintenant, chaque joueur commence à aller chercher son premier « fer ». Il doit retrouver son cheval, s'asseoir dessus et lui passer le fer sous le pied.

Le jeu se termine lorsque les 4 pieds sont ferrés correctement (1 paire identique sur les pieds/jambes antérieures 1 paire identique sur les pieds/jambes postérieures) et que le joueur est assis sur sa chaise.

Quelques règles pour le bon fonctionnement du jeu :

On ne prend pas « les fers » des mains de l'autre joueur. On ne transporte qu'un « fer » à la fois.

On peut déferer l'âne de l'autre joueur seulement s'il n'est pas assis dessus.

106. LE MARCHÉ

4 joueurs minimum.

Les joueurs sont assis en cercle.

Choisir le meneur du jeu. Il se tourne vers son voisin et lui dit « je suis allé au marché et j'ai acheté... un moulin à café ».

Le meneur fait le geste de moudre du café en tournant sa main droite horizontalement et il continue ce geste.

Le voisin dit la même phrase et se met lui aussi à faire le geste de moudre du café.

Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur du cercle, tout le monde continue à moudre le café.

Le meneur se tourne à nouveau vers son voisin et lui dit : « je suis allé au marché... et j'ai acheté un vieux moulin à café... et un fer à repasser. » Tout en continuant à tourner la main droite, la

main gauche fait le geste de repasser du linge en allant d'avant en arrière.

Et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. A chaque tour, le meneur ajoute un achat supplémentaire ce qui donnera à la fin : « je suis allé au marché... et j'ai acheté... un vieux moulin à café et un fer à repasser, une machine à coudre (mouvement du pied droit sur la pédale de cette machine), un fauteuil à bascule (balancement du corps d'avant en arrière), une pendule qui fait coucou (hochement de la tête en disant coucou), des glaces (la langue qui sort), des lunettes (les yeux qui louchent).

On peut imaginer d'autres gestes et d'autres thèmes. Tout le monde continue à exécuter tous les gestes jusqu'à la fin du jeu.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur n'arrive plus à enchaîner tous les gestes.

107. LE JEU DES DEVINETTES

A préparer avant l'arrivée des invités.

Préparer une liste de devinettes à poser à l'heure du goûter ou pour désigner un joueur en début de partie, etc.

Quelques exemples :

Quelle est l'ouvrière la plus courageuse ? (l'abeille).

Comment doit-on s'habiller lorsqu'il fait froid ? (Vite).

Qu'est ce qui est impossible de prendre de la main gauche ? (La main gauche)

Quelles pommes ne sont pas comestibles ? (Les pommes de pin).

Dans quel bal ne peut-on pas danser ? (le handball).

Qui peut être un fauve ou une voiture ? (une jaguar).

J'ai deux jambes longues en hiver, deux courtes en été qui suis-je ? (le pantalon).

On peut se la donner sans jamais la perdre (la parole).

Qui est-ce qui veut dire à la fois oui et non ? (Merci).

108. LE CANARD SANS VOIX

Matériel : Prévoir autant de foulards que de participants.

Tout d'abord, demander à un adulte de bander les yeux de tous les enfants.

Ensuite, l'adulte choisira sans que les autres ne le sachent, un des participants. Il lui enlèvera son foulard, il sera le canard sans voix.

Le but du jeu est de se déplacer à la recherche du canard sans voix.

Si un joueur attrape un autre joueur il doit lui dire coin-coin, le joueur qui a été touché doit lui répondre coin-coin et continuer sa route.

Si un joueur rencontre le canard sans voix celui-ci lui enlève son bandeau en silence et continue à se promener en tenant l'autre par la main, jusqu'à former une grande chaîne silencieuse de canards sans voix.

109. LE GARDIEN DU CHÂTEAU

Matériel : Un trousseau de clés et un bandeau ou foulard.

4 joueurs minimum. Désigner le joueur qui sera le gardien du château.

Placer le joueur au centre de la pièce : il est le gardien des clés du château.

On lui bande les yeux et on pose non loin de lui un trousseau de clés.

Les « voleurs » l'entourent, ils sont assis par terre en rond.

L'un d'entre eux essaie de s'approcher à pas de loup du gardien pour lui voler les clés. Si le gardien entend quelque chose, il indique la direction d'où provient le bruit.

Si le voleur est désigné, les enfants échangent leurs rôles.

Mais si le voleur arrive à dérober les clés sans bruit, on recommence avec le même gardien.

110. VRAI OU FAUX ?

Avant de commencer désigner celui qui va commencer le jeu et l'animer en premier.

Les joueurs sont placés face à l'animateur du jeu. L'animateur fait des propositions associant une personne, un animal, un objet ... et le verbe

vole, par exemple : « Les vaches ont des cornes. » Si la proposition est exacte, les joueurs doivent lever le bras, si non ne rien faire.

Ceux qui répondent mal sont éliminés. Le dernier restant en jeu devient l'animateur.

111. LE BON RÉPERTOIRE

Matériel : Photocopie de chansons connues (si besoin). Pour animer la fête, prévoir quelques chansons connues de tous afin d'animer et de faire connaissance.

Pour varier l'animation, les enfants pourront s'amuser à changer les paroles, en remplaçant un mot par un autre. Pourquoi pas un refrain complet, etc.

112. RÉALISATION D'UNE FRESQUE

Matériel : Une grande feuille ou un vieux drap, des tubes de gouache, des pinceaux (si possible un pour chaque invité), des vieux vêtements (pour protéger les enfants)

Déroulement : Accrocher la feuille ou le drap sur un mur à l'aide de punaises.

Laisser faire le talent des enfants selon leur imagination et leur envie.

Voilà un merveilleux souvenir pour votre enfant !

Pour les plus grands : Donner un sujet précis à dessiner.

113. RÉALISER UNE FLAMME OLYMPIQUE

Matériel : Un rectangle de papier gris épais ou un feuille cartonnée, du papier crépon jaune et rouge, du ruban adhésif, une paire de ciseaux.

Présence et aide d'un adulte nécessaire.

Rouler la feuille de papier gris sur elle-même de façon à former un cornet.

Couper une bande de papier crépon jaune et rouge de 15 cm de haut environ. Franger la bande de papier crépon jaune puis rouge en réalisant des fentes à distance égale sur le haut de la bande. Poser les deux bandes frangées l'une sur l'autre.

Rouler les bandes en les fronçant légèrement. Placer le papier crépon à l'intérieur du cornet en papier.

La flamme olympique est allumée ! Qui sera le champion olympique ?

114. FABRICATION D'UNE COURONNE

Selon l'âge de l'enfant, la présence et l'aide d'un adulte est nécessaire.

Matériel : Une ou deux feuilles de papier épais (blanc ou couleur), une feuille de papier doré (fauçonné), des gommettes ou autres décorations (stickers), des ciseaux, de la colle. Un crayon blanc ou noir, selon la couleur du papier (le blanc se voit mieux si le papier est foncé).

Réalisation : Plier la feuille de papier en 2, bien au milieu. On obtient deux parties égales. Laisser la feuille pliée.

Dessiner une couronne (en s'inspirant d'un modèle) en réalisant des triangles plus ou moins égaux ou formes géométriques avec le crayon sur un côté.

Découper la couronne en suivant le tracé dessiné précédemment. Les deux côtés sont découpés. Couper le milieu de la feuille en suivant le pli. On obtient deux parties égales.

Assembler les deux parties. Si ce n'est pas suffisant pour faire le tour de tête recommencer avec une seconde feuille de papier.

Dessiner dessus ou découper des soleils, des fleurs, des formes géométriques dans des feuilles de couleurs différentes qui serviront de décoration. Coller les décorations obtenues.

Le couronnement peut commencer !

Astuce : Décorer la ou les couronnes suivant le thème de la fête.

115. HÉRISSEON EN PÂTE À SEL

Activité pour les plus de 5 ans.

Présence et aide d'un adulte nécessaire.

Matériel : De la pâte à sel, des pâtes longues pour faire les piquants du hérisson (macaroni, spaghetti, penne ...).

Des lentilles, grains de café ... pour faire les yeux. Une photo ou image de l'animal pour modèle.

Ne nécessite pas de cuisson.

Modeller le hérisson. Sans attendre que la pâte à

sel soit sèche, piquer les pâtes dans le corps de l'animal pour lui donner du « piquant ».

Elles se fixeront lorsque la pâte à sel séchera. Poser deux yeux.

Le hérisson peut rester nature ou être peint, une fois sec.

116. DÉCORER DES BALLONS

Selon l'âge de l'enfant, la présence et l'aide d'un adulte est nécessaire.

Matériel : Des feuilles de carton de couleur ou peintes, des ballons de baudruche, des ciseaux, de la colle en gel sans solvant pour ne pas faire fondre le ballon. Éventuellement des modèles (animaux, personnages, etc.) et autres accessoires utiles (laine, rubans, ficelle, etc.).

Un feutre style «marker» pour écrire ou dessiner directement sur le ballon.

Choisir un modèle ou un thème afin de décorer les ballons pour la fête. Tracer ou dessiner les formes nécessaires à la réalisation du modèle sur du papier, les décorées ou les peindre.

Découper celles-ci et les coller sur le ballon afin d'obtenir le personnage, l'animal ou autres. Laisser libre cours à l'imagination !

JEUX DE DEVINETTES... AVEC DES ALLUMETTES !

117. 7 ALLUMETTES = 10

Matériel : 7 allumettes.

La question est la suivante : Comment transformer 7 allumettes en dix ? Attention le spectateur ne doit aucun cas casser les allumettes.

Si la personne ne trouve la réponse, montre la solution. Dispose 4 allumettes pour former un carré et une devant. Tu obtiendras un 10.

Où encore en les disposant comme le chiffre romain : deux allumettes formant une croix ou un X qui font le 10.

118. 5 ALLUMETTES = 10

Même procédé que pour le tour précédent mais avec 5 allumettes. Comment est-il possible de

transformer 5 allumettes en 10 ? Laisse ton public réfléchir et dispose ensuite une allumette pour faire le 1 et les 4 restantes qui formeront le zéro à côté.

119. 2 ALLUMETTES = 10

Même procédé avec 2 allumettes.
Comment est-il possible de transformer 2 allumettes en 10 ? Laisse ton public réfléchir et dispose-les ensuite comme le chiffre romain 10 : deux allumettes formant une croix qui font le 10.

120. DÉFI DES ALLUMETTES

Matériel : 4 allumettes.

Attention le spectateur ne doit en aucun cas casser les allumettes. Il a neuf chances sur 10 de ne pas trouver la solution. Pose les 4 allumettes afin de former une rangée.

Propose à une personne d'enlever une allumette tout en laissant 4 allumettes sur la table. Il te dira que c'est mathématiquement impossible.
Alors montre lui qu'en les disposant différemment on obtient le nombre 4 grâce aux chiffres romains (Pose une allumette pour le 1 et forme un V avec les deux autres pour le chiffre 5).

121. 2 CARRÉS AVEC 8 ALLUMETTES

Matériel : 8 allumettes

Ce tour paraît difficile mais avec un peu d'habileté la solution est simple. Dispose les 8 allumettes sur la table. Demande à un spectateur de former avec 8 allumettes, deux carrés et quatre triangles. Voici la solution : Il faut former un carré avec 4 allumettes et à l'intérieur de celui-ci disposer les 4 suivantes de manière à former 4 triangles. Un deuxième carré apparaîtra au milieu de la figure réalisée.

122. UN PETIT TOUR DE MAGIE...

Matériel : Une boîte d'allumettes contenant 3 allumettes, 8 allumettes et un morceau de papier.

Préparation : Inscris le chiffre 5 sur le morceau de papier. Plie-le. Mets-le dans la boîte avec les trois allumettes.

Déroulement du tour : demande à un spectateur de choisir entre deux tas et prouve-lui que tu

connais son choix à l'avance. S'il choisit le tas de 5, ouvre la boîte et déplie le papier. S'il choisit le tas de 3, ouvre la boîte et sors les 3 allumettes.

UN PEU DE CUISINE...

123. VITE UN COCKTAIL !

Pour pimenter la fête, et après un jeu de chasse au trésor... pourquoi ne pas proposer un cocktail surprise !...

Cocktail Frissonnant : Deux bouchons de jus de citron, deux bouchons de sirop de fraise, dans un verre d'eau gazeuse.

Cocktail de l'île au trésor : Un quart de jus d'ananas dans trois quarts de lait, avec un bouchon de sirop de cassis par verre.

Astuces pour décorer les verres : On humidifie les bords avant de les tremper dans du sucre cristallisé. N'oubliez pas de les agiter dans une jolie rondelle d'agrumes (citron ou orange), sans oublier la paille, le parapluie ou la plume.

124. LES BROCHETTES D'ANNIVERSAIRE

Matériel : Des brochettes en bois.

De toutes les couleurs et de toutes les saveurs, les brochettes plaisent aussi bien aux enfants qu'aux parents. Elles sont faciles à réaliser.

On peut proposer des brochettes de bonbons avec de grosses guimauves, des fraises ou oursours gélatineux et autres sucreries tout en couleur. Mais aussi avec des fruits frais et du chocolat en accompagnement.

125. DU PAIN SOUS TOUTES SES FORMES

Conseil : Préparer la pâte avant l'arrivée des enfants (le matin pour l'après-midi par exemple)

Etape 1 :

Réalisation de la pâte à pain.

Choisir une farine sans additif, dissoudre la levure dans de l'eau tiède pour accélérer la fermentation.

Ajouter un peu de sel à la pâte, et mélanger le tout peu à peu.

La pâte obtenue doit être souple, il faut pétrir lentement en ajoutant l'eau petit à petit.

A la fin pour que la pâte ne colle plus, enduire ses doigts d'un peu de farine.

On laisse lever 2 heures environ.

Etape 2 :

La fermentation.

Elle se passe en deux temps. Une première longue deux heures ou même trois dans un endroit tiède, sous un linge. Son temps dépend de la température ambiante.

Lorsque les enfants arrivent, on commence par cette première activité. Une fois la pâte levée, on prélève de la pâte et chacun réalise des pains avec des formes différentes (exemple des animaux, des objets ou des formes géométriques). Puis on laisse reposer encore une heure. Pendant ce temps, les enfants s'amuse à d'autres jeux.

Etape 3 :

Le façonnage.

La seconde fermentation terminée les réalisations auront pris du volume.

Avant d'enfourner on peut ajouter des petites pièces fabriquées (escargot en pâte, fleurs, etc.), des graines, des dessins tracés à l'aide d'un ustensile de cuisine.

Etape 4 :

La cuisson.

On préchauffe le four et on cuit. Quelques conseils : Il ne faut pas vouloir faire de choses trop complexes, car le personnage va gonfler et perdre de ses détails.

On peut reprendre les détails des réalisations aux ciseaux avant d'enfourner.

Bon appétit !

126. POP CORN À VOLONTÉ !

Drôle et facile à réaliser.

Matériel : un paquet de grains de maïs, deux cuillères à soupe d'huile, une casserole avec un

couvercle et quelques feuilles de papier pour réaliser des cornets.

1/ Verser 2 cuillerées à soupe d'huile dans la casserole, et régler sur feu vif.

La proportion de maïs versée dans la casserole dépend de sa largeur : il ne faut pas que les grains se chevauchent.

Ils ne doivent pas être trop près les uns des autres pour pouvoir être chacun en contact direct avec le fond.

2/ Couvrir avec le couvercle et attendre...

3/ Les crépitements joyeux : Pop, Pop, Pop, Pop... ne tardent pas à arriver. Réduire alors le feu de moitié...

4/ De temps en temps, soulever légèrement le couvercle.

Attention ! Cachez-vous : Boum, ça explose ! C'est vraiment génial.

5/ Secouer de temps en temps la casserole pour faire bien retomber au fond les grains encore intacts.

6/ Lorsque les bruits cessent, attendre un peu encore avant d'ouvrir, et émerveillement général.

C'est magique ! Sucrer ou saler.

© 2009 BOB LICENSING - Tous les droits de reproduction et de représentation sont réservés et la propriété exclusive de Bob Licensing.

L'utilisation, la reproduction, la transmission, modification, rediffusion ou vente de toutes les informations reproduites dans cette notice (articles, photos, logos, textes...) sur un support quel qu'il soit, ou encore la diffusion sur tout site Internet par le biais d'un quelconque hyperlien, groupe de discussion, forum ou autre système ou réseau informatique que ce soit, et ce dans le cadre d'une utilisation à caractère commercial ou non lucratif sont formellement interdites sans une autorisation écrite préalable.