

Le train s'arrête

Désignez dans le groupe la personne qui va être la locomotive.

Le jeu consiste en file indienne à suivre la locomotive en imitant sa façon d'avancer. Le meneur avance de façon loufoque comme il lui plaît et peut changer à tout moment (à cloche pied, en canard, en sautant...).

Attention, que la locomotive s'arrête et se retourne brusquement, tout le monde doit rester figé, peu importe la position, le fou rire est garanti.

La tête dans les nuages

Quand le ciel est bleu et un peu nuageux, allonge-toi avec tes amis. Regardez les nuages et chacun à votre tour racontez ce que le ciel vous inspire : un éléphant, un chien qui poursuit un monstre...

Racontez une histoire pour chacune de vos trouvailles, amusez-vous à essayer de détecter celles de vos amis.

La marche guidée

Le jeu se joue à trois (au minimum).

Accrochez-vous bras dessus, bras dessous, mais le joueur du centre est retourné. Les deux joueurs des extrémités guident le joueur du centre.

Au départ la marche est lente puis on accélère l'allure, on tourne...

Cette course peut même s'organiser à plusieurs en alternant un joueur à l'endroit un joueur à l'envers.

On peut inverser le jeu, et c'est alors le joueur du milieu qui mène les deux autres joueurs.

Changeons de peau

Pour ce petit jeu, l'enfant doit imaginer qu'il est quelqu'un d'autre, par exemple son papa ou un oiseau.

Demandez lui alors qu'il vous raconte sa journée de « papa » ou d' « oiseau ». Pour l'aider dans sa description vous pouvez lui poser quelques questions, par exemple « Que vas-tu manger au goûter ? » « Avec quoi tu te laves ? »...

Les courses aux lettres

Pour occuper votre enfant pendant que vous faites les courses, demandez lui de retrouver une lettre qu'il connaît bien sur les paquets d'emballage. Pour compliquer le jeu, vous pouvez également lui demander de trouver des objets commençant par une lettre.

Le moulin

Sur une feuille de papier essayez de dessiner un moulin d'un seul trait, les essais seront nombreux !

Le dictionnaire fou

Dans un dictionnaire, ouvrez une page au hasard et pointez le doigt sur un mot. Chacun son tour doit donner une définition. Le joueur qui trouve la bonne définition gagne. Vous pouvez varier en choisissant de donner des définitions amusantes ou poétiques....

La chaîne des idées

Proposez à votre enfant un mot ou une idée, par exemple « Je pense à la cuisine. » votre enfant continue en associant une idée, par exemple « la cuisine me fait penser à un restaurant. » Chacun continue alors à son tour à proposer une association. Vous pouvez au départ fixer le nombre d'associations ou la durée du jeu.

Jeu du menteur

Distribuez à chaque joueur un nombre égal de cartes. Chaque joueur doit dissimuler ses cartes et ne pas les montrer aux autres. Le premier joueur pose une carte, face cachée, en annonçant une couleur, par exemple cœur. Chaque joueur à son tour doit alors poser une carte face cachée en annonçant également la couleur choisie par le premier joueur. Quand un joueur pense que celui qui vient de poser une carte a menti, il dit « menteur » et retourne la carte qui vient d'être posée. Si la carte n'est pas de la couleur annoncée, le « menteur » ramasse tout le paquet de cartes déjà posées. Si au contraire, la carte est de la couleur annoncée, c'est l' « accusateur » qui ramasse le paquet.

Le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier.

Lapin, pincette...

Dites un mot à votre enfant, de deux ou trois syllabes. Celui-ci doit continuer par un autre mot dont la première syllabe correspond à la dernière du mot que vous venez de prononcer. Continuez ainsi de suite chacun son tour jusqu'à être à court d'idées.

Dans mon tiroir il y a...

Commencez une phrase du style « Dans mon tiroir il y a... » et votre enfant doit continuer en vous donnant des mots finissant par la dernière syllabe du contenant, ici tiroir donc « oir ». Inversez les rôles.

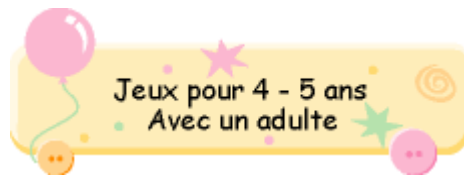
Ni oui, ni non

Un grand classique qui passionne toujours autant. Posez des questions à votre enfant auxquelles il doit répondre sans dire les mots « oui et non ».

Vous pouvez varier le jeu en choisissant d'autres mots interdits.

Le garage

Posez une feuille de papier (ou un torchon) par terre, elle symbolise un garage. Demandez à votre enfant de se positionner à quelques mètres du papier, il est le camion qu'il faut rentrer au garage. Bandez lui les yeux, faites lui faire quelques tours et guidez-le (un pas à gauche, deux pas en avant...) jusqu'à ce qu'il arrive sur la feuille de papier. Inversez les rôles.



La machine à remonter le temps

Choisissez un moment de la journée qui vient de s'écouler. Posez alors des questions à votre enfant à propos de ce moment en le faisant remonter le temps à chaque question.

Par exemple si il vient de goûter :

- Qu'as-tu fais avant de goûter ?
- Je suis rentré de l'école.
- Qu'as-tu fais avant l'école ?
- Papa m'a emmené en voiture.
- Qu'as-tu fais avant de partir en voiture ?
- J'ai pris mon sac.
-

Le gardien aveugle

Posez un objet devant votre enfant, il doit le garder, mais sans le toucher ni le tenir. Bandez les yeux de votre enfant et essayez de dérober l'objet. Votre enfant doit tendre l'oreille pour essayer de vous en empêcher. Inversez les rôles dès qu'il vous attrape ou que vous réussissez à dérober l'objet.

Drôles de devinettes

Imaginez un drôle d'objet et posez alors une devinette farfelue à votre enfant. Par exemple « Qu'est-ce qui est marron avec des taches blanches, qui remue la queue et qui porte un chapeau blanc ? - Un chien cuisinier ». Ce jeu promet des fou-rires. Amusez-vous à inverser les rôles.

Histoire à deux voix

Proposez à votre enfant une phrase, point de départ d'une histoire. Votre enfant doit trouver une seconde phrase pour continuer l'histoire et ainsi de suite à tour de rôle. Vous pouvez échanger les rôles et ce sera votre enfant qui donnera la première phrase. Vous pouvez vous amuser à fixer le thème de l'histoire avant de commencer, histoire farfelue ou d'action ou d'horreur.

Le schmilblick

Un jeu célèbre et amusant. Pensez à un objet et parlez en à votre enfant en le remplaçant par schmilblick. Par exemple, « Au magasin, j'ai mis le schmilblick dans mon chariot. » Votre enfant doit alors vous posez des questions pour trouver le schmilblick.

Le son interdit

Choisissez un son qui sera le son interdit. Chacun à tour de rôle proposez un mot qui ne doit pas contenir le son interdit. Chaque erreur donne un point à l'adversaire. La partie se joue en trois points. Vous pouvez varier en interdisant une voyelle ou une consonne (plus difficile).

Ciel, mer, terre

Vous dites « Ciel », « Mer » ou « Terre » et votre enfant doit vous donner à chaque fois le nom d'un animal volant, marin ou terrestre. Dès qu'il se trompe ou qu'il répète un mot vous inversez les rôles.

Mots en rapport

Énoncez une liste de quelques mots (3 ou 4) présentant un point commun.

Votre enfant doit trouver le rapport entre les mots.

Intervertissez les rôles.

Le mensonge

Dites à votre enfant trois phrases dont une est fausse.

Par exemple « les oiseaux ont des dents »,

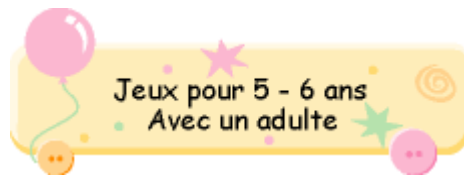
« les vélos ont des roues » et « les ordinateurs ne mangent pas de bonbons ». Ensuite, votre enfant, en vous posant des questions, doit trouver laquelle des phrases est fausse. Quand votre enfant aura résolu le problème, vous pourrez lui expliquer pourquoi ce que vous avez dit dans vos phrases est ainsi et pas autrement. Vous pouvez vous amuser à inverser les rôles.

Histoire en image

Avec votre enfant, découpez une photo qui lui plaît dans une publicité ou un magazine. À partir de cette photo inventez à deux une histoire. Pour

commencer vous pouvez donner un nom au personnage, parler de son

environnement... Petit à petit, l'histoire va se construire et vous allez être étonné des ressources de votre enfant.



Changeons de peau

Pour ce petit jeu, l'enfant doit imaginer qu'il est quelqu'un d'autre, par exemple son papa ou un oiseau.

Demandez lui alors qu'il vous raconte sa journée de « papa » ou d' « oiseau ». Pour l'aider dans sa description vous pouvez lui poser quelques questions, par exemple « Que vas-tu manger au goûter ? » « Avec quoi tu te laves ? »...

Les courses aux lettres

Pour occuper votre enfant pendant que vous faites les courses, demandez lui de retrouver une lettre qu'il connaît bien sur les paquets d'emballage. Pour compliquer le jeu, vous pouvez également lui demander de trouver des objets commençant par une lettre.

Le moulin

Sur une feuille de papier essayez de dessiner un moulin d'un seul trait, les essais seront nombreux !

Le dictionnaire fou

Dans un dictionnaire, ouvrez une page au hasard et pointez le doigt sur un mot. Chacun son tour doit donner une définition. Le joueur qui trouve la bonne définition gagne. Vous pouvez varier en choisissant de donner des définitions amusantes ou poétiques....

La chaîne des idées

Proposez à votre enfant un mot ou une idée, par exemple « Je pense à la cuisine. » votre enfant continue en associant une idée, par exemple « la cuisine me fait penser à un restaurant. » Chacun continue alors à son tour à proposer une association. Vous pouvez au départ fixer le nombre d'associations ou la durée du jeu.

Jeu du menteur

Distribuez à chaque joueur un nombre égal de cartes. Chaque joueur doit dissimuler ses cartes et ne pas les montrer aux autres. Le premier joueur pose une carte, face cachée, en annonçant une couleur, par exemple cœur. Chaque joueur à son tour doit alors poser une carte face cachée en annonçant également la couleur choisie par le premier joueur. Quand un joueur pense que celui qui vient de poser une carte a menti, il dit « menteur » et retourne la carte qui vient d'être posée. Si la carte n'est pas de la couleur annoncée, le « menteur » ramasse tout le paquet de cartes déjà posées. Si au contraire, la carte est de la couleur annoncée, c'est l' « accusateur » qui ramasse le paquet.

Le gagnant est celui qui se débarrasse de toutes ses cartes en premier.

Lapin, pincette...

Dites un mot à votre enfant, de deux ou trois syllabes. Celui-ci doit continuer par un autre mot dont la première syllabe correspond à la dernière du mot que vous venez de prononcer. Continuez ainsi de suite chacun son tour jusqu'à être à court d'idées.

Dans mon tiroir il y a...

Commencez une phrase du style « Dans mon tiroir il y a... » et votre enfant doit continuer en vous donnant des mots finissant par la dernière syllabe du contenant, ici tiroir donc « oir ». Inversez les rôles.

Ni oui, ni non

Un grand classique qui passionne toujours autant. Posez des questions à votre enfant auxquelles il doit répondre sans dire les mots « oui et non ».

Vous pouvez varier le jeu en choisissant d'autres mots interdits.

Le garage

Posez une feuille de papier (ou un torchon) par terre, elle symbolise un garage. Demandez à votre enfant de se positionner à quelques mètres du papier, il est le camion qu'il faut rentrer au garage. Bandez lui les yeux, faites lui faire quelques tours et guidez-le (un pas à gauche, deux pas en avant...) jusqu'à ce qu'il arrive sur la feuille de papier. Inversez les rôles.



La course folle

Matérialisez une ligne de départ et un ligne d'arrivée.

Avec tous tes amis, asseyez-vous le long de la ligne de départ, les jambes tendues reposant sur le sol.

Au top départ lancez-vous dans la course à la seule force de votre postérieur.

Le gagnant est le premier arrivé.

Vous pouvez également prévoir un aller en avant et un retour en arrière pour la course._

1-2-3 kangourous

Voici une variante du fameux jeu 1-2-3 soleil.

Avec tes amis, choisissez un meneur.

Les joueurs, au lieu de courir vers le meneur qui est retourné, doivent sauter comme des kangourous.

Le meneur prononce 1-2-3 kangourous et se retourne brusquement.

Le joueur qui n'est pas tout à fait immobile prend alors la place du meneur.

La main détective

Avec tes amis désignez un joueur. Celui-ci va se retourner, face à un mur ou à un arbre, et va tendre une main derrière son dos.

Amusez-vous alors chacun votre tour à venir lui tapoter ou lui chatouiller la main.

Le joueur doit alors deviner qui c'est. Celui qui est démasqué prend alors sa place.