

## JEUX ET ACTIVITES AVEC VOTRE ENFANT

Ces petits jeux récréatifs sont inspirés du site : « Auxpetitesmains.net ».

Ils ne nécessitent pas ou peu de matériel.

Les âges sont cités à titre indicatifs . Certains jeux peuvent être partagés par des enfants d'âges différents.

Pensez à donner aussi aux enfants le rôle de meneur de jeu.

### Jeux pour les 2 /3 ANS avec adulte

#### Trois gobelets

Munissez vous de 3 gobelets non transparents et d'un petit objet.

Devant votre enfant, placez l'objet sous un gobelet.

Permutez ensuite les gobelets.

L'enfant doit être attentif et retrouver l'objet sous le bon gobelet.

#### Son mystérieux

Positionnez vous derrière votre enfant.

Faites du bruit avec un objet, par exemple une bouteille d'eau que vous secouez.

Votre enfant vous pose alors des questions pour retrouver l'objet.

Vous répondez par oui ou non.

#### Objet caché

Prenez un objet et cachez le sous une serviette.

Demandez à votre enfant de reconnaître l'objet caché, en premier en regardant la forme qu'a pris la serviette, et s'il ne trouve pas en tâtant ensuite la serviette.

#### Papier, panier

Prenez une feuille d'un vieux journal et faites en une boule.

Placez une corbeille au milieu de la pièce.

Le jeu consiste à envoyer la boule de papier dans la corbeille.

Vous pouvez éloigner et rapprocher la corbeille suivant le niveau de difficulté souhaité. Vous pouvez également poser la corbeille sur une chaise ou une table.

#### Jeux d'ombres

Tendez un drap dans l'encadrement d'une porte, placez une lampe à quelques mètres et jouez entre cette source lumineuse et la toile.

Vous allez ainsi créer un spectacle d'ombres chinoises.

Quelques accessoires pourront agrémenter agréablement ce jeu, une poupée pourra ainsi devenir un personnage imaginaire...

#### Devine où tu te trouves

Bandez les yeux de votre enfant ou demandez-lui de fermer les yeux.

Prenez le dans vos bras et promenez-vous de pièce en pièce.

Vous pouvez repasser plusieurs fois par la même pièce afin de compliquer le jeu.

Dans la pièce de votre choix, demandez à votre enfant où il se trouve.

#### Mélanger les mots

Amusez vous en parlant, à dire des mots, à la place d'autres mots.

Par exemple dites « Je mets mes alouettes (au lieu de chaussettes), je pose les hivers (au lieu de verres) sur la table) »

Votre enfant doit reprendre en vous donnant le bon mot.

#### L'objet caché

Prenez un objet dans la pièce où vous vous trouvez et montrez-le à votre enfant.

Faites le sortir de la pièce et posez cet objet où vous le souhaitez, ni trop caché, ni trop en évidence.

Faites-revenir votre enfant et demandez-lui de trouver l'objet.

#### Devine le dessin

Faites un dessin sur une grande feuille sans que votre enfant ne vous regarde.

Cachez quelques parties du dessin avec d'autres feuilles et demander à votre enfant de retrouver de quoi il s'agit.

A chaque mauvaise réponse retirez une feuille.

### Construction d'une tour

Avec votre enfant faites un gros tas de jouets et d'objets divers (qui ne cassent pas).

Séparez le en deux tas et prenez en chacun un.

Posez chacun votre tour un objet en les superposant.

Vous allez obtenir une tour originale.

Essayez de la faire la plus haute possible.

Le premier qui fait tomber la tour a perdu.

### Le reflet

Placez-vous à genoux face à votre enfant afin d'être à sa hauteur.

Expliquez à votre enfant qu'il doit se comporter comme s'il était votre reflet dans un miroir. Il doit faire les mêmes gestes que vous et prendre les mêmes attitudes.

Il lui faudra alors être aussi fidèle et rapide que possible.

## **Jeu pour les 3/4 ANS avec adulte**

### A quoi tu penses ?

Pensez à quelque chose. Votre enfant doit retrouver l'objet de vos pensées en vous posant des questions auxquelles vous répondez par oui ou non.

Quand l'enfant a trouvé, intervertissez les rôles.

### Parler, parler...

Dès que vous lui donnerez le signal, votre enfant doit parler d'un sujet sans s'arrêter jusqu'à votre prochain signal.

Vous pouvez allonger progressivement le temps du discours ou fixer un sujet à l'avance.

### Série de mots

Proposez à votre enfant une série de mots en prenant soin d'en répéter un. Votre enfant doit retrouver le mot que vous avez répété.

A vous de choisir le nombre de mots de la série.

### Avec les pieds

Proposez à votre enfant de faire des actes de la vie courante mais avec ses pieds à la place de ses mains.

Vous pouvez par exemple lui demander de tenir un crayon, de saisir un petit objet...

### Cartes disparues

Prenez de 3 à 6 cartes à jouer, ou des images. Présentez les à votre enfant.

Ensuite ôtez en une puis présentez les de nouveau à votre enfant.

Votre enfant doit retrouver quelle carte est manquante.

### Le mot manquant

Dites à votre enfant une phrase dans laquelle il manque un mot. Par exemple, « Il faut se brosser les ... avec une brosse à dents et du dentifrice. »

Votre enfant doit retrouver le mot manquant.

Inversez les rôles.

### Le bon dessin

Sans que votre enfant ne regarde, choisissez une illustration dans un livre. Ensuite, donnez lui des indices pour qu'il retrouve l'image de votre choix. Par exemple vous lui dites « Je vois une montagne avec de la neige et des gens en train de skier ».

Puis donnez le livre à votre enfant. En feuilletant les pages, il doit retrouver l'image que vous avez choisie.

Vous pouvez inverser les rôles.

### Visage en lumière

Affichez une feuille blanche sur un mur. Orientez une source de lumière vers ce support.

Reproduisez sur cette feuille, l'ombre formée par leur profil ou celui d'objets familiers.

#### Chanson interrompue

Chantez une chanson que votre enfant connaît bien en vous arrêtant de temps à autre. Votre enfant doit alors chanter pendant les blancs.

#### Les doigts

Montrer à votre enfant le nombre de doigts que vous souhaitez en énonçant clairement le chiffre à voix haute.

Puis cachez vos (ou votre) main(s) derrière votre dos et demandez à votre enfant de vous montrer le même nombre de doigts. Faites vérifier à votre enfant si il a le bon nombre de doigts en comparant les vôtres et les siens.

#### L'objet mystérieux

Bandez les yeux de votre enfant ou demandez lui de les fermer.

Mettez lui un objet usuel dans les mains et demandez lui de le reconnaître au toucher (les mains sous la table ou sous un tissu). Vous pouvez compliquer le jeu en choisissant des objets peu familiers.

#### Attrape le bouchon

Donnez à votre enfant un gobelet. Attachez un bouchon (ou autre petit objet) au bout d'une ficelle. Jouez au chat et à la souris. Votre enfant doit poser le gobelet sur le bouchon pendant que vous le faites bouger en tirant la ficelle sur un support. Intervertissez les rôles.

#### L'objet déplacé

Prenez un objet dans la pièce où vous vous trouvez et montrez-le à votre enfant. Faites le sortir de la pièce et posez cet objet où vous le souhaitez, ni trop caché, ni trop en évidence.

Faites revenir votre enfant et demandez lui de trouver l'objet.

#### La chanson infinie

Sur une mélodie de votre choix, proposez une phrase à votre enfant du style : dans la maison il y a une chambre.

L'enfant doit alors continuer en faisant sa propre proposition, par exemple, dans la chambre il y a un placard.

Ensuite chacun à tour de rôle continue la chanson jusqu'à ce que l'un des deux soit à court d'idées.

#### Comme...

Proposez un adjectif à votre enfant qui doit continuer en ajoutant un mot.

Par exemple, sucré comme... un bonbon, ou bleu comme... le ciel.

#### L'intrus

Enoncez à votre enfant une série de mots ayant un rapport entre eux et glissez un intrus dans cette liste (pomme, banane, tomate et poire). A votre enfant de trouver l'intrus.

#### Son mystérieux

Positionnez vous derrière votre enfant.

Faites du bruit avec un objet, par exemple une bouteille d'eau que vous secouez.

Votre enfant vous pose alors des questions pour retrouver l'objet.

Vous répondez par oui ou non.

#### Point commun

A l'aide d'une illustration que vous aurez choisie appropriée, demandez à votre enfant de trouver des objets avec des points communs. Par exemple des objets en rapport avec la table, ou des objets en plastique. Une variante de ce jeu consiste à demander que votre enfant retrouve le plus d'objets présentant des points communs.

### **Jeux pour les 4/5 ans avec adulte**

#### 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 ...

Qu'as-tu fais avant de... ?

Je

...

### 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 poser 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. A 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.

## **Jeux pour les 5/6 ans avec adulte**

### 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

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 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.

#### 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.