

### 1/ Jacques a dit

Le meneur du jeu donne des consignes qui se succèdent assez rapidement. Les enfants ne doivent les suivre que si ces consignes commencent par « Jacques a dit... » Par exemple : « Jacques a dit : touchez-vous le nez. » « Jacques a dit : levez la jambe gauche. » Si le meneur de jeu ordonne par exemple « Sautez sur place. » sans avoir débuté sa phrase par « Jacques a dit : ... », ceux qui ont exécuté l'ordre sont éliminés.

### 2/ Jeu de Kim (à partir de 2 joueurs)

But du jeu : observer et mémoriser les objets.

Déroulement :

❖ **Kim enlevé** : tous les objets sont posés sur la table. Les joueurs observent puis ferment les yeux pendant que le meneur de jeu retire 1 objet. Quel objet est manquant ?

❖ **Kim échangé** : tous les objets sont placés sur la table. Les joueurs observent puis ferment les yeux, le meneur échange 2 objets. Lesquels ont été échangés ?

❖ **Kim déplacé** : tous les objets sont posés sur la table., Les joueurs observent puis ferment les yeux et le meneur déplace 1 objet. Quel objet est-ce ? Quelle était sa place avant l'échange ?

❖ **Kim ajouté** : 5 objets sont déjà posés sur la table. Après observation les joueurs ferment les yeux et le meneur ajoute un objet. Quel est cet objet ?

Matériel :

Une table des objets divers : livre, crayon, ciseaux, tasse, cuillère, fourchette, jouets, pièces de monnaie...

Remarque :

Pour les plus petits (4/5 ans) commencez par 5 objets maximum. Puis progressivement ajouter des objets pour les plus grands. Ainsi à partir de 7/8 ans, les enfants seront capables de mémoriser au moins 10 objets.

### 3/ Le jeu du pendu (à partir de 2 joueurs)

But du jeu : trouver un mot en devinant les lettres qui le composent avant d'être pendu.

Déroulement :

Les deux joueurs sont par exemple Yacine et Sofia. Sofia pense à un mot. Elle dessine la potence et une rangée de tirets, autant que de lettres dans le mot. Yacine propose une lettre. Si la lettre est dans le mot, Sofia l'inscrit à sa place, sur un tiret, autant de fois que la lettre se trouve dans le mot. Sinon Sofia dessine le premier trait du pendu (voir les pointillés). On continue le jeu jusqu'au moment où Yacine gagne la partie en trouvant toutes les lettres. Sofia gagne la partie en complétant le dessin du pendu.

Matériel :

•Feuille de papier et crayon



-----  
A B C D E F G H I J K L M N  
O P Q R S T U V W X Y Z

### 4/ Bricolage

C'est une activité qui permet de réaliser des personnages, voitures, châteaux, fleurs...



Matériel :

- Rouleau de papier WC
- Carton (emballage)
- crayons ou feutre
- Ciseaux
- Colle