

Activités pour un anniversaire en intérieur



© Digital Vision

Téléchargé sur le site





Les jeux

Faites passer le cadeau

A partir de 3 ans
De 3 à 15 joueurs

Règle du jeu :

Faites asseoir les enfants en cercle et mettez de la musique. Les enfants se font passer un bonbon ou un petit jouet préalablement emballé dans 3 ou 4 couches de papier. Quand la musique s'arrête, celui qui l'a dans les mains enlève une couche. Celui qui est arrivé à la couche finale garde le bonbon ou le jouet. Recommencez jusqu'à ce que tout le monde ait un petit cadeau.

La pêche à la ligne, version intérieure

A partir de 3 ans
De 3 à 10 joueurs

Règle du jeu :

Disposez en cercle 5-6 coussins au sol pour délimiter l'aire de pêche. Au centre, posez autant de petits sacs en papier que le nombre d'enfants. Les sacs seront garnis de petits jouets et/ou de bonbons. Ils doivent avoir des anses assez grandes pour être attrapés. Ils peuvent soit être décorés, soit porter le prénom de chaque enfant. Dans ce cas-là, l'enfant devra repérer le sac avec son prénom dessus (à partir de 4 ans, les enfants reconnaissent leur prénom) pour l'attraper. Si l'enfant peut attraper n'importe lequel de ces sacs, veillez à les garnir d'un contenu qui plaira autant aux filles qu'aux garçons.

Pour la fabrication des cannes à pêche, vous pouvez vous reporter à notre fiche brico pêche aux canettes et aux canetons : www.vosquestionsdeparents.fr/dossier/428/bricolage-la-peche-aux-canettes/sectionId/4

Le jeu de la grimace

A partir de 2 ans
De 3 à 15 joueurs

Règle du jeu :

Les enfants sont assis en cercle. Le premier fait une grimace que le suivant doit refaire à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que le fou rire les gagne ! Il s'agit d'une version grimaces du téléphone arabe.

Memory

A partir de 3 ans
De 2 à 8 joueurs

Règle du jeu :

Sur un plateau, disposez cinq objets facilement identifiables pour des petits. Laissez les enfants les mémoriser quelques minutes. Quand c'est fait, couvrez le plateau avec un torchon. Chacun leur tour, ils doivent décrire ce qu'il y a sur le plateau. Celui qui se souvient du plus grand nombre d'objets possible a gagné.



Les cris de la ferme

A partir de 3 ans
De 4 à 10 joueurs

Règle du jeu :

Attribuez dans le creux de l'oreille un cri d'animal de la ferme à chaque enfant et par paire : deux poules, deux ânes, deux chevaux, deux moutons, deux cochons... Au signal ils devront tous imiter le cri qu'on leur a attribué et devront retrouver dans ce vacarme l'enfant qui fait le même cri d'animal qu'eux !

Le nez du clown

A partir de 4 ans
De 3 à 10 joueurs

Règle du jeu :

Sur une affiche, dessinez un grand portrait de clown en omettant le nez rouge. Fabriquez avec un peu de feutrine rouge autant de nez de clown que d'enfants et mettez sur une face du scotch double face. Accrochez le portrait du clown au mur. Une fois qu'ils ont repéré les lieux, bandez les yeux des enfants. Ils doivent ensuite, chacun leur tour, aller mettre le nez du clown sur la grande affiche. Celui qui s'est approché le plus près possible de l'endroit du nez a gagné.

Variante : le jeu peut se jouer par équipe avec un joueur qui va poser le nez, guidé par les indications de ses coéquipiers.

Qui suis-je ?

A partir de 6 ans
De 3 à 10 joueurs

Règle du jeu :

Les enfants se mettent en cercle. Sur leur front, on leur a fixé à l'aide d'un élastique la photo d'un objet ou d'un animal. Chaque enfant ne peut donc pas voir l'image au contraire de ses camarades. Il doit deviner à quoi correspond son image en posant des questions à ses camarades. Après avoir entendu la réponse, l'enfant fait une proposition. Si elle n'est pas correcte, c'est à son voisin de poser une question. Et ainsi de suite.

Le téléphone arabe

A partir de 6 ans
De 3 à 15 joueurs

Règle du jeu :

Les enfants se mettent en cercle. Le premier choisit une phrase qu'il répète dans l'oreille de son voisin qui transmet au suivant jusqu'au dernier qui tente de restituer la phrase de départ.

Variante : chaque enfant rajoute un mot à la phrase de départ.



Le quiz musical

A partir de 8 ans

Nombre de joueurs illimité

Principe :

On lance un morceau de musique. Le premier qui donne le bon titre et le bon interprète a gagné. Peut se jouer en équipe. On peut fixer un nombre de points par morceaux en fonction de la difficulté et un nombre de points à atteindre : le premier arrivé à 20 points a gagné !

Le chef d'orchestre

A partir de 6 ans

De 4 à 15 enfants

Règle du jeu :

Un enfant sort de la pièce. Les autres désignent un chef d'orchestre. Ce dernier fera des gestes (lever un bras, tirer la langue, se mettre sur un pied) qui sont imités par tous les autres. L'enfant qui est sorti doit trouver qui est le chef d'orchestre. Une fois démasqué, ce dernier sort à son tour pour découvrir le prochain chef d'orchestre.

Dessiner c'est gagné !

A partir de 7 ans

De 4 à 10 joueurs

Règle du jeu:

L'un des enfants est désigné pour faire deviner un mot à l'assemblée à l'aide d'un dessin. Vous pouvez choisir une dizaine de mots autour d'une même thématique ou commençant par la même lettre pour rendre les choses plus faciles. L'enfant qui a trouvé le mot, dessine à son tour.

Variante : au lieu de faire deviner le mot par un dessin, l'enfant peut le mimer ou le faire deviner par un bruit.

La boîte à gages

A partir de 7 ans

Nombre illimité de participants

Principe :

Dans une boîte, inscrivez sur une dizaine de bouts de papier un gage à faire. Les participants piocheront au hasard un bout de papier et devront s'acquitter du gage qui y est inscrit.



Le jeu de la bouteille

A partir de 8 ans

Nombre illimité de participants

Principe :

Assis en cercle, les joueurs font tourner au centre une bouteille vide posée à l'horizontale. Lorsque le goulot arrive en direction de l'un d'entre eux, il doit soit faire un gage, soit répondre à une question.

Cadavre exquis

A partir de 8 ans

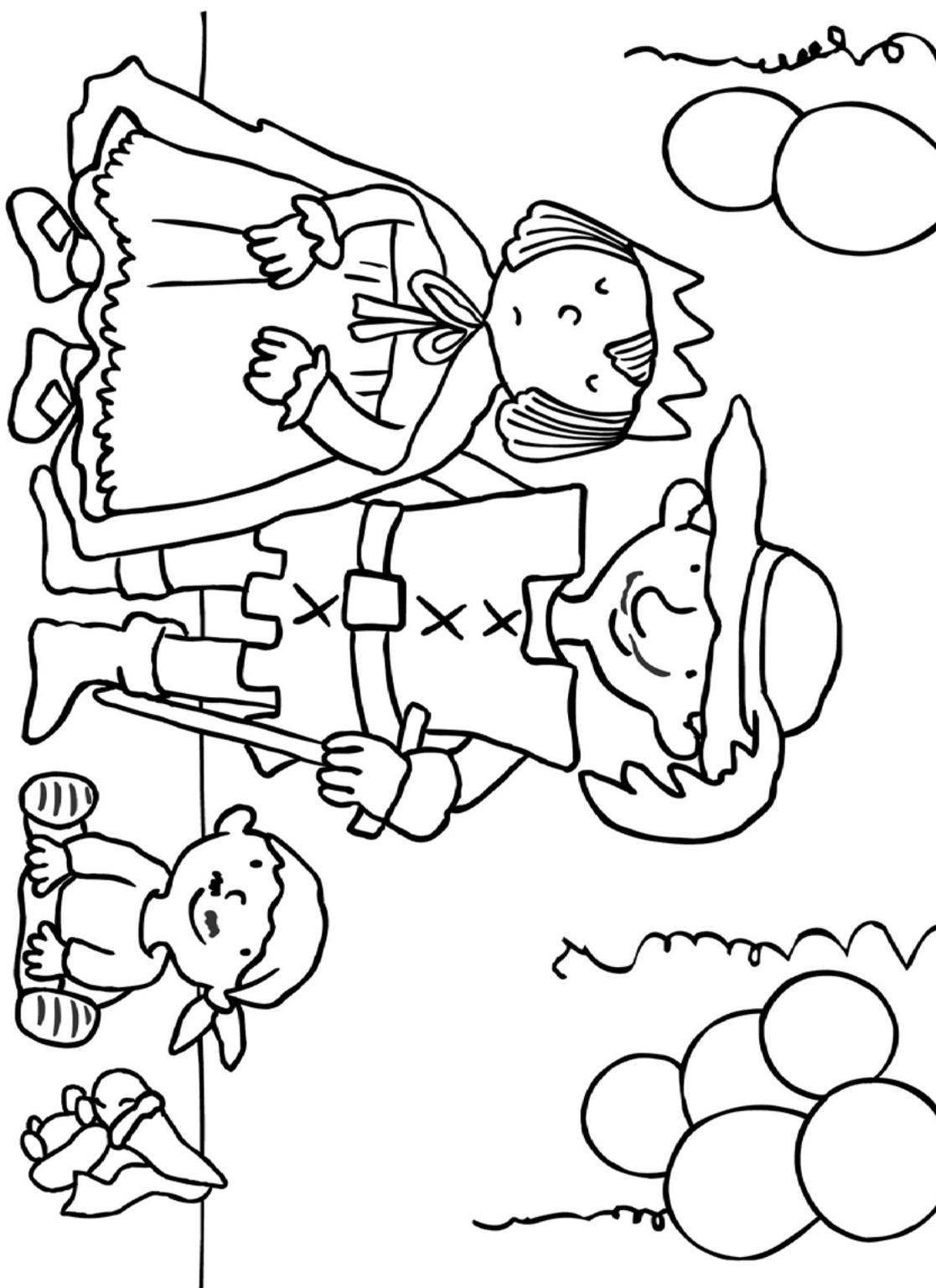
De 4 à 10 joueurs

Principe :

Sur une feuille, le premier participant écrit un mot qui a fonction de sujet, lorsqu'il a fini d'écrire, il replie la feuille sur ce qu'il a écrit. Le suivant écrit un autre mot, un verbe et replie la feuille, puis le suivant un COD, puis un complément de lieu... et ceci jusqu'au dernier joueur. On déplie la feuille et on lit à haute voix ce qui est écrit. Fou rire assuré !



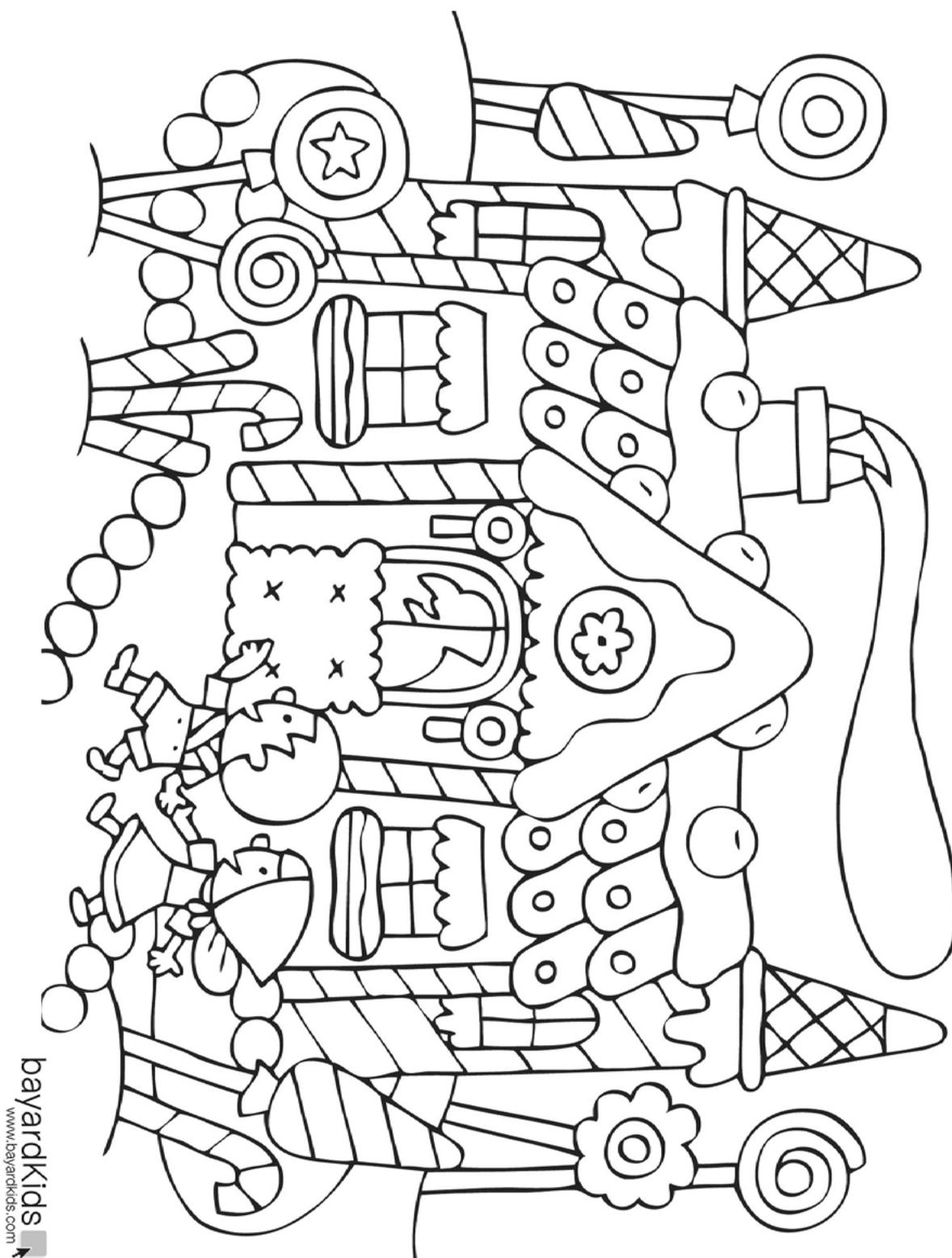
Les coloriages



bayardKids
www.bayardkids.com

WWW Tous les jeux et coloriages avec bayardKids :
www.vosquestionsdeparents.fr/info/65/bayardKids-jeux-educatifs-et-coloriages-pour-enfants-de-2-a-6-ans

Le kit anniversaire de votre enfant a été téléchargé sur le site



bayardkids
www.bayardkids.com

WWW Tous les jeux et coloriages avec bayardKids :
www.vosquestionsdeparents.fr/info/65/bayardKids-jeux-educatifs-et-coloriages-pour-enfants-de-2-a-6-ans

Le kit anniversaire de votre enfant a été téléchargé sur le site



Les fiches bricolage

Mon ours blanc



1 j'arrondis
Je forme un rectangle.
Je tapote la terre pour arrondir
un des angles.



2 j'étire
J'étire la terre d'un côté
pour former le cou et la tête.

3 j'écrase
Je retire un peu de terre sous le ventre.
Je l'ajoute sur le dos pour l'épaissir.
J'écrase la terre pour dégager
les pattes avant et arrière.



4 je taille
Je travaille l'autre face.
J'enlève la terre pour former
comme un arc tendu
entre les pattes avant et arrière.



Retrouve ce bricolage dans **Les Petites Mains**

Vos Questions
de Parents.fr



5 je creuse
J'évide complètement
sous le ventre, entre les 4 pattes.



6 j'aplatis
Je coupe un coin de la patte arrière.
Je glisse mon doigt sur le sommet
du crâne pour aplatir la tête.
J'ajoute 2 boulettes de terre
pour les oreilles et une pour la queue.



Je laisse sécher
une semaine
avant de peindre
en blanc !





Mon lapin chromé et gonflé



comme Jeff Koons

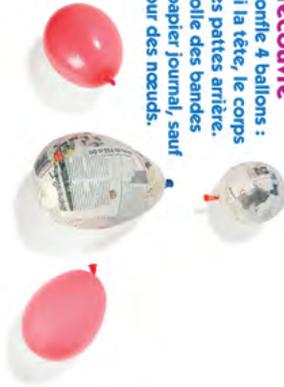
Rabbit, mon lapin gonflé

Je crée un drôle de lapin qui ne manque pas d'air !



1 je recouvre

Je gonfle 4 ballons : voici la tête, le corps et les pattes arrière. Je colle des bandes de papier journal, sauf autour des nœuds.



2 je dégonfle

Je laisse sécher une journée. Je perce et je retire les ballons. Un adulte fait les fentes et les trous dans le corps.



3 je découpe

Je découpe les oreilles et les pattes avant dans le carton fin. Je les glisse dans les fentes. Je les fixe avec du ruban adhésif crépé.

4 je fixe

J'enfonce et je fixe les tubes en carton dans la tête et les pattes arrière.



5 je glisse

Je glisse la tête et les pattes arrière dans le corps de mon lapin.



6 je peins

Je colle au dos une bande en carton pour l'aider à tenir debout. Je vaporise la peinture. Je laisse sécher 20 minutes.

Il a un drôle d'air, ce lapin !



Conception et réalisation de Florence Parrody.



Retrouve ce bricolage dans **Petites Mains**



Ses œuvres est un artiste américain, sont sculptées. Elles ressemblent aux sculptures d'animaux inventés. Tu sais, avec des ballons qu'ils tordent et nouent dans tous les sens ! A la différence que les animaux de Jeff Koons sont beaucoup plus grands, et que malgré leur apparence légère, ils sont en fait en acier !



Les animagnets



Mes animagnets

Sur la porte du frigo,
mes animagnets s'amuse^{nt} trop !



1
la mousse
Je trace et je découpe
le corps de ma baleine.



2
le tissu
Je découpe les nageoires
et la bouche dans des chutes
de tissu. Je les colle.



3
le fil scoubidou
Je glisse 3 fils scoubidou
dans un bout de paille.
Je la fixe au dos
avec du ruban adhésif.
Je colle l'aimant.



Vos Questions
deParents.fr

Retrouve ce bricolage dans **Petites Mains**

4
la feutrine
Je découpe une fine
bandelette de feutrine.
Je penroule et je la colle :
voici la joue.



Infos
Même si elles vivent dans l'eau,
les baleines ne sont pas de gros poissons.
Ce sont des mammifères.
Comme tous les mammifères,
elles ont des poumons. C'est pourquoi
elles doivent remonter à la surface
de l'eau pour respirer de l'air.

Je réalise d'autres animaux
de la banque !



Conception et réalisation de Paule Buffault

www.VosQuestionsdeParents.fr



Comment aider vos enfants à grandir ?

■ Famille

■ Loisirs

■ Lecture

■ Scolarité

■ Internet



*Le site qui accompagne
les parents dans la vie de tous les jours*