

Jeux en famille et entre amis



Les animaux :

Pour 3 joueurs minimum

Matériel : 1 balle.

Le meneur de jeu lance la balle à un joueur en disant "Eau" ou "Terre" ou "Air".
Il choisit une des trois.

Le joueur répond par le nom d'un animal vivant dans l'élément nommé
et...relance la balle à un autre en disant : "Eau" ou "Terre", ou "Air" etc.

Pyramide de bouchons :

Matériel : 10 bouchons de liège. 1 baguette à laquelle est attachée 1 ficelle
avec 1 caillou au bout.

Préparation du jeu

Poser sur une table les bouchons les uns sur les autres.

Un joueur prend la baguette, et faisant balancer le caillou fait tomber les
bouchons un par un. Il marque un point par bouchon. S'il en fait tomber plus
d'un, il passe la baguette au suivant.

Le gagnant est celui qui a renversé tous les bouchons un par un.

Jeu du ballon

Pour commencer gonfler un ballon, le but du jeu et de lancer le ballon dans les
airs et faire en sorte qu'il ne touche jamais le sol, chacun à son tour, devra se

déplacer le plus rapidement possible pour renvoyer le ballon dans les airs et qu'il ne touche surtout pas le sol, sinon c'est perdu et on recommence la partie. Amusez-vous bien.

1 2 3 Soleil

Pour commencer, un joueur est désigné meneur du jeu. Une fois désigné il va se placer debout, face à un mur, afin de lancer la partie. Les autres joueurs se placent tous sur la même ligne, à environ 20 mètres du mur. Face au mur, le meneur commence le jeu en disant «1,2,3...» à haute voix, lorsqu'il dit «Soleil!» il se retourne. Les autres joueurs doivent être tous à l'arrêt. Si l'un d'entre eux bouge ou perd l'équilibre, le meneur le désigne et celui-ci doit retourner à la ligne de départ. Le premier joueur à toucher le mur, sans se faire repérer par le meneur, remporte le jeu.

Des mots et des lettres : proposé par Edith :

Nous vous proposons une série de 7 lettres tirées au hasard.

Les joueurs devront composer une phrase dont chaque mot commence par les lettres données, dans l'ordre.

Exemple : M-V-O-C-R-A-N peut inspirer : "Mercredi, vous obligerez ce rongeur à nager." ou "Mais veuillez ouvrir ces radis avec naturel"...

Nous vous proposons aujourd'hui les lettres suivantes : W-C-A-F-P-R-E, à vous de jouer, envoyez-nous vos phrases, les plus farfelus, les plus drôles, les plus logiques, ou autres, et si vous le souhaitez participer au concours de la Marelle.

Termine les paroles :

Règle du jeu : Cliquez sur le lien « termine les paroles » ci-dessous.

Continuez à chanter, trouvez les bonnes paroles lorsque la musique s'arrête. 1 point par bonne réponse. Envoyez nous votre nombre de point.

A vous de jouer !

Clique ICI pour jouer : <https://www.youtube.com/watch?v=AtuCo3mRpz0>

Bon appétit : (proposé par Edith)

Matériel : 1 tablette de chocolat emballée dans 8 papiers différents, chaque papier étant ficelé et noué soigneusement - 2 fourchettes - 1 dé à jouer - 1 assiette - 1 serviette de table.

Déroulement du jeu :

Tous les joueurs sont assis autour d'une table au milieu de laquelle se trouvent les objets.

Chaque joueur à tour de rôle jette le dé, une seule fois à chaque tour.

Le premier qui obtient le chiffre 6 se noue l'écharpe autour du cou, se met des gants, un bonnet, prend l'assiette dans laquelle est le chocolat emballé, et doit ouvrir le paquet seulement à l'aide des fourchettes avant de pouvoir manger.

Les autres joueurs se passent rapidement le dé pendant que le joueur lui essaye d'aller au plus vite pour arriver à ouvrir la tablette de chocolat et manger des morceaux miam miam !!!! Dès qu'un autre joueur fait un 6, c'est à lui d'essayer d'ouvrir le paquet avec les fourchettes en ayant mis l'écharpe, les gants et le bonnet. Et ainsi de suite...

A vous de vous régaler !! Et n'oubliez de partager à la fin !

Les émotions

Tout le monde ferme les yeux et quelqu'un donne une émotion (joie, tristesse, bonheur, peur, etc). Tout le monde  essaie de reproduire cette émotion par l'expression du son visage. Lorsque l'on dit « ouvrez les yeux », tout le monde doit ouvrir les yeux pour voir l'expression des chacun, rigolade à coup sûr, à vous de jouer.

Que savez-vous de moi ?

Les enfants testent les adultes avec des questions amusantes du genre :

Quelle est ma matière préférée ?

Avec qui ai-je l'habitude de jouer à la récréation ?

Qui sont mes deux meilleurs amis ?

Quelle est mon dessin animé préféré ?

Qu'est-ce que je préfère le plus au monde ?

Maintenant, les adultes testent aussi les enfants avec ce genre de questions :

Quel est le plat préféré de maman ?

Quelle était la matière préférée de papa à l'école ? À votre avis

Quels sont les bonbons préférés de papa ?

Qu'est-ce que maman adore faire à la maison ?

Qu'est-ce que papa préfère faire à la maison ?

C'est gentil

Écrivez le nom de chaque personne de votre famille sur un bout de papier et mettez-les au centre de la table. Tour à tour, chacun va tirer un papier puis penser à quelque chose de gentil à dire à cette personne.

Par exemple, la maman peut être la meilleure « cuisinière de cookies » ou le petit frère peut être le meilleur « copain de vélo ». Tout le monde prend à son tour et dit haut et fort les mots les plus gentils pour la personne qu'il a tirée au sort. "Connexion méga puissante du cœur", c'est le moment de se dire les belles choses qu'on ne dit jamais. À vous de jouer et de vous aimer !!

Devine-Tête

Règle du jeu : chacun prend un post-it et écrit dessus, soit le prénom de quelqu'un, un super héros, un ustensile de cuisine, un animal, un fruit, un légume, un objet, etc... Colle ensuite le post-it sur le front de ton voisin de droite, il ne doit surtout pas le voir. A tour de rôle on pose des questions (ex: suis-je un animal?), les autres doivent répondre seulement par oui ou par non.

A vous de jouer !

Essaye de ne pas rire

But du jeu, cherche sur internet des blagues, des histoires drôles où si tu en connais déjà utilise les tiennes, fais-toi une sélection des meilleures. Chacun à votre tour vous allez vous affronter et surtout essayez de ne pas rire face à votre adversaire sinon il remporte le point.

Amusez-vous bien, et que le meilleur gagne !!

Devine l'objet disparu

Des objets très divers sont rassemblés sur une table. Tout le monde prend le temps de bien les observer, puis on ferme les yeux. Le meneur du jeu en fait disparaître un. Les autres doivent trouver celui qui a disparu le plus vite possible.

Organise un défilé de mode

Organiser un défilé de mode avec tous les accessoires qui existent dans votre maison. Déguisez-vous pour ressembler à votre frère, sœur, cousine, maman, papa... ou bien en sorcière, en super héros du coronavirus, en bonbon au caramel... le but est de rire et s'amuser tous ensemble !!! bonne journée

Déroulez un rouleau de papier ou une nappe en papier ou un gros carton sur le sol, et demandez à votre enfant de s'allonger dessus, en écartant légèrement bras et jambes. Avec un gros feutre foncé, tracez sa silhouette. A tous les deux ensuite où l'enfant seul s'il le souhaite de dessiner : visage, vêtements, chaussures... une bonne façon de décorer la porte de sa chambre.



Et un petit conseil utiliser un peu de tout, papier aluminium, feutres, peintures, paillettes, plumes, fleurs... et surtout amusez-vous !!!!

Unanimo

Matériel : papier et crayon

Un jeu aussi plaisant que subtil et qui rassemblera toutes les générations.

Le meneur de jeu choisit un mot qui ne doit être ni trop précis, ni trop vague.

Un exemple : vache.

En un temps déterminé (disons 1minute et demi) les joueurs écriront sur un bout de papier huit mots qu'ils associeront au mot de départ.

Dans ce cas-ci, par exemple : lait, brouter, prairie, fromage, cornes, ferme, campagne, blanche...

Le but ici n'étant pas d'être original, mais de proposer les mêmes mots que les autres joueurs vont écrire sur leur papier.

Lorsque le temps est écoulé, chacun des joueurs lit ses huit mots : pour chacun d'entre eux, il récolte autant de points que le nombre de réponses communes données par les autres joueurs (par exemple : vous avez le mot « lait » et 2 autres personnes ont le mot « lait »; cela fait donc 3 personnes qui ont le mot « lait »; chacune des 3 personnes marque 3 point. Vous avez le mot campagne et vous êtes le seul, vous ne marquez pas de point.)

Le gagnant étant celui qui aura empoché le plus de points.

En famille dès 8 ans.