

«GIVE A DAY»

Activités «aussi» à l'intérieur

1) Qui suis-je?

Prévoyez une feuille A4, de quoi écrire et du papier collant. Découper des morceaux de papiers (à placer dans le dos ou sur le front).

Distribuez à chaque participant un papier et de quoi écrire, en secret y inscrire le nom d'un animal. Rassemblez les différents papiers, mélangez-les et distribuez un à chaque joueur (face écrite cachée). A tour de rôle collez un papier sur votre voisin. En duo, vous allez chacun à votre tour avoir la possibilité de poser 3 questions ; auxquelles il n'est possible de répondre que par «OUI ou NON» afin de découvrir quel animal est inscrit. Tant que vous n'avez pas deviné changer de partenaire.

2) Il manque quoi ?

Tout le monde est assis en cercle, un joueur sort de la pièce. Et doit changer quelque chose sur lui (enlever un bas, mettre son pull à l'envers, modifier sa coiffure,...). Les autres doivent identifier le changement. On peut aussi faire le jeu avec un bac de déguisement.

3) Le sac à devinette

Vous devez au préalable choisir plusieurs objets que vous placerez dans un sac opaque.

- Chacun à leur tour, les enfants doivent tâter dans le sac sans regarder dedans et essayer de deviner quels sont les objets qui se trouvent dans le sac, et le noter sur un papier. Le premier qui a identifié tous les objets à gagné.

ou

- Ils ont chacun le droit de poser deux questions pour trouver l'unique objet placé dans le sac. Si, ils ne trouvent pas , ils passent leur tour. Celui qui réussit à identifier l'objet devient le meneur. Modifier l'objet chaque fois qu'il est trouvé.

4) Les singes suivent le gorille

Formez une file indienne avec le gorille en tête. Déplacez-vous en restant en file indienne, le gorille fait des mouvements et les singes doivent l'imiter. Attention de garder le silence !

Ex : sauter, faire une culbute, lever les bras, marcher à quatre pattes, taper des mains...

5) Dans mon jardin...

Regroupez-vous en cercle, le meneur commence à dire : dans mon jardin, je plante «des tomates». Ensuite, les enfants continuent la séquence en ajoutant d'autres légumes sans oublier ceux qui ont été cité avant.

Ex : dans mon jardin je plante « des tomates...et des salades ».

Et ainsi de suite à tour de rôle.

6) Chasse aux couleurs

Sélectionnez différents papiers de couleurs (si vous n'avez pas de papier de couleurs sur du papier blanc faite un gros point de couleur)et/ou à motifs dont vous garderez un échantillon.

Amusez-vous à dissimuler dans les 4 coins de la maison, les différents papiers (en omettant pas de noter les endroits où vous les avez dissimulés). Une fois que vous avez caché tous les papiers, montrez aux enfants un exemple du papier qu'ils doivent chercher.

Ex : vous devez rapporter tous les papier bleus à poids et montré leur l'échantillon que vous avez gardé.

7) Memory

Vous devez au préalable choisir plusieurs objets, vous aurez besoin d'une table et d'un tissus pour dissimuler les objets choisis.

Placez les différents objets sur la table, laissez les joueurs regarder l'ensemble de la table. Comptez jusqu'à 10 et couvrez. Demandez aux joueurs de se retourner pour que vous puissiez retirer un objet et bouger les autres restants. Une fois que vous êtes prêt invitez les joueurs à se retourner, ôtez le tissu et laissez deviner quel est l'objet manquant. Le gagnant devient le meneur.

8) Dessin musicale

Vous aurez besoin de la musique, installez vous assis autour d'une table et prévoyez une feuille et des crayons.

Donnez au 1^{er} enfant la feuille et demandez-lui de commencer un dessin sur le temps de la musique. Dès que la musique s'arrête, il doit cesser de dessiner et passer la feuille à son voisin. Continuer jusqu'à la fin du dessin ou de la musique choisie, c'est au choix. Il sera très drôle de voir le résultat au final !

9) Les feux de circulation

Les enfants se placent à une extrémité de la pièce/du jardin sur une ligne. Lorsque vous criez « **vert** » ; les enfants courent vers vous. Lorsque vous dites « **jaune** » ; ils marchent et « **rouge** » ; ils doivent s'arrêter. Vous pouvez aussi utiliser des cartons de couleurs au lieu de les nommer à voix haute.

10) Porteurs de livres

Vous aurez besoin de craies du ruban adhésif.

Réalisez un trajet simple tracé sur le sol ou à l'aide de ruban adhésif, ajouter une petite poutre, des éléments à contourner, monter dessus, ect .. Les enfants doivent se placer à l'intérieur du parcours en portant un livre sur la tête sans le faire tomber.

11) Jeux de quilles

Placez des quilles ou de bouteilles d'eau organisez une partie à l'aide d'une balle faite tomber les éléments.

12) Cachette sonore

Vous aurez besoin d'un réveil ou d'une minuterie.

Equipez-vous d'un réveil ou d'une minuterie que vous programmez à faire sonner quelques minutes plus tard. Cachez l'objet à un endroit dans la maison. Il faut le retrouver en se basant uniquement sur le son.

13) La course folle

Vous aurez besoin de papier de couleurs (si vous n'avez pas de papier de couleurs sur du papier blanc faite un gros point de couleur), et d'objets de la même couleur que celle des papiers

Placez à différents endroits des papiers de couleurs différentes et ainsi que des objets de couleurs. Au signal, les enfants auront 2 minutes pour ramasser les objets et aller les placer sur les papiers de la couleur correspondante.

14) Le sac en équilibre

Vous aurez besoin de sacs, sel et une sélection de musicale avec des rythmes différents

Placez un sac de sable (de sel) sur la tête de chaque enfant. Lorsque la musique démarre, les enfants doivent marcher au rythme de la musique sans faire tomber le sac qui est posé sur la tête. Qui gardera son sac le plus longtemps sur la tête.

15) Le coussin musical

Vous aurez besoin des coussins et de la musique

Le coussin musical se joue comme la chaise musicale, sauf que personne n'est éliminé. Dès que la musique s'arrête, tout le monde doit trouver une petite place sur les coussins. A chaque tour, on enlève un coussin. Les enfants doivent donc se partager les coussins.