

MY
LITTLE
DAY

4

LES JEUX
DE MES
QUATRE ANS

CE LIURET
APPARTIENT
À



L'ES
AUTOGRAPHES
DE MES COPAINS

À quatre ans, on est presque grand. Alors on organise un vrai goûter qui dure au moins deux heures et demie. On choisit des jeux assez simples avec des règles tout aussi simples. On chante, on danse, on rit.

Que ce soit une fête de fille ou de garçon, les jeux sont les mêmes : on se contente d'ajuster les références (princesse ou pirate). On change de jeu dès qu'on sent une pointe d'agacement. On alterne jeu calme et jeu mouvementé. Et, on ne laisse jamais les enfants livrés à eux-mêmes !

Pour plus de confort, on range tous les jouets qui pourraient être empruntés par les petits invités au grand désespoir du roi de la fête. C'est presque l'heure, notre petit ange s'est métamorphosé en chevalier ou en fée et histoire de donner le change, on s'est coiffé d'un diadème ou d'un haut-de-forme.

On sonne, c'est eux ! Pour accueillir les petits invités, un peu de Khôl : une moustache pour les garçons et des faux cils pour les filles. En attendant l'arrivée de tous les copains, on fait une ronde, on s'assoit et on se présente. C'est vous

qui commencez : « moi, je suis la maman d'Adrien, je ne suis pas une maîtresse... ». Chacun donne son prénom, son âge, le nom de sa maîtresse, son jeu préféré, sa couleur préférée, son dessin animé préféré...

Et sur le ton de la confiance, le super parent que vous êtes peut dire ce que seront les jeux et ce qu'est la règle de l'après-midi : on joue tous ensemble !

Pour réussir ce pari, c'est vous qui animez, décidez des changements et expliquez les jeux. Évidemment, si vous êtes deux, c'est mieux. C'est dit, tout le monde est là, c'est parti !

Ce qu'il faut :

- une bande son (avec une dizaine de chansons) qui plaira à votre enfant et à vous, car c'est vous qui allez motiver tout ce petit monde
- un manche à balai
- des images imprimées de personnages
- un foulard
- un petit cadeau emballé de 4 couches de papier
- autant de serviettes en papier que d'invités
- et votre bonne humeur !

UN, DEUX, TROIS, SOLEIL !

– Tout le monde au poulailler (les enfants se dirigent contre un mur ou un meuble désigné).

– Je vous explique. Je désigne un soleil, il crie : « un, deux, trois, soleil » en fixant le mur. Pendant ce temps, vous avancez en imitant une démarche que je vous montre.



Lorsque le soleil dit « soleil », il se retourne. Vous devez alors vous être transformés en statues. Si vous bougez, vous retournez au poulailler. Le premier qui touche le soleil crie « soleil » et devient soleil à son tour. Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiii !

– C'est un peu mou, c'est l'heure de la sieste ? Est-ce que vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiiiiiiiii !!

– Bien ! Adrien, tu es le premier soleil. Et pour ce premier tour, vous allez imiter la démarche d'une souris.

★ **À chaque nouveau soleil, vous pouvez varier les pas et vous assurer que tout le monde les connaît en leur demandant de vous montrer. Aux enfants d'avancer à saut de lapin, à pas de géant, à pas chassés, à reculons...**

★ **Pour les faire rigoler et pimenter le jeu, vous pouvez les chatouiller pour vérifier qu'ils sont de vraies statues. Ça peut également aider un enfant timide ou récalcitrant : transformez-le en assistant chatouilleur !**

LE JEU DU FACTEUR

– Nous allons faire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! Vous connaissez tous la chanson du facteur ? On répète pour être sûr : « Le facteur n'est pas passé, il ne passera jamais. Lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche. » Je vais désigner un facteur. Adrien, voici la lettre (c'est le foulard) à déposer derrière le dos de celui qui chante le mieux, avant la fin de la chanson. Celui qui a la lettre devra attraper Adrien pendant qu'il court autour de la ronde. Adrien, tu es prêt ?

– Ouiii.

– Alors à 3, vous fermez les yeux et commencez à chanter. 1, 2, 3 : « le facteur n'est pas passé, ... »

– Le facteur est passé ! Jules, regarde derrière toi, la lettre est pour toi, il faut que tu rattrapes Adrien.

– Adrien, cours et vas vite t’asseoir à la place de Jules. On les encourage, « allez Jules »...

– C’était pas mal mais un peu facile ! Pour corser les choses, nous allons changer de voix. Si nous prenions une voix de canard. Savez-vous parler comme un canard ? Il suffit de se pincer le nez. Jules, n’oublie pas de déposer la lettre derrière le dos de celui qui chante le mieux comme un canard ! On ferme les yeux : 1, 2, 3 : « le facteur n’est pas passé... »

★ **Changez de voix à chaque tour, les enfants adorent ! Ils peuvent imiter la voix d’une princesse, d’un robot, d’un ogre, d’une souris. Faites-leur répéter la voix avant chaque tour.**

LE CÂDEAU MUSICAL

– Tout le monde debout. Refaisons une ronde et asseyons-nous. Je pense avoir été un peu tête en l’air ce matin. J’ai emballé un petit cadeau, mais je n’ai aucun souvenir du nombre de couches de papier que j’ai utilisées. Vous voulez me donner votre avis. Attention, on ne l’ouvre pas !

– Il y a au moins 100 couches de papier !



– Je vous propose de vérifier. Nous allons appeler la musique et faire passer le cadeau de main en main, très vite comme s’il s’agissait d’une « patate chaude ». Lorsque la musique s’éteint, celui qui a le cadeau entre les mains pourra enlever une couche de papier. Vous êtes prêts ?

– Ouiiii !!

– Appelons la musique : « la musique, la musique, la musique » !

★ **À chaque nouveau tour, changez de chanson. Pour le 1er tour, contentez-vous de faire passer le cadeau de main en main. Les enfants oublient souvent de le donner... Pour le 2ème tour, demandez-leur de se passer le cadeau et d’imiter vos mouvements. Faites des mouvements simples comme taper dans les mains, dire au revoir, faire des rouleaux avec les bras... Et éteignez la musique. Pour le 3ème tour, vous pouvez tous vous lever et faire des mouvements comme sauter, faire l’avion, lever une jambe puis l’autre... Pour le dernier tour, l’idéal est que la musique s’éteigne sur l’enfant qui fête son anniversaire.**

MÉS PERSONNAGES PRÉFÉRÉS

– J’aimerais que tout le monde s’asseye devant moi. Quels sont vos dessins animés préférés ?

– Totoro, Mowgli, les Aristochats...

– J’ai, dans cette pochette, des images de vos personnages préférés. Je vais vous demander de tirer votre langue (mimez toute l’action en même temps que vous l’expliquez), d’avalier votre langue et de fermer votre bouche. Maintenant, je vais vous distribuer des clés magiques (lancez des clés invisibles). Prenez votre clé, fermez votre bouche à clé et jetez la clé !

– Adrien, viens à côté de moi. Je vais mettre un personnage dans ton dos, tu vas te tourner et montrer l’image à tes copains, puis tu vas leur poser des questions qui te permettront de deviner qui est ce personnage. Attention, les réponses à tes questions ne peuvent être que OUI ou NON. Tout le monde met la main devant la bouche et pas un mot ! (Évidemment, il est très rare que les copains tiennent plus de deux questions sans donner la réponse, dans ce cas, recommencez en changeant d’image.)

– C’est une fille ? Habite-t-elle dans la forêt ? A-t-elle des supers pouvoirs ? (Il faudra l’aider à poser les questions.)

– Bravo, voici l’image. Qui veut remplacer Adrien ?

★ **Et ainsi de suite, jusqu’à épuisement des enfants ou du stock d’images ! Évidemment, vous pouvez les piéger : mettre Blanche-Neige dans le dos d’un garçon et Spiderman dans le dos d’une fille. Ça les fait beaucoup rigoler !**



LE COLIN-MAILLARD MUSICAL

– Nous allons maintenant jouer à Colin-maillard. Je vais bander les yeux de l’un d’entre vous avec ce foulard, il sera le loup. Je vais mettre de la musique. Les autres, les petites souris, vont lui tourner autour en dansant. Interdiction de s’éloigner mais il faut éviter d’être touché. Lorsque la musique s’arrête tout le monde se transforme en statue. Le loup doit alors trouver quelqu’un et essayer de le reconnaître en lui touchant le visage. S’il est reconnu, il deviendra loup à son tour (les enfants enlèvent souvent

le foulard aussitôt après avoir attrapé une proie). Est-ce que vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii !!

– Alors, tout le monde debout. Adrien, approche-toi de moi, je te bande les yeux. Je te fais tourner sur toi-même (un tout petit peu) pour que tu sois un peu perdu ! Appelons la musique : « la musique, la musique, la musique » ! Les petites souris sont priées de danser autour d'Adrien !!

★ **Pendant le jeu, il faudra aider le loup à attraper une souris (il n'est pas capable, les yeux bandés, d'avancer seul) et l'aider à reconnaître sa prise ! À chaque nouveau tour, on peut changer de chanson ! Et on peut le faire tant qu'ils en redemandent !**

AIR TERRE MER

– Nous allons refaire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! Connaissez-vous des animaux qui vivent sur la terre ?

– Un chat, un mouton...

– Oui, c'est ça. Il y en a plein d'autres. Connaissez-vous des animaux qui vivent dans les airs ?

– Un hibou, un papillon, une

hirondelle, un moineau...

– Bravo. Connaissez-vous des animaux qui vivent dans la mer ?

– Un requin, un poisson clown, une anémone.

– C'est exactement ça. Alors, vous allez me donner à tour de rôle le nom d'un animal vivant sur la terre, dans les airs ou dans la mer. Mais il faut bien écouter ce que disent vos copains car il ne faut jamais répéter deux fois le même nom d'animal ! C'est parti, Adrien tu es à ma droite, je commence par toi. J'aimerais que tu me donnes le nom d'un animal qui vit sur la terre.

– Un chien.

– Louison : un animal qui vit dans les airs ?

★ **Le but est bien entendu d'aller le plus vite possible et de pousser Adrien et ses copains à se concentrer. Il se peut qu'ils répètent les réponses précédentes. Ce n'est pas grave, il suffit de les reprendre et de recommencer.**

UN PETIT TRAIN AVANT LE GOÛTER

– Est-ce que vous savez faire un petit train ?

– Ouiiiiii !!



– Alors, mettez-vous les uns derrière les autres, attachez-vous (posez les mains du deuxième sur les épaules du premier et ainsi de suite). Ne vous lâchez surtout pas ! Vous êtes bien attachés ?

– Ouiiiiii !!

– Je prends la tête de la locomotive (attachez les mains du premier sur votre taille). Je lance la musique, c'est parti...

★ **Faites un petit tour où vous allez plus ou moins vite. Vous pouvez faire l'escargot, faire des zigzags et vous diriger vers l'endroit du goûter. Ça ne dure pas plus de deux minutes, mais les enfants adorent. Installez-les à table ou par terre et baissez la musique. Un fond suffit ou rien du tout !**

★ **Si vous n'avez pas assez de chaises ou une table pas suffisamment grande, n'hésitez pas à dresser la table par terre comme pour un pique-nique.**

C'EST L'HEURE D' GOÛTER

– Installez-vous. Qui veut du jus de pomme, du lait, de la grenadine... Qui veut des bonbons,

des cupcakes, des tartelettes...

Savez-vous ce que l'on chante pour un anniversaire ?

– Ouiiiiii.

– Bien sûr ! Connaissez-vous cette chanson dans d'autres langues ?



★ **Lorsque vous êtes prêts, lancez le décompte et chantez « joyeux anniversaire » pour qu'Adrien souffle ses bougies.**

N'hésitez pas à faire la conversation autour des thèmes préférés des enfants : s'ils ont des petits frères et sœurs, quels sont leurs jeux préférés au parc...

Lorsque tout le monde a fini de goûter, proposez un petit détour par les toilettes et récupérez très vite votre petite troupe.

LES CHAISES QUI FONT DES BISOU

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Savez-vous faire des bisous (mimez un bisou) et pincer les fesses (mimez un pincement dans l'air) ? Je vais désigner deux chaises gentilles (à déterminer en fonction du nombre d'enfants) qui font des bisous. Les autres seront des chaises

méchantes qui pincement les fesses.

– Oooooohh !

– Je vais désigner un détective qui sera dans la pièce d'à côté pendant que je choisis les chaises gentilles et méchantes. Emma tu es le premier détective, tout le monde dit : « détective dehors, détective dehors ».

– Qui veut être une chaise gentille ?

– Pour accueillir le détective, on lui fait tous des faux bisous et on pince l'air avec les mains.

– « Détective, détective, détective » !

– Emma, tu dois t'asseoir sur les chaises pour découvrir si elles sont gentilles ou méchantes. Tu gagnes quand tu as trouvé une chaise gentille.

– Ninon, tu es la chaise gentille trouvée, tu es notre nouveau détective, « détective dehors... »

★ **Encouragez le détective à s'asseoir sur les genoux de ses copains ou sur les vôtres pour gentiment lui pincer les fesses. Continuez jusqu'à ce qu'il trouve.**

JACQUES A DIT...

– Maintenant nous allons jouer à « Jacques a dit... »

– Oooooohhh.

– Vous ne devez obéir que si l'ordre est précédé de la formule « Jacques a dit ». Par exemple :

« Jacques a dit : touchez-vous le nez » marche, « sautez sur place » sans « Jacques a dit » ne marche pas du tout ! Si l'un d'entre vous exécute un ordre qui n'est pas précédé de « Jacques a dit », il sera éliminé. Le dernier qui reste gagne et devient le nouveau « Jacques ». Vous avez compris ?

– Ouiiiiiii !

– Je commence. « Jacques a dit : tout le monde debout » !

★ **Vous pouvez aussi renommer le nom du jeu et remplacer Jacques par le prénom de l'enfant fêté.**

★ **Ordres que vous pouvez faire exécuter : sauter, sauter à cloche pied, courir, courir sur place ; se toucher les pieds, les cuisses, les épaules, la tête ; tourner, lever les bras, les jambes ; faire la poule, le singe, le lion ; chanter « une souris verte », compter très vite jusqu'à 5 etc...**



LES CHAISES MUSICALES

– Faisons une ronde en nous tenant les mains. Maintenant lâchons-nous les mains. Nous sommes 8 et je vais mettre devant vous 7 serviettes en papier (installez les serviettes en les dépliant).

– Oooooohhhhhhhh !!!!

– Nous allons appeler la musique. Lorsque la musique commencera, vous allez tourner autour de la ronde de serviettes. Lorsque la musique s'éteint, il faut que vous vous asseyiez sur une serviette. Celui qui n'est pas assis sur une serviette va au centre de la ronde.

– Est-ce que vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiiii !!!

– Alors, c'est parti : « la musique, la musique, la musique ». (Encouragez les enfants à danser en marchant, et arrêtez la musique.)

– Oooooohhh, Paulo, tu es éliminé, tu peux aller au centre et encourager tes copains !

★ À chaque nouveau tour, enlevez une serviette et aidez-les à s'encourager. Vous pouvez leur faire faire des gestes simples comme taper dans les mains ou

dire au-revoir. Lorsqu'il y a trop d'enfants au centre de la ronde, demandez aux éliminés de faire une ronde autour de ceux qui continuent les chaises musicales.

LA DANSE BRÉSILIENNE

– J'ai un manche à balai comme vous pouvez le voir. Savez-vous à quoi il va servir ?

– Nooonn !

– C'est très simple, vous allez vous mettre en file indienne : les uns derrière les autres devant moi. Je vais tenir le balai très haut. Et vous allez passer dessous en dansant. A chaque nouveau passage, je vais baisser le manche à balai. Ce qui va rendre votre passage en dessous de plus en plus difficile. C'est compris ?

– Ouiiiiii.

– C'est parti, on appelle la musique : « la musique, la musique, la musique » !!! Restez bien en file indienne, passez les uns après les autres.



★ Ça peut vite être la cohue, n'hésitez pas à les arrêter et à les ré-installer les uns derrière les autres. Faites descendre le balai jusqu'au ras du sol (15 à 20 cm du sol). Ils adorent devoir s'allonger par terre et ramper.

LE CHÉF D'ORCHESTRÉ

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Savez-vous jouer de différents instruments de musique comme le piano, la flûte, la guitare (mimez les gestes en les disant) ? Savez-vous faire ce type de gestes (tapez dans les mains, sur les jambes, sur les épaules, sur les fesses, sur le sol, remuer les mains en l'air...) ? Est-ce que l'un d'entre vous est capable de faire ces gestes et d'en changer très souvent ?

– Ouiiiiii.

– Alors, je vais faire sortir de la ronde un détective et désigner un chef d'orchestre que tout le monde devra imiter. Jules, tu es le premier détective, vas te cacher dans la pièce d'à côté, en revenant tu devras trouver qui est le chef d'orchestre. On dit : « détective dehors, détective dehors » !

– Lou, tu es notre 1er chef d'orchestre. Il ne faut rien dire à Jules. Lou, tu peux commencer les mouvements, nous allons faire comme toi. En faisant les gestes, appelons le détective : « détective, détective, détective » ! Jules, viens au centre de la ronde et reste debout. Il faut que tu découvres

notre chef d'orchestre !

– C'est Lou ?

– Bravo !!! Lou, tu es notre nouveau détective :

« détective dehors, détective dehors ».



★ **Le chef d'orchestre oublie souvent de changer de mouvement. Sans le regarder ni le nommer, il faut lui rappeler de le faire.**

LES STATUES MUSICALES

– Est-ce que vous aimez danser ?

– Ouiiiiii.

– Savez-vous faire les statues ?

– Ouiiiiii.

– Je vais mettre de la musique pour que nous dansions ensemble. Lorsque je l'éteins, j'aimerais que vous vous transformiez en statue ! Attention, je vais peut-être vérifier que vous êtes de vraies statues en vous faisant des chatouilles.

– Pour commencer, dansez comme moi. On appelle la musique :

« la musique, la musique » !!

★ **Faites des mouvements simples comme sauter, dire au revoir, tourner sur vous-même, faire l'avion, faire des rouleaux avec les bras, se taper sur les**

jambes, sur les épaules, avancer, reculer... Éteignez la musique et examinez les statues.

– Pour les prochaines statues, j'aimerais que vous preniez des pauses de sportifs, de monstres, de crocodiles, de ponts... Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii !!

★ **Vous pouvez arrêter la musique toutes les 10 secondes pendant une minute, surtout lorsque vous leur avez demandé de mimer un crocodile ou un serpent. Ils adorent !**

MES CHANSONS À MOI

– J'aimerais que tout le monde s'asseye par terre en tailleur en face de moi. Nous allons chanter quelques chansons ou raconter une histoire. Qui souhaite commencer ?

– Moi, moi !

– Je vais choisir celui qui fait les plus grosses joues. Louison viens à côté de moi, tu peux faire une révérence et ton public va t'applaudir. Tu nous chantes quoi ?

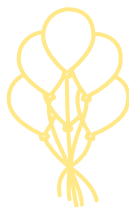
– Petrouchka.

– Je vais t'aider.

– Petrouchka, ne pleure pas...

– Bravo !!! Est-ce que quelqu'un d'autre veut chanter quelque chose ? Et ainsi de suite.

★ **C'est un moment calme et émouvant. Certains ne savent pas faire la révérence, il faut leur apprendre. Ils adorent être applaudis par leurs copains. Parfois, tous les enfants veulent chanter la même chanson. Parfois, certains se braquent parce que les autres l'accompagnent et d'autres n'osent pas chanter.**



★ **Lorsque tous les enfants veulent participer à un jeu, vous pouvez leur dire que vous choisirez celui qui est le mieux assis en tailleur, celui qui lève la main le plus haut, celui qui tire la langue le plus loin, celui qui fait le moins de bruit... et les faire tous passer s'ils ne sont pas trop nombreux.**

AVANT DE PARTIR

- Nous allons maintenant ouvrir les cadeaux d'Adrien !!! J'aimerais qu'Adrien vienne s'asseoir à côté de moi et que vous vous asseyiez tous en face de nous. C'est parti !
- Ouahhhh, un puzzle ! Merci Margaux !
- Adrien, tu veux faire un bisou à Margaux ?
- Ouiiii...

★ S'il y a des cadeaux pour les petits invités, donnez-les sur le pas de la porte, quand tout le monde est prêt à partir. Vous pouvez aussi noter les prénoms des enfants sur les pochettes ! Ça évite bien des drames...

La fête est finie mais pas question de tout ranger, il faut faire durer ce moment unique. On accroche les guirlandes dans la chambre, on laisse traîner les ballons...

SOUVENIRS
DE MON
ANNIVERSAIRE

LES CÅDEAUX
REÇUS POUR MON
ANNIVERSAIRE



Dans ce petit livret, vous trouverez les jeux pour l'anniversaire d'un enfant de 4 ans. Des jeux simples, expliqués de manière à les expliquer aux enfants.

Tout ce qu'il faut pour deux heures et demi de fête ! Pour mes 4 ans, j'aimerais jouer à 123 soleil, à colin-maillard, au cadeau musical...