

MY  
LITTLE  
DAY

5

LES JEUX  
DE MES  
CINQ ANS

CE LIURET  
APPARTIENT  
À .....



L'ES  
AUTOGRAPHES  
DE MES COPAINS

À cinq ans, on est grand, très grand. Alors on fait un vrai goûter de trois heures. On choisit des jeux très compliqués avec des règles tout aussi compliquées. 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 de Jules, 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. Evidemment, 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 petit bout et à vous, car c'est vous qui allez motiver tout ce petit monde
- un manche à balai
- un foulard
- un petit cadeau emballé de 4 couches de papier
- deux ballons
- et votre bonne humeur !

## UN, DEUX, TROIS, GRIMACES !

– Tout le monde au poulailler (les enfants se dirigent contre un mur ou un meuble désigné). Nous allons jouer à « un, deux, trois, grimaces » ! C'es comme « un, deux, trois, soleil » en beaucoup plus dur !

– Oooohhhh !

– Je désigne un maître grimace qui crie : « un, deux, trois, grimaces » en fixant le mur. Pendant ce temps, vous avancez en faisant la démarche que je vous indique. Lorsque le maître grimace dit « grimace », il se retourne. Vous devez alors vous être transformés en statues grimaçantes. Si vous bougez ou que vous ne faites pas de grimace, vous retournez au poulailler. Le premier qui touche le maître grimace hurle « grimace » et devient maître grimace à son tour. Vous êtes prêts ?

– Ouiiiii ! Jules, tu es le premier maître grimace. Pour ce premier tour, vous allez imiter la démarche d'une souris. N'oubliez pas de faire une grimace.

★ **À chaque nouveau tour, vous pouvez varier les pas et vous assurer, en leur demandant de vous montrer, que tout le monde les connaît. Aux enfants d'avancer**

**à cloche-pied, à saut de lapin, à pas de canard, 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. Jules, voici la lettre (c'est le foulard) qu'il faut déposer derrière le dos de celui qui chante le mieux avant la fin de la chanson. Celui qui a la lettre devra attraper Jules pendant qu'il courra autour de la ronde pour prendre sa place. Jules, 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 ! Lou,

regarde derrière toi, la lettre est pour toi, il faut que tu rattrapes Jules.

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

– Ce n’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. Vous êtes prêts ? Lou, 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 CADEAU 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 » !

★ **Faites des mouvements simples comme taper dans les mains, dire au revoir, faire des rouleaux avec les bras, se taper sur les jambes... Et éteignez la musique. À chaque nouveau tour, changez de chanson. À partir du 2ème tour, vous pouvez tous vous lever et faire d’autres mouvements comme sauter, conduire une voiture, faire l’avion, lever une jambe puis l’autre. Et éteignez la musique. Au 3ème tour, demandez aux enfants de danser comme un enfant qui se sent très à l’aise! Pour le dernier tour, l’idéal est que la musique s’éteigne sur l’enfant qui fête son anniversaire !!!**



## LE TELEPHONE ARABE

– Nous allons refaire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! Nous allons jouer au « téléphone arabe ».

– Oooooohhh.

– Je vais chuchoter à l'oreille de mon voisin une phrase qu'il devra chuchoter à l'oreille de son voisin.

Et, ainsi de suite jusqu'à ce que la phrase soit chuchotée à l'oreille du dernier joueur.

Le dernier joueur doit alors dire tout haut la phrase qu'il a entendue. Je vous dirai alors ce qu'était la phrase de départ et nous verrons à quel point la phrase a été transformée pendant le « téléphone arabe ». Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiii.

– Répétez à votre voisin ce que vous avez entendu en chuchotant ! C'est parti.

– En chuchotant : « Aujourd'hui, pour l'anniversaire de Jules, j'ai mis ma robe rose, mes souliers blancs et ma couronne de princesse ».

★ **Pour chaque nouveau tour, vous pouvez désigner un nouveau meneur de jeu.**

## LA CONSTITUTION DES ÉQUIPES

– Nous allons constituer deux équipes. Tout le monde contre le mur. Jules, tu es mon 1er chef d'équipe. Viens à côté de moi.

J'aimerais que tu choisisses le chef de l'autre équipe. Il ne sera donc pas dans ton équipe !

– Jeanne !

– Donc, Jeanne, tu es chef d'équipe. Jules et Jeanne vont vous appeler les uns après les autres et vous vous mettez en file indienne derrière votre chef !

– Maintenant que les équipes sont constituées, j'aimerais que chaque équipe s'asseye d'un côté de la pièce en ligne face à face. Vous allez maintenant chercher un nom d'équipe. Par exemple, l'équipe de Jules, vous pourriez vous appeler les « champions » ou les « tigres » ? (Il faudra certainement aider les deux équipes.)

– Maintenant que vous avez un nom, il vous faut un cri de guerre ! Vous pouvez mettre vos mains les unes sur les autres et crier « 1,2,3, vive les champions ! » Le but est d'impressionner l'équipe adverse ! (Il faudra encore aider les deux équipes.)



- L'équipe de Jules, ça donne quoi ?
- « 1,2,3, vive les champions ! »
- L'équipe adverse dit : « ououououou » !!!
- On recommence, « 1,2,3, vive les champions » !
- Bravo ! À l'autre équipe !!!

## LE BÉRET MUSICAL

- Nous allons maintenant faire des jeux d'équipe ! Restez assis où vous êtes, je vais vous donner un numéro chacun qu'il faudra retenir. (Vous pouvez leur faire répéter plusieurs fois leur numéro.)
- Je vais mettre au centre de la pièce un foulard. Je vais appeler un numéro, le n°1 par exemple. J'aimerais que le n°1 de chaque équipe se lève et tourne autour du foulard, les mains derrière le dos. Je vais allumer la musique, lorsque je l'éteins, il faut essayer d'attraper le foulard avant votre adversaire et vite retourner vous asseoir à votre place. Si celui qui a le foulard est touché par son adversaire avant d'atteindre son équipe, c'est l'adversaire qui gagne le point. La 1ère équipe qui a 3 points gagne la manche !
- Vous êtes prêts ?



- Ouuuuuuuu.
- J'allume la musique, ne prenez le foulard que lorsque je l'éteins. En attendant, tournez autour du foulard. C'est parti ! Et les autres, encouragez votre équipier ! « Allez Jules, allez Jeanne » !

★ **Appelez les n° un par un. À la fin, vous pouvez appeler deux n° en même temps. En appelant plus, vous risquez de déclencher une vraie cohue !**

## LES MIMES PAR ÉQUIPE

- Bravo ! J'aimerais que vous restiez à vos places. Savez-vous faire des mimes ?
- Ouuuuu ! Noooooonnn !
- Je vais chuchoter à l'un d'entre vous un nom d'animal, de personnage ou d'objet et vous allez devoir le faire deviner à vos copains en faisant des gestes sans parler !
- Oooooohhh !
- Je vais choisir une personne de chaque équipe à tour de rôle. La première équipe qui trouve ce qui est mimé gagne un point. Jules, viens à côté de moi, tu vas mimer un tigre. Bravo !! Jeanne, c'est ton tour.

★ **Des animaux d'abord : une poule, un lion, un serpent, un éléphant, un kangourou, un chat, une grenouille, un cheval, une tortue, un loup, un singe, une souris, un poisson...**

★ **Puis, une action : conduire une voiture, piloter un avion, skier, faire du skate-board, s'occuper d'un bébé, se réveiller, jouer au tennis, boxer, jouer du violon, danser, pleurer...**

★ **Si c'est trop facile, des métiers ou des personnages : un jongleur, un docteur, une maîtresse, un indien, un cow-boy, Blanche-Neige, la Belle au bois dormant, Peter Pan, Spiderman...**



## UNE SÉRIE DE JEUX D'ADRESSE

— Bravo ! Pour vous départager, nous allons faire une série de jeux d'adresse. Mettez-vous en file indienne derrière votre chef d'équipe en face de moi. J'ai deux ballons. Je vais en donner un à chaque chef d'équipe. Vous allez devoir vous donner ce ballon en le passant entre vos jambes le plus vite possible. Le premier ballon qui a fait un aller-retour

gagne la partie. C'est compris ?

— Ouiiiiiii.

— Bravo ! Maintenant, vous allez faire la même chose en vous donnant le ballon par-dessus vos têtes. C'est parti ?

— Ouiiiiiii.

— Bravo ! Maintenant, le premier fait passer le ballon sous ses jambes, le deuxième le fait passer au dessus de sa tête, le troisième sous ses jambes, le quatrième au dessus de sa tête, ainsi de suite. Comme un zigzag de haut en bas. C'est parti ?

— Ouiiiiiii.

— Bravo ! Maintenant donnez-moi les ballons. Ecartez bien les jambes. Le dernier de chaque file va passer sous les jambes de ses copains. Lorsqu'il est arrivé en début de file, le nouveau dernier doit passer sous les jambes à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que le chef d'équipe soit de nouveau le premier. C'est parti ?

— Ouiiiiiii.

— Bravo. Vous voulez refaire un tour ?

## UN PETIT TRAIN AVANT LE GOÛTER

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

— Ouiiiiiii !!

— Alors, mettez-vous les uns

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

– Je prends la tête de la locomotive (attachez les mains du premier sur votre taille). Je lance la musique, vous êtes prêts ?

★ **C'est parti pour 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 DU 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 que Jules 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...

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

## NI OUI - NI NON

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Je vais désigner l'un d'entre vous. Il va aller au centre de la ronde. Nous allons

lui poser, chacun notre tour, tout un tas de questions.

Les plus diverses possible.

Il ne devra en aucun cas répondre par OUI ou par

NON. C'est le jeu du « ni oui ni non ». Le silence et les gestes ne comptent pas comme réponse ! Vous êtes prêts ?



- Ouiiiiiii.
- Alors Jeanne, viens au centre de la ronde. Est-ce que tu t’amuses bien ?

**★ Poussez les enfants à poser plein de questions pour déstabiliser l’enfant au centre de la ronde. N’hésitez pas à aider les enfants à alterner les questions qui appellent des réponses normales et des questions qui appellent le OUI ou le NON.**

**LOUP, Y ES-TU ?**

– Levez-vous et asseyez-vous tous devant moi. Connaissez-vous cette chanson : « Promenons-nous dans les bois tant que le loup n’y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait, mais comme il n’y est pas, il ne nous mangera pas ! Loup, y es-tu, que fais-tu, m’entends-tu ? »

– Ouiiiiiii.

– Alors Jules tu es notre 1er loup, tu te caches derrière le rideau (ou l’arbre). Nous allons chanter la chanson en nous promenant pendant que tu fais semblant de t’habiller. Chaque fois qu’on a fini de chanter, tu nous réponds et tu nous dis quel vêtement tu es en train de mettre.



Quand tu as fini de t’habiller, tu surgis de ta cachette pour venir nous manger ! C’est parti !

– Promenons-nous dans les bois tant que le loup n’y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait, mais comme il n’y est pas, il ne nous mangera pas ! Loup, y es-tu, que fais-tu, m’entends-tu ?

– Jules répond : « Je mets ma chemise ». (Aidez-le si nécessaire !)

– Promenons-nous dans les bois tant que le loup n’y est pas...

– Jules répond : « Je mets mon pantalon... mes bottes, j’arrive et je vais vous manger tous crus. » (Il essaie alors d’attraper ses copains.)

**★ Lorsqu’un copain est attrapé, il devient loup à son tour !**

**L’ASSASSIN**

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Savez-vous faire des clins d’œil ? C’est comme ça. (Les enfant y arrivent rarement, ils clignent des 2 yeux.) Je vais désigner un détective qui va sortir de la pièce pendant que je choisis un « assassin » qui va tuer ses victimes en faisant des clins d’œil ! Louison, tu es notre premier détective.

– Tout le monde dit : « détective dehors ! détective dehors ! »

– Emma, tu es notre premier assassin. Tu fais des clins d’œil à tous ceux qui te regardent, ceux qui sont touchés s’allongent et font semblant de dormir. C’est compris ?

– Ouiiiiii.

– Emma, ne commence pas avant que je te donne le top départ.

– Appelons le détective : « détective, détective, détective » !

– Louison, viens au centre de la ronde. Il faut que tu trouves l’assassin avant que nous soyons tous morts ! Assassin, tu peux commencer.

★ **L’assassin devient le détective...**

## ÇACOPHONIE

– Maintenant, nous allons faire un peu de bruit. Je vais chuchoter dans l’oreille de chacun d’entre vous un nom d’animal. Deux d’entre vous auront le même. Après vous avoir dit à l’oreille quel animal imiter, je vais compter jusqu’à 3. A 3, vous devrez imiter le bruit de votre animal. Chacun d’entre vous devra retrouver son double et ce malgré le bruit !

– Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii.

★ **Au 1er tour : une poule, un lion, un cochon, un serpent, un éléphant, ...**

★ **Au 2ème tour : un chat, une grenouille, un cheval, un loup, un singe, ...**

★ **Au 3ème tour : une souris, un poisson, un chien, un canard, une baleine, ...**



## 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... Eteignez 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. Jules, viens à côté de moi, tu peux faire une révérence et ton public va t'applaudir. Tu nous chantes quoi ?

– Une souris verte.

– Je vais t'aider.

– Une souris verte, qui ...

– 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.

## LA DANSE BRÉSILIENNE

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

– Noonnn !

– 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 et en regardant le ciel (ou le plafond). 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 pour essayer de passer sans le toucher.**

## AVANT DE PARTIR

– Nous allons maintenant ouvrir les cadeaux de Jules !!! J'aimerais que Jules vienne s'asseoir à côté de moi. Et que vous vous asseyiez tous en face de nous. C'est parti !

– Ouahhhh, un puzzle ! Merci Louison !

– Jules, tu veux aller faire un bisou à Louison ?

– Ouiii.

★ 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 5 ans. Des jeux simples, expliqués de manière à les expliquer aux enfants.**

**Tout ce qu'il faut pour trois heures de fête ! Pour mes 5 ans, j'aimerais jouer au facteur, à ni-oui-ni-non, à Loup y es-tu...**