

MY
LITTLE
DAY

6

LES JEUX
DE MES
SIX ANS

CE LIURET
APPARTIENT
À



LÉS
AUTOGRAPHES
DE MES COPAINS

À six ans, on est super grand. Alors on organise 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 d'Émile, 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 quinzaine 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
- deux fruits ronds (orange ou pamplemousse)
- une cuillère par enfant (celles du goûter)
- deux bonbons
- un pochon contenant 10 petits objets
- les indices de la chasse au trésor et le Trésor
- et votre bonne humeur !

DRÔLES DE GRIMACÉS

– Nous allons faire une ronde et nous asseoir en tailleur. 1, 2, 3, tout le monde par terre ! L'un d'entre vous peut-il me montrer une grimace terrifiante ?

C'est pas mal. Nous allons jouer à « drôles de grimaces ». Je vais faire une grimace à mon voisin et mon voisin va essayer de l'imiter le mieux possible. Puis son voisin va essayer à son tour de l'imiter et ainsi de suite jusqu'à moi. C'est assez simple ?

– Ouiiii.

– Je vais juste compliquer un peu les choses. Il vous est interdit de rire ou de sourire lorsque l'on vous fait la grimace. Lorsque la dernière grimace est faite, on compare la grimace de départ et celle de l'arrivée.

– Vous êtes prêts ?

★ **Vous pouvez faire plusieurs tours. À chaque nouveau tour, un nouvel enfant peut faire la grimace de départ. Vous pouvez aussi leur proposer une émotion de départ comme la joie, la peur, la colère ou un animal comme le lion, le poisson, l'éléphant.**

DANS MA MAISON SOUS TERRE

– On reste assis mais on change de jeu. Tournez vos paumes vers le ciel. En gardant vos paumes vers le ciel, mettez votre main droite sur la paume gauche de votre voisin. Avec ma main droite, je tape la main droite de mon voisin, lorsque sa main a été tapée, sa main peut taper la main de son voisin et ainsi de suite. On tape gentiment bien sûr. Nous allons nous entraîner. Vous êtes prêts ? À 3, je commence : 1, 2, 3 !



★ **Répétez l'exercice jusqu'à ce que ce soit à peu près fluide.**

– Maintenant, je vais vous apprendre la chanson. « Dans ma maison sous terre, omawé omawé, tao tao ouistiti, tao tao ouistiti, 1, 2, 3. » Nous allons chanter la chanson et en même temps nous taper dans les mains comme nous l'avons appris. À la fin de la chanson (le 1, 2, 3), le dernier qui se fait toucher la main est éliminé. Mais si la dernière personne enlève sa main avant de se la faire taper, c'est celui qui a tapé dans le vide qui est éliminé. On y va ! À 3,

je commence : « Dans ma maison sous terre... » Émile, tu es éliminé ! Tu aurais dû enlever ta main ! Lou, à 3, tu commences.

★ **Et ainsi de suite jusqu'au dernier. Ce jeu demande toujours des ajustements, certains savent y jouer, d'autres pas. Ils adorent l'apprendre et y jouer. Les éliminés peuvent être regroupés au centre de la ronde et chanter avec les autres.**

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 pa-

pier. 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 MOT INTERDIT

– Faisons de nouveau une ronde et asseyons-nous en tailleur. 1,2,3, tout le monde par terre ! Nous allons jouer au « mot interdit ».

– Oooooohhh !

– Je vous explique. Je vais désigner un détective qui va aller se cacher dans la pièce d'à côté.

Pendant ce temps, nous allons définir un mot interdit. Après avoir choisi le mot, nous rappellerons le détective qui devra découvrir ce mot. Nous devons essayer de le lui faire prononcer, sans le prononcer, en lui posant toutes sortes de questions. S'il le prononce sans avoir deviné qu'il s'agissait du mot interdit, il a perdu, et un autre détective sort de la ronde. S'il trouve le mot interdit en nous demandant « est-ce que le mot interdit est... ? », il gagne et peut désigner le nouveau détective. Vous avez compris ?



- Ouiii.
- Alors pour ce premier tour, j'aimerais qu'Émile sorte. « Détective dehors, détective dehors » !
- Si nous choissions le mot « glace » ? Appelons le détective : « détective, détective » !
- Émile, nous allons te poser des questions les uns après les autres. Concentre-toi bien...

LA CONSTITUTION DES ÉQUIPES

– Nous allons constituer deux équipes. Tout le monde contre le mur. Émile, 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 !

- Lou !
- Donc, Lou, tu es chef d'équipe. Émile et Lou 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 d'Émile,

vous pourriez vous appeler les « lions » 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 hurler « 1,2,3, vive les champions ! » Le but est d'impressionner l'équipe adverse ! (Il faudra encore aider les deux équipes.)

– L'équipe d'Émile, ça donne quoi ?

- « 1,2,3, vive les lions ! »
- L'équipe adverse dit : ououououou !!!
- On recommence, « 1,2,3, vive les lions !! »
- Bravo ! A l'autre équipe !!!

LE DÉRET MUSICAL

– Maintenant que les équipes sont constituées, nous allons 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 ?

– Ouiiiiiiiiiii.

– 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 Émile, allez Lou ! »



en même temps. En en appelant plus, vous risquez de déclencher une vraie cohue.

UNE SÉRIE DE JEUX D'ADRESSÉ

– Pour vous départager, nous allons faire des jeux d'adresse. Mettez-vous en file indienne derrière votre chef d'équipe en face de moi. Je vais donner un ballon à chaque chef. Vous devez vous donner ce ballon en le passant entre vos jambes le plus vite possible. Le premier ballon qui fait un aller-retour gagne la partie. Bravo ! Maintenant, vous allez faire la même chose en vous donnant le ballon par-dessus vos têtes.

– Bravo ! Écartez bien les jambes. Le dernier de chaque file va passer sous les jambes de ses copains.

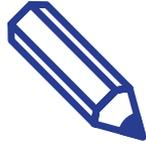
Lorsqu'il est arrivé en début de file, le nouveau dernier doit passer sous les jambes à son tour et ainsi de suite jusqu'à ce que le chef d'équipe soit de nouveau le premier. Go !

– Bravo ! Asseyez-vous en équipe, les uns en face des autres. Je vais donner une orange à chaque chef d'équipe, il va la coincer dans son cou et la faire passer à son voisin, qui doit l'attraper avec son cou, sans

★ **Appelez les n° un par un. À la fin, vous pouvez appeler deux n°**

la faire tomber ! On fait un aller-retour, le premier chef d'équipe qui récupère son orange gagne. (L'orange tombe constamment !)

– Ne bougez pas, je vais vous donner une cuillère chacun. Je vais mettre un bonbon dans la cuillère de vos chefs d'équipe. Vous allez faire passer ce bonbon de cuillère en cuillère sans le faire tomber ! On fait un aller-retour, le premier chef d'équipe qui récupère son bonbon gagne.



1 point, quand les deux éléments sont similaires, il n'y a pas de point.

La première équipe à totaliser 10 points (à définir en fonction du nombre d'enfants) gagne.

Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii.

– C'est parti. Comptez avec moi. 1, 2, 3 ! Je vais vous départager ! On recommence, 1, 2, 3 !

UN PETIT TRAIN AVANT LE GOÛTER

PIERRES-FÉUILLES-CISEAUX

– Ne bougez pas. Nous allons faire un dernier jeu d'équipe. Pierres-Feuilles-Ciseaux ! Je vous montre trois positions. La main tendue, c'est une feuille de papier ; le poing, c'est un caillou ; l'index et le majeur en forme de V, ce sont des ciseaux. Le papier l'emporte sur le caillou, il le recouvre. Le caillou l'emporte sur les ciseaux, il les casse. Les ciseaux l'emportent sur la feuille, ils la coupent. Vous avez compris ?

– Ouiiiiii.

– Asseyez-vous les uns en face des autres. Mettez vos mains derrière le dos. Je compte jusqu'à 3 et vous comptez avec moi. À 3, sortez votre main soit tendue, soit en poing, soit en V. Le plus fort marque

– 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). 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 ?



FAIS COMME CECI, FAIS COMME CELA

– J'aimerais que vous vous asseyiez tous par terre en tailleur en face de moi. Je vais vous donner une série d'ordres en vous disant « fais comme ceci, fais comme cela » et en vous les montrant. Si je vous dis « fais comme ceci », vous devez m'imiter, mais si je vous dis « fais comme cela », vous devez rester immobiles ! C'est compris ?

– Ouiiiiiii.

– Très bien. Je suis le 1er meneur. Évidemment, si vous vous trompez trop souvent, je vous élimine ! Celui qui reste devient meneur de jeu.

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

N'hésitez pas à faire la conversation autour des thèmes préférés des enfants : s'ils ont des 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.

★ Faites-leur faire des gestes très simples comme regarder d'un côté puis de l'autre, se taper sur les fesses, tendre le doigt vers la droite puis vers la gauche, taper dans les mains, renifler, se mettre à 4 pattes.

★ Il faut évidemment enchaîner les actions très vite pour induire les joueurs en erreur. Ne soyez toutefois pas trop dur, vous pouvez leur laisser plusieurs chances avant de les éliminer.

CHOUCHOU BIEN ASSIS

— Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. 1,2,3, tout le monde par terre ! J'ai dans ma main un foulard qui va me servir à bander les yeux d'un détective. Le détective aux yeux bandés s'installera au centre de la ronde. Nous aurons dix secondes pour tous nous mélanger et reformer une ronde assis. Je donnerai le top départ pour qu'il s'assie sur les genoux d'un de ses copains. Une fois assis, il dira : « Chouchou est bien assis ? ». Question à laquelle le copain répondra : « Oui, Chouchou est bien assis. » Il faut que le détective découvre sur qui il est assis grâce au son de la voix. C'est pourquoi le copain qui sert de chaise a le droit de changer sa voix (c'est même conseillé) ! Le détective a 3 tentatives pour découvrir sur qui il est assis. C'est compris ?



— Ouiiiiii.
— Alors pour ce premier tour. J'aimerais qu'Émile soit notre détective. Émile, viens au centre de la ronde. Je vais te bander les yeux...

★ **À chaque nouveau tour, comptez jusqu'à dix pour que tout le monde se mélange et se**

remette en place ! Il vous faudra également aider le détective à aller s'asseoir.

LES STATUES MUSICALES

— Est-ce que vous aimez danser ?
— Ouiiii.
— 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 !**

L'OBJET MANQUANT

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. J'ai dans ce sac dix objets. Je vous les montre. J'aimerais que vous les mémorisiez. Je vais faire sortir de la ronde un détective qui ira se cacher dans la pièce d'à côté. Pendant ce temps, nous allons enlever et cacher trois des ces objets. En revenant, le détective devra deviner quels sont les objets qui ont été dissimulés. Émile, tu es notre 1er détective.

– Détective dehors, détective dehors !

– On enlève le policier Playmobil, le cheval Papo et le lapin des Petits malins, vous êtes d'accord ?

– Ouiii.

– Il ne faut rien dire, c'est compris. Appelons le détective.

– Détective, détective, détective !!!

– Émile, viens au centre de la ronde et reste debout. Il faut que

tu te souviennes des objets présentés avant ton départ. Nous en avons enlevé 3, essaie de te souvenir d'au moins l'un d'entre eux...

★ **Vous pouvez piéger le détective en enlevant un objet et en le remplaçant par un objet qui ne vient pas du pochon.**

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 et en regardant le ciel (ou le plafond).

À 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.

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 ?

– Dansons la capucine.

– Je vais t'aider.

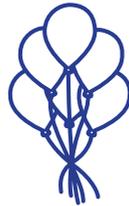
– Dansons la capucine ...

– 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 applau-

dis 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.



MA PREMIÈRE CHASSE AU TRÉSOR

– Vous vous êtes comportés comme de vrais héros. Vous êtes donc prêts pour la chasse au trésor ! J'ai caché des indices qu'il faut que vous trouviez. Chaque indice mène à un autre indice qui mène au Trésor. Pour vous aider, je vous dirai « c'est chaud » lorsque vous vous approchez de l'indice, « c'est froid » lorsque vous vous en éloignerez « c'est tiède » et quand vous serez dans la bonne direction... Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiii.

– Je vais vous lire le premier indice : « le précieux indice est caché là où tu ne dors pas, où tu ne manges pas mais où tu joues parfois ». Avez-vous compris ?

★ **L'idéal est de constituer le Trésor avec les petits cadeaux ou sachets de bonbons destinés aux invités. Notez le prénom des enfants sur les pochettes qui leur sont destinées. Le plus simple est de préparer 3 ou 4 indices que vous cacherez avant l'arrivée des copains : un indice sous le canapé, un autre dans le lave-linge, un sous une couette... À vous d'explorer les recoins de votre maison ! Donnez des indices assez vagues (par exemple : « l'indice est dans le salon ») ou formulez-les comme une devinette. Si l'un des enfants sait lire, il peut lire l'indice pour les autres.**

AVANT DE PARTIR

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

– Ouahhhh, un puzzle ! Merci Lou !

– Émile, tu veux aller faire un bisou à Lou ?

– Ouiii.

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

Tout ce qu'il faut pour trois heures de fête ! Pour mes 6 ans, j'aimerais jouer à dans ma maison sous terre, au mot interdit, au béret musical...