

MY
LITTLE
DAY

8

LES JEUX
DE MES
HUIT ANS

CE LIURET
APPARTIENT
À



L'ES
AUTOGRAPHES
DE MES COPAINS

À huit 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 (aventurier ou princesse). 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 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 Margaux, 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
- deux bandes de papier rectangulaires pliées en L
- une feuille et un crayon
- les indices de la chasse au trésor et le Trésor
- et votre bonne humeur !

LE PORTRAIT DIALOGUÉ

– Faisons une ronde et asseyons-nous en tailleur. Je vais désigner deux d'entre vous qui vont sortir de la pièce, ils seront les « acteurs ». Ces deux acteurs vont choisir un personnage que tout le monde connaît. Une fois le choix



fait, les acteurs reviendront au centre de la ronde et joueront une scène qui décrit ce personnage sans jamais prononcer son nom. Il vous faudra bien sûr deviner de qui ils parlent ! Celui qui trouve deviendra acteur et choisira son binôme. Vous êtes prêts ?

– Ouiiii.

– Alors Margaux et Jules, voulez-vous être les premiers acteurs ? Allez vite dans la pièce d'à côté, choisissez la personne dont vous voulez faire le portrait. Vous pouvez choisir une copine, un copain, une maîtresse, un personnage de dessin animé... Ce que vous voulez, mais il faut qu'une grande majorité connaisse ce personnage. Vous avez une minute...

– Lorsqu'ils reviendront, il faudra bien écouter leur scène et ne les interrompre que pour leur proposer un nom !!! Jules et Margaux, vous êtes prêts ? Installez-vous au

centre de la ronde. Nous vous regardons jouer !

UNE PETITE SÉANCE D'AÉROBIC

– J'aimerais que tout le monde se lève. Je vais maintenant vérifier que vous êtes vraiment en forme. Je vais mettre un peu de musique et je vais vous demander de faire les mêmes mouvements que moi. Vous êtes prêts ?

– Ouiiii.

– C'est un peu mou. Est-ce que vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiiiiii.

– Alors, appelons la musique : « la musique, la musique, la musique ».

★ **Tout en sautillant, faites des mouvements assez simples et assez rapides comme lors d'une séance d'aérobic : dire au revoir, conduire une voiture, faire des rouleaux avec les bras, se taper sur les jambes, sur les épaules, sur la tête, sur le ventre, sur les fesses, sur le sol avec les mains, avec les pieds, taper dans les mains, claquer les doigts, sauter, tourner sur vous-même, faire l'avion, lever les bras, une jambe puis l'autre, avancer, reculer...**

Et éteignez la musique.

– Maintenant, vous pouvez vous allonger par terre. Et faire la sieste ! (Laissez-les souffler une minute, profitez-en pour reprendre votre souffle !)

QUI SUIS-JE ?

– Asseyez-vous tous en face de moi. Vous allez devoir essayer de deviner qui je suis. Je pense à un personnage sans le dire à personne. Et vous devez essayer de deviner de qui il s'agit en me posant des questions dont les réponses ne peuvent être que OUI ou NON. Celui qui trouve me remplace. Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii.

– Je suis prête. Allez-y.

– Est-ce que c'est une fille ? Un personnage de dessin animé ? Une chanteuse ? Est-ce qu'elle est gentille ? Est-ce qu'elle est belle ?...

LE CADEAU MUSICAL

– Tout le monde debout. Faisons une ronde. 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 nous lever et appeler la musique, je vais faire des mouvements que vous allez imiter tout en faisant passer le cadeau de main en main comme s'il s'agissait d'une « patate chaude ». Lorsque la musique s'éteint, celui qui a le cadeau dans la main 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, sauter, dire au revoir, tourner sur vous-même, conduire une voiture, faire l'avion, faire des rouleaux avec les bras, lever une jambe puis l'autre, avancer, reculer... Et éteignez la musique. À chaque nouveau tour, changez de**

chanson. Au 3ème, tour, vous pouvez demander 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 !



LA CONSTITUTION DES ÉQUIPES

– Nous allons constituer deux équipes. Tout le monde contre le mur (ou un meuble désigné). Margaux, 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.

– Jules !

– Donc, Jules, tu es chef d'équipe. Margaux et Jules 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 en me faisant face. Vous allez maintenant chercher un nom d'équipe. Par exemple, l'équipe de Margaux, vous pourriez vous appeler les « léopards » 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 léopards ! » Le but est d'impressionner l'équipe adverse ! (Il faudra encore aider les

deux équipes.)

– L'équipe de Margaux, ça donne quoi ?

– « 1,2,3, vive les léopards ! »

– L'équipe adverse dit :
ououououou !!!

– On recommence, « 1,2,3, vive les léopards !! »

– Bravo ! A l'autre équipe !!!

LE TEMPS DES DÉFIS



– Je vais vous faire relever quelques défis. L'équipe la plus convaincante gagne.

Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiiii.

– Combien y a-t-il de planètes dans le système solaire ? (huit) Pouvez-vous me donner quatre noms de planète ? (Mercure, Vénus, Mars, Jupiter, Uranus, Neptune, Saturne, la Terre) Qu'est-ce qu'une étoile ? (une énorme boule de gaz)

– On continue ?

– Ouiiii.

– Comment s'appellent les bébés du chameau (le chamelon), du kangourou (le joey), de la grenouille (le têtard), du rat (le raton) ?

On continue ?

– Ouiiii.

– Qui sont les méchants de Harry Potter ? Quelle équipe est championne de France de foot ? De quel

pays Londres est-elle la capitale ?...
Vous voulez d'autres défis ?

– Ouiiiiiii.

– J'aimerais qu'une personne de chaque équipe se lève. Margaux et Jules ? Comptez jusqu'à 10 en vous tenant sur un pied. Bravo ! Raoul et Louison, j'aimerais que vous imitez le cri d'une baleine ! Très bien. Hugo et Anouch, j'aimerais voir votre pire grimace. Igor et Noémie, pouvez-vous faire un grand écart ? Bravo !!

★ **Vous pouvez leur faire faire le pont, une roue, tenir 10 secondes en poirier pieds contre un mur, chanter la Marseillaise le plus vite possible...**

UNE SUPER CHORÉGRAPHIE

– Vous allez maintenant relever un nouveau défi. Je vais m'occuper de l'équipe de Margaux et Salomé (la personne qui vous assiste) va s'occuper de l'équipe de Jules. Chaque équipe choisit une chanson et en l'espace d'une dizaine de minutes tente de préparer une chorégraphie. Savez-vous ce qu'est une chorégraphie ?

– Nonnnnn ! Ouiiiiiiii !

– Ça veut dire que vous allez mémoriser des mouvements de danse

de manière à les faire tous ensemble et en même temps. Vous allez voir c'est très simple. C'est parti ?

– Ouiiiiiiii.

★ **Faites-leur faire des mouvements très simples. Si ça ne dure pas toute la chanson, ce n'est évidemment pas grave. Lorsqu'ils danseront devant leurs copains, mettez-vous en face d'eux et dansez avec eux de manière à ce qu'ils vous imitent.**

– L'équipe de Margaux est prête ! J'aimerais que l'équipe de Jules s'assise et applaudisse l'équipe de Margaux. On appelle la musique : « la musique, la musique, la musique » !!

– Bravoooooooooo !!

– Maintenant c'est à l'équipe de Jules ! On les applaudit !

– Bravoooooooooo !!



UNE SÉRIE DE JEUX D'ADRESSÉ

– 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 ! 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. 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 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.

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. 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 zig-zags 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 le « joyeux anniversaire » pour que Margaux 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, s'ils ont des amoureux...

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

BLIND TEST

– Chacune des équipes va venir à côté de moi. Je vais mettre de la musique. La première équipe qui trouve le nom de la chanson ou son interprète remporte un point. Je vais mettre une dizaine de chansons. Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiii.

– C'est parti !

★ Utilisez la playlist que vous utilisez depuis le début de la fête.

UNE SÉRIE DE RELAIS

– Nous allons faire une série de relais. Mettez-vous en file indienne derrière votre chef d'équipe en face de moi. Vous allez vous coller au mur. Je vais me coller au mur opposé. Je donne une consigne. Les chefs d'équipe partent, me touchent la main, repartent et touchent la main de leurs coéquipiers. Les coéquipiers suivants peuvent alors partir. L'équipe gagne lorsque son chef d'équipe est de nouveau en première position.

– Le 1er relais est un relais de binôme. Il s'agit de la brouette. A l'aller, Jules tient Louison et Margaux tient Hugo, au retour, on inverse. Que chaque binôme se tienne prêt ! Attention, c'est parti !!!!

– Pour le 2ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour en courant en marche arrière !



– Pour le 3ème relais, j'aimerais que vous fassiez un aller-retour de nouveau en binôme. Cette fois, je vous demande de vous attacher l'un à l'autre : bras dessus bras dessous et jambes collées (vous pouvez leur demander de s'attacher les pieds avec un foulard qu'ils transmettent au moment du relai, ce sera

une difficulté supplémentaire).

– Pour le 4ème relais, vous allez devoir souffler sur ce L en papier pour le faire avancer, sans le toucher bien sûr.

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, réciter une poésie ou raconter une histoire. Qui souhaite commencer ? Fleur ? Alors, viens à côté de moi, tu peux faire une révérence et ton public va se faire un plaisir de t’applaudir.

Tu nous chantes quoi ?

- « Vent frais, vent du matin »
- Génial, nous t’écoutons.
- Vent frais, vent du matin, vent qui souffle au...
- Bravo !! Quelqu’un d’autre veut-il se produire sur scène ?

★ **C’est un moment calme et émouvant. 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 qu’il aimerait chanter seul... et d’autres n’osent pas chanter !**

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 !

Mais pas n’importe quelle statue, j’aimerais vous voir adopter des poses de sportifs.

- 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, sur la tête, avancer, reculer... Eteignez la musique et examinez les statues.**

- Pour les prochaines statues, j’aimerais que vous preniez des pauses de monstres, de singes, de ponts... Vous êtes prêts ?
- Ouiiiiii !!
- Maintenant, on danse tous comme Margaux. Puis comme Jeanne... Puis comme vous voulez !!!



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

LES AMBASSADEURS

– J’aimerais que les deux équipes se reforment et que chaque équipe s’installe d’un côté de la pièce en ligne en me faisant face. Les chefs d’équipe vont venir me voir au centre de la pièce. Ils seront les premiers ambassadeurs du jeu. Je vais leur chuchoter une situation, un métier ou un personnage. Ils vont se présenter devant leur équipe respective et mimer le mot chuchoté. Celui qui pense avoir trouvé doit me le dire dans l’oreille pour que l’équipe adverse ne l’entende pas. Celui qui l’a trouvé doit mimer une nouvelle situation (ou personnage) que je lui aurai soufflé. La première équipe qui finit la liste des mimes gagne. Vous êtes 16, il y a donc 8 mimes pour 8 ambassadeurs. Vous êtes prêts ?

– Ouiiiiiiiiiiiiii !

– Jules et Louison, (en chuchotant) vous allez mimer l’histoire de Peter Pan. C’est parti !



★ Des métiers d’abord : un jongleur, un docteur, une maîtresse, un policier, un pompier, une danseuse...

★ Des personnages ensuite : un indien, un cow-boy, Blanche-Neige, la Belle au bois dormant, Peter Pan, Spiderman...

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.**

★ **À 8 ans, les enfants arrivent très bien à se baisser le ventre orienté vers le plafond. Plus c'est bas, plus c'est difficile, plus ils s'amuse ! 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.**

LA CHASSE AU TRÉSOR

– Etes-vous prêts pour la chasse au trésor ? Je vais vous donner le premier indice.

– Oooooooooo !

– Il n'y a que des lettres.

Pour les décoder, il faut utiliser le « code avocat ». Que peut signifier ce code? Qu'est-ce qu'un avocat ? C'est un fruit, quelqu'un en a-t-il déjà mangé ? Et, s'il s'agissait du code « A vaut K », que la lettre A était égale à la lettre K ? Alors chaque lettre correspondrait à une autre lettre.

– Oooooooooo !

– Est-ce que nous essayons ça ? Écrivez sur cette feuille toutes les lettres de l'alphabet. Puis inscrivez en face du A la lettre K.

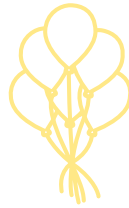
Les lettres suivantes correspondent aux lettres qui suivent. Le premier indice mènera au deuxième indice et ainsi de suite jusqu'au trésor ! Vous êtes prêts ???

– Ouiiiiiii.

– Le premier indice dit : « ...

★ **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. Si les enfants sont très nombreux et que vous êtes aidé, vous pouvez faire la chasse au trésor en équipe.**

★ **Le code est avocat ou A vaut K, la lettre A correspond à la lettre K (A=K - B=L - C=M - D=N...). 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... Donnez des indices très vagues et très courts comme « canapé » (écrit bien sûr en code A vaut K) !**



AVANT DE PARTIR

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

– Ouahhhh, un puzzle ! Merci Jules !

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

– 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 8 ans. Des jeux simples expliqués de manière à les expliquer aux enfants.

Tout ce qu'il faut pour trois heures de fête ! Pour mes 8 ans, j'aimerais faire une chorégraphie, une chasse au trésor, relever des défis...