

Les jeux de Lovely pour un joyeux anniversaire

La piñata de Lovely

Prévue pour douze enfants, la piñata de Lovely est livrée vide. Remplissez-la de petits jouets, de sucreries, de confettis, etc. Attachez ensuite la piñata à une corde et suspendez-la au-dessus de la tête des enfants. Réglez la hauteur pour que les enfants puissent atteindre les douze ficelles colorées, dont l'une ouvre la piñata. Chaque enfant peut tirer une ficelle de son choix. Si c'est la bonne, la piñata s'ouvre et les surprises pleuvent. À cet instant, soit vous laissez tous les enfants se précipiter sur les petits cadeaux, soit vous donnez la priorité à l'enfant qui a tiré la bonne ficelle. Après s'être servi, il laisse le champ libre aux autres invités.

Vous pouvez commander la piñata à ficelles "Lovely" dans la boutique en ligne de Swissmilk.

Le rallye du chocolat

Les enfants se réunissent en cercle. Au centre, vous avez préparé un dé, des gants, un bonnet, une écharpe, une plaque de chocolat (bien emballée), un couteau et une fourchette en plastique. Chacun à tour de rôle, les enfants lancent le dé. Celui qui fait un six peut enfiler gants, bonnet et écharpe, puis s'attaquer à la tablette de chocolat avec le couteau et la fourchette. Les autres enfants continuent à lancer le dé. Quand un autre joueur fait six, celui qui tient les couverts cède sa place, et ainsi de suite. Le gagnant est le premier qui parvient à manger un morceau de chocolat.



Colin-maillard

Bander les yeux d'un joueur et le faire tourner quelques fois sur lui-même. Il doit alors tenter de toucher les autres joueurs, qui tournent autour de lui. S'il réussit à toucher un joueur, il essaie de le reconnaître au toucher.

La vache sans tache qui tache

Les enfants se réunissent en cercle. Le premier participant annonce "Moi (Louis, Marion, etc.), la vache sans tache qui tache, appelle (Lucie, Julien etc.), la vache sans tache qui tache". Le joueur interpellé s'approprie la phrase ci-dessus et appelle un autre joueur. S'il se trompe, les autres joueurs lui font une tache sur le visage avec une craie. Quand un enfant a une tache ou plus, la phrase change, par exemple: "Moi (...), la vache à une tache qui tache, appelle (...), la vache à trois taches qui tache." À vous de déterminer la fin du jeu: par exemple quand un joueur a accumulé 5 taches, ou quand 20 tours ont été faits, etc.

Dans une botte de foin

Cachez des bonbons dans une grande quantité de foin. Choisissez trois enfants (ou plus) et laissez-les farfouiller dans le foin pendant une minute. S'ils trouvent des bonbons, ils peuvent les garder. Après une minute, balayez le foin pour reformer un tas. C'est au tour de trois autres enfants d'y chercher des bonbons. Cette activité plaît aux petits, car chaque bonbon trouvé est une petite fierté. En plus, les enfants se dépensent physiquement!



Veau t'y es

Désignez un enfant qui est le chasseur. Il compte jusqu'à dix pendant que les autres s'enfuient, puis se met à courir après eux pour tenter de les toucher. Lorsqu'un joueur a été touché, il "fait le pont" en se mettant à quatre pattes. Si un autre joueur parvient à passer sous ce pont sans être touché par le chasseur, le joueur est délivré et peut se remettre à courir.

Le jeu du fermier: une activité d'extérieur

Désignez un enfant qui sera le fermier ou la fermière, sans doute l'enfant qui a son anniversaire. Sur le terrain de jeu (champ, place de jeu, etc.), dessinez (à la craie ou dans le sable) deux lignes parallèles éloignées de 5 à 8 mètres environ. Le "fermier" se place derrière l'une des lignes, les autres enfants derrière l'autre ligne. Ils appellent en chœur: "Monsieur le fermier, de quelle couleur est le ciel aujourd'hui?" Le fermier répond par la couleur de son choix, par exemple "Aujourd'hui, le ciel est vert!" À ce moment-là, le fermier court rejoindre les autres enfants et tente d'attraper sur son passage tous les enfants qui portent du vert. Les autres enfants traversent le terrain en courant, pour tenter de rejoindre l'autre ligne sans se faire attraper par le fermier. Au deuxième tour, le fermier est aidé par tous les enfants qu'il a attrapés; pour ceux qui se trouvent de l'autre côté, il devient plus difficile de leur échapper! Quand tous les enfants ont rejoint l'équipe du fermier, on désigne un nouveau fermier, par exemple le dernier enfant à s'être fait attraper.

La danse du ballon

Formez des binômes. Deux enfants se font face, séparés par un ballon coincé entre leurs fronts. Invitez les enfants à danser au son de la musique. Lorsque le ballon tombe, l'équipe quitte la piste. La dernière équipe en jeu est déclarée gagnante.



Variante: En lieu et place de la danse, demandez aux enfants de ramasser des objets (p. ex. des legos) se trouvant sur le sol. L'équipe qui ramasse le plus grand nombre d'objets sans perdre le ballon remporte la partie.

Le jeu de la marmite

Les enfants se réunissent en cercle. L'un des enfants a les yeux bandés. Les autres enfants décident d'un endroit quelconque, dans la pièce, où placer la marmite sur le sol (ouverture vers le bas). La marmite cache bien sûr une petite surprise. Faites tourner l'enfant aux yeux bandés quelques fois sur lui-même pour le désorienter. Armé d'une louche en bois qu'il tape sur le sol, il se déplace dans la pièce à quatre pattes à la recherche de la marmite. Les autres crient "chaud" s'il s'en approche, "froid" si la marmite est très éloignée. Tout à coup, l'enfant assène un coup sur la marmite, qui résonne. Il peut alors ôter le foulard qui lui bande les yeux et reçoit la petite surprise. Au suivant!

Tartine, sandwich et burger

Adapté aux grands groupes d'enfants, ce jeu se joue idéalement à l'extérieur, où il y a de la place. Tant que la musique résonne, les participants courent sur le terrain. Dès qu'elle s'arrête, le meneur crie tartine, sandwich ou burger et les enfants obéissent aux instructions le plus rapidement possible.

Tartine! Tout le monde se couche sur le sol, ventre contre terre.

Sandwich au fromage! Deux joueurs se couchent l'un sur l'autre, sur le ventre.

Cheeseburger! Trois joueurs se couchent l'un sur l'autre, sur le ventre.

