

Les p'tits
débranchés

50

ACTIVITÉS
SANS ÉCRAN!

Jeux et expériences



FEURUS

Les p'tits
débranchés

50 ACTIVITÉS SANS ÉCRAN!

Jeux et expériences



Textes de Lucky Sophie
Illustrations humoristiques de Clémence Lallemand
Illustrations pas-à-pas de Sandrine Monnier

FLEURUS

Sommaire

Je crée un tambourin
Je joue des castagnettes
Je crée un théâtre de voyage
Je crée un ballet
Je remplace la télévision
Je joue à inventer des histoires
Je crée un spectacle d'ombres chinoises
Je crée une fresque d'ombres
J'ouvre une pizzeria en carton
Je crée un stand de fruits et légumes
Je fabrique un bilboquet
Je fabrique des balles de jonglage
Je joue au chamboule-tout monstrueux
Je crée un jeu de lance-chaussettes
Je crée un jeu de fléchettes
Je joue au lancer de donuts
Je fais une opération déminage
Je me libère des menottes
Je crée un canon à pompons
Je crée un circuit de billes
Je franchis un parcours de faux lasers
Je marche avec des pattes de dinosaure
Je prépare une pêche à la ligne
Je joue avec des bateaux pirates
Je fais une course de chenilles
Je fais une course de grenouilles sauteuses
Je crée un jeu de mikado

Je crée un « cherche et trouve »
Je joue au mini hockey sur glace
Je crée un jeu de chutes à piques
Je crée des jeux à gratter
Je crée un jeu de tangram
Je joue à la bataille des mesures
Je crée des chaînes de mots
Je joue avec des dés
Je crée un jeu de marpion
Je joue au cadavre exquis
Je cuisine un jeu de dominos
Je cuisine un goûter « Action, vérité ou blague »
Je prépare une potion magique
Je crée un kaléidoscope
Je crée un projecteur
Je prépare des fossiles à déterrer
Je prépare des glaçons-surprises
J'écris un message à l'encre invisible
Je fais l'expérience du cercle chromatique
Je fais l'expérience des fleurs magiques
Je fais pousser des légumes
Je crée une lampe à lave maison
Je fais une expérience volcanique
J'organise mon anniversaire
Page de copyright



Je crée un tambourin

Matériel

- 1 boîte à fromage en bois
- de la peinture
- 1 pinceau
- des feutres permanents
- 2 x 15 cm de cordon
- 2 perles
- 4 plumes
- de la colle
- 1 perforatrice
- 1 paille
- 3 bouchons en plastique
- 1 baguette chinoise en bois



1. Peins l'extérieur de la boîte et décore au feutre.
2. Noue 1 perle au bout de chaque cordon de 15 cm.


3. Glisse de chaque côté du couvercle un cordon, dans la fente entre la face plane et la tranche, avec la perle à l'extérieur. Ajuste la longueur pour que la perle tape au centre de la boîte.
4. Glisse 4 plumes dans la fente en bas du couvercle. Colle leur pointe à l'intérieur.
5. Fais un trou à la perforatrice sur la tranche des 2 parties de la boîte, les trous doivent se superposer quand elle est fermée. Glisse la paille dans les 2 trous et noue le cordon autour.
6. Aplatis le bout de la paille et glisse-le au sommet, dans la fente. Ajoute un point de colle.
7. Place les bouchons en plastique dans la boîte et referme.
8. Encolle le bout de la baguette chinoise et glisse-la dans la paille. Roule la baguette entre tes mains pour entendre le « tap tap » des perles. Agite le tambourin pour entendre les bouchons qui s'entrechoquent.



Je joue des castagnettes

Matériel

- 25 x 10 cm de carton compact peu épais
- 1 paire de ciseaux
- 2 feuilles : 1 blanche et 1 rouge
- du papier
- de la colle
- de la peinture
- 1 pinceau
- des feutres permanents blanc et noir
- 4 capsules en métal
- 1 cutter

1.  Demande à un adulte de découper dans le carton 2 bandes de 22 x 4 cm. Plie les bandes en 2 à 11 cm. Arrondis les angles aux ciseaux.
2. Découpe dans le papier blanc 4 bandes de 20 x 2 cm. Colle-les perpendiculairement sur la tranche du carton et dans le vide, avec la partie dans le vide vers l'intérieur. Découpe des dents dans cette partie.
3. Découpe dans le papier rouge 2 bandes de 20 x 1 cm. Enroule-les sur un stylo, puis colles-en une dans chaque bouche, sur le morceau du bas.
4. Dans les chutes de carton, découpe 4 yeux avec 1 cm de languette pour les coller. Colle-les sur le carton du haut.
5. Peins l'extérieur du carton en vert. Colorie les yeux aux feutres permanents blanc et noir.
6. Colle les capsules à l'entrée de la bouche en haut et en bas, en léger décalage l'une de l'autre. Applique une grande quantité de colle et appuie sur la

capsule quelques secondes. Ne colle la capsule suivante que lorsque la précédente est bien fixée.

Pince les têtes des animaux avec tes mains pour jouer de la musique !






Je crée un théâtre de voyage

Matériel



- 1 boîte à fromage
- de la peinture
- 1 pinceau
- du papier
- 1 paire de ciseaux
- du papier de soie
- des bâtonnets en bois
- du fil et du papier dorés
- des feutres permanents
- de la laine
- de la colle
- 1 cutter

1.  Peins l'extérieur de la boîte, le couvercle en rouge et le bas en marron. Demande à un adulte de créer des encoches au cutter dans la base de la boîte pour planter les marionnettes.

2. Dessine les décors sur des feuilles de la taille de la boîte, tu les rangeras dedans. Quand tu ouvriras la boîte, tu pourras placer le décor choisi dans le fond.

3. Crée les personnages avec des bâtonnets en bois. Voici par exemple comment faire une princesse :

1. Coupe environ 15 x 10 cm de papier de soie et plie-le en 3 dans la largeur. Fais des petits plis. Garde le haut des plis serrés et déplie le bas. Attache la robe au bâtonnet avec du fil doré, c'est la ceinture.

2. Dessine le visage et les chaussures au feutre.

3. Découpe une couronne dans du papier doré et colle-la derrière le haut du bâtonnet. Colle des brins de laine devant pour les cheveux.





Je crée un ballet

Matériel

- 1 couvercle de boîte à chaussures
- des feuilles blanches
- des crayons de couleur
- de la colle
- du papier de soie noir
- 2 verres
- 2 couples d'aimants puissants
- 1 paire de ciseaux
- du ruban adhésif
- des personnages du théâtre de voyage (activité n° 3)
- de la pâte autocollante



1. Crée ton décor sur le couvercle de la boîte à chaussures en coloriant des feuilles et en les collant.

2. Colle du papier de soie sombre sur un grand côté et les 2 petits côtés du couvercle.
3. Fixe ton couvercle sur les 2 verres avec de la pâte autocollante pour qu'il soit surélevé.
4. Attache un aimant puissant à chaque personnage en bâtonnet de bois. Tu peux aussi inventer d'autres personnages en les découpant dans du carton.
5. Place sous le couvercle les deux aimants complémentaires à ceux attachés aux personnages : en déplaçant l'aimant du dessous, tu fais bouger le personnage dessus. Comme tes mains sont cachées, le personnage semble se déplacer tout seul !

Fais venir tes spectateurs pour assister à cette danse !

Attention,
magie!







Je remplace la télévision

Matériel

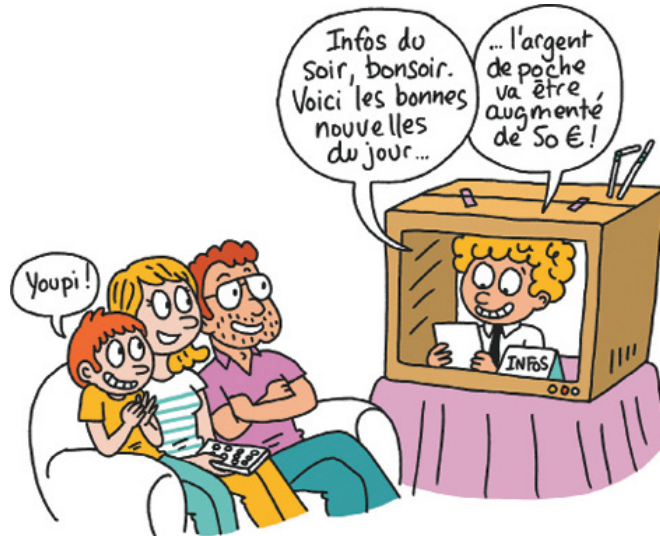


- 1 carton
- 1 cutter
- 1 paire de ciseaux
- 2 pailles
- 1 stylo
- 1 marqueur noir
- des feuilles
- des crayons

1.  Choisis un grand carton, dont une face fait la taille de ton buste et ta tête. Demande à un adulte de découper le fond et un « écran » dans la partie avant.
2. Décore ta télévision au feutre noir : la marque, les boutons...
3. En faisant un trou avec des ciseaux sur le dessus du carton, tu peux planter 2 pailles pour représenter les vieilles antennes.
4. Découpe une fausse télécommande dans les chutes de carton et décore-la au feutre.
5. Imagine des émissions de télévision (d'actualité, artistiques, culturelles...). Prépare ce que tu vas présenter. Tu peux prévoir de te déguiser pour faire plusieurs personnages.
6. Fabrique ton programme télé avec le nom des émissions, leur description et les chaînes...
7.  Fais venir tes téléspectateurs et confie-leur le programme et la télécommande.

8. Présente tes émissions. Tu peux prévoir de la publicité, ou appeler pour de faux au téléphone tes spectateurs pour avoir leur avis ou savoir s'ils ont deviné l'émission imitée.

Amusez-vous bien !





Je joue à inventer des histoires

Matériel.....

- 1 plaque en carton : 50 x 50 cm
- 1 paire de ciseaux
- des feutres
- 1 sac en tissu opaque

1. Dessine une trentaine de pièces en carton de forme ovale. Sur chaque pièce, dessine un élément à utiliser pour la narration d'une histoire : maison, arbre, chien, poule, avion, extra-terrestre... ou écris les mots correspondants. Tu peux faire une face mot et une face dessin, pour les joueurs qui ne savent pas lire.

2. Découpe toutes les pièces et place-les dans le sac. Dans le carton restant, crée des médailles pour récompenser les meilleures histoires.

RÈGLES DU JEU

Chaque participant pioche sans les regarder 3 éléments dans le sac. Il a 2 minutes pour inventer son histoire avec ces 3 éléments, puis il la raconte aux autres. Quand tous les joueurs ont raconté leur histoire, c'est la remise des prix. Chacun vote pour son histoire préférée !

MODE COLLABORATIF

Chaque joueur pioche 1 élément, raconte une partie de l'histoire en intégrant cet élément, et son voisin poursuit l'histoire avec son propre élément pioché.

Vous obtenez une histoire très originale !






Je crée un spectacle d'ombres chinoises

Matériel



- 1 boîte à chaussures
- 1 cutter
- du papier calque
- 1 marqueur noir
- de la colle
- du ruban adhésif
- des feuilles noires
- des piques à brochettes
- 1 lampe torche

1.  Demande à un adulte de découper au cutter un grand rectangle dans le fond de la boîte et dans le couvercle.
2. Colle le calque dans le couvercle. Referme la boîte.
3. Découpe des formes dans les chutes de la boîte. Colorie-les et colle-les sur le couvercle pour décorer le théâtre.
4. Dessine et découpe des personnages dans le papier noir, et fixe-les au ruban adhésif sur les piques à brochettes. Pose une lampe de poche allumée derrière la boîte.

À toi de jouer !

En orientant une lampe vers un mur blanc ou un drap blanc, du peux aussi créer un spectacle en grand, directement avec tes mains. Voici quelques exemples :



Je crée une fresque d'ombres

Matériel



- des feuilles blanches
- du ruban adhésif
- des figurines et des jouets
- 1 crayon à papier
- des feutres et des crayons de couleur

1. Crée une longue feuille de dessin en mettant côte à côte des feuilles blanches que tu colles ensemble au ruban adhésif.
2. Choisis les objets avec lesquels tu veux créer ta fresque : des figurines d'animaux, de personnages, de véhicules...
3. Installe-toi près d'une fenêtre ensoleillée, dans le salon par exemple. Positionne tes objets entre la fenêtre et ta fresque et... magie ! L'ombre allongée s'affiche sur ta feuille. Dessine les contours au crayon à papier puis colorie ta scène.

Recommence à des heures différentes pour voir les formes s'allonger !







J'ouvre une pizzeria en carton

Matériel

- 1 carton en volume
- 1 plaque de carton : 40 x 20 cm
- 1 crayon à papier
- 1 cutter
- 1 pinceau
- de la peinture marron, rouge, jaune
- 1 paire de ciseaux
- 1 feuille de papier kraft
- des feuilles colorées (rouge, blanc, jaune, vert, noir...)
- de petits récipients (couvercles en métal par exemple)

1.  Dans le grand carton, dessine l'ouverture arrondie du four à pizza au crayon et demande à un adulte de la découper au cutter.
2. Peins les pierres à la peinture marron sur l'extérieur. Peins les flammes à l'intérieur en jaune, rouge et marron.
3.  Dessine la pelle à pizza sur la plaque en carton, en vérifiant qu'elle passe dans le four, et demande à un adulte de la découper au cutter.
4. Découpe dans ta feuille de kraft des carrés un peu plus grands que la pelle, et replie les bords en donnant une forme arrondie : ce sont tes pâtes à pizza.
5. Découpe la base de sauce tomate dans des feuilles rouges.
6. Découpe les ingrédients dans les feuilles colorées : mozzarella, champignons, poivrons, basilic, olives... et dispose-les dans des petits récipients.
7. Crée le menu en donnant un nom à ton restaurant et à chaque pizza, avec ses ingrédients.

Pour jouer, installe tes clients, prends leur commande et prépare-leur la pizza de leur choix.

Sers-les sans te tromper !





10


Je crée un stand de fruits et légumes

Matériel



- des galets
- des feutres permanents
- 1 carton
- 2 types de jolis papiers
- 1 cagette
- 1 règle
- 1 feuille noire
- des cure-dents
- du ruban adhésif
- du papier kraft
- 1 paire de ciseaux
- de la colle
- 1 cutter

1. Décore tes galets en observant leur forme : les ronds en tomates ou abricots, les allongés en courgettes, aubergines ou ananas, les petits en fraises...

2.  Demande à un adulte de découper le fond du carton au cutter. Mesure la longueur du carton et calcule pour faire 4, 5 ou 6 bandes identiques. Coupe-les dans les 2 papiers décorés, arrondis le bout et colle-les en alternant les couleurs sur le haut du carton pour faire le parasol du stand.

3. Coupe des pancartes dans la feuille noire, écris les noms et les prix de chaque produit dessus. Colle chaque étiquette sur un cure-dents.

4. Dispose tes fruits et légumes dans des carrés de papier kraft, et pose-les dans la cagette.
5. Plante tes pancartes de prix dans le kraft.
6. Place-toi derrière le stand pour servir tes clients. N'oublie pas de les conseiller pour cuisiner les fruits et légumes : en salade, en crumble, en jus... Si tu as une balance, utilise-la.







Je fabrique un bilboquet

Matériel

- 1 grande bouteille en plastique
- 1 œuf en plastique creux
- 1 grande aiguille
- 50 cm de ficelle
- 1 cutter
- 1 paire de ciseaux
- du papier mousse
- du ruban adhésif
- 2 paires d'yeux mobiles
- des feutres indélébiles blanc et noir
- de la peinture acrylique bleue
- 1 pinceau
- de la colle
- du carton : 10 x 10 cm

1.  Enfile la ficelle dans l'aiguille. Fais 3 nœuds l'un sur l'autre au bout. Demande à un adulte de percer l'œuf et le bouchon. Fais passer l'aiguille dans ces trous et fais un nœud. Les nœuds doivent être à l'intérieur du bouchon et de l'œuf.

2. Transforme l'œuf en poisson : découpe queue et nageoires dans du papier mousse, décore-les et colle-les sur l'œuf avec du ruban adhésif. Colle les yeux. Dessine la bouche au feutre.

3.  Demande à un adulte de couper la bouteille au cutter à 15 cm du haut. C'est le haut de la bouteille que tu vas utiliser. Applique du ruban adhésif à cheval sur le bord pour qu'il ne coupe pas.

4. Peins la tête du requin bouche ouverte, en appliquant deux couches pour l'opacité.

5. Découpe l'aile du requin dans du carton et peins-le. Colle-le avec du ruban adhésif. Dessine les dents au feutre blanc et colle les yeux.

À toi de jouer ! Tiens le requin par le bouchon, lance le poisson en l'air et attrape-le avec la bouche du requin.





12

Je fabrique des balles de jonglage

Matériel



- 1 cuillère à soupe
- 1 bouteille avec un gros goulot
- 1 entonnoir
- 12 ballons de baudruche
- 1 kg de farine
- du ruban adhésif repositionnable

1. Verse 4 cuillères à soupe de farine dans la bouteille à l'aide de l'entonnoir.
 2. Gonfle un ballon, entortille 5 fois la partie fine, et maintiens-le fermé grâce à du ruban adhésif.
 3. Étire l'extrémité du ballon et place-la autour du goulot. Ôte le ruban adhésif.
 4. Renverse la bouteille pour transvaser la farine dans le ballon.
 5. Détache le ballon du goulot de la bouteille, en le pinçant pour retenir la farine. Tapote le ballon en pinçant l'extrémité pour faire sortir l'air sans enlever la farine.
 6. Coupe les extrémités de ce ballon et de 3 autres. Étire chaque ballon et enroule-le autour de la balle en couvrant l'ouverture du ballon précédent.
 7. Lance une balle en l'air avec une main et rattrape-la avec la même. Fais l'exercice avec les 2 mains, puis lance la balle d'une main et rattrape-la avec l'autre main, de plus en plus vite.
- Pour jongler avec 2 balles, lance une balle avec chaque main, et rattrape

chaque balle avec l'autre main. Recommence de plus en plus vite.





13

Je joue au chamboule-tout monstrueux

Matériel



- au minimum 6 rouleaux de papier toilette vides
- de la peinture
- 1 pinceau
- 1 marqueur noir
- 3 balles de jonglage (activité n° 12) ou 6 chaussettes

1. Peins les rouleaux de papier toilette avec des couleurs vives.
2. Quand ils sont secs, dessine au pinceau des yeux et des dents blanches. Trace le contour au marqueur noir. Donne-leur des expressions amusantes ou terrifiantes.

RÈGLES DU JEU

🎯 Empile les rouleaux en pyramide. Utilise des balles de jonglage (activité n° 12), ou des chaussettes roulées en boule pour tirer. Place-toi perpendiculairement à la pile et à une bonne distance (plus la pile est haute, plus c'est facile, donc il faut s'éloigner). Chaque joueur lance les 3 balles. Comptez les points :

- 1 point gagné par monstre tombé ;
- Les points sont doublés si tous les monstres sont tombés à l'issue des 3 tirs.

Variante

Joue au bowling en posant tes monstres en ligne au sol et en faisant rouler des balles !






14

Je crée un jeu de lance-chaussettes

Matériel



- 1 grand carton
- 1 compas
- des feutres permanents
- des papiers colorés
- de la peinture
- 1 pinceau
- 1 cutter
- des filets de légumes
- de la colle
- 1 paire de ciseaux
- des chaussettes

1. Découpe le plus grand rectangle possible dans un carton.
2.  Trace dessus des cercles de différentes tailles au compas. Demande à un adulte de les découper.
3. Décore ton carton comme tu le souhaites avec des formes en papier coloré collées, de la peinture, des dessins aux feutres. Attention, avec la peinture, le carton va gondoler, il faudra ensuite bien l'aplatir.
4. Attribue des points à chaque cercle, les plus gros valant moins de points.
5. Colle un filet à légumes derrière chaque trou.
6. Ton grand jeu de lance-chaussettes est prêt ! Installe-le bien droit dans l'encadrement d'une porte ou calé entre des briques de lait ou des chaises. Pour jouer, roule en boule chaque chaussette et vise dans les cercles. Compte

le nombre de points obtenus !





15


Je crée un jeu de fléchettes

Matériel

- 1 très grand carton : 2 x 1,5 m
- 30 ballons
- du fil de fer
- 1 pince plate et coupante
- 1 cutter
- au moins 3 fléchettes

À vos fléchettes !

Crée un super jeu de fléchettes comme à la fête foraine !

1. Gonfle tous les ballons et ferme-les avec un nœud.
2.  Demande à un adulte de créer des séries de 2 petites encoches séparées d'1 cm dans le carton.
3. Coupe des bouts de fil de fer de 10 cm. Par l'arrière du carton, glisse chaque bout de fil de fer recourbé en fer à cheval dans les 2 encoches. À l'avant, glisse un ballon sous chaque bout de fil de fer, et serre le fil de fer à l'arrière avec la pince pour maintenir le ballon.
4. Installe la planche de ballons devant un mur qui ne craint pas les trous, et délimite une zone sans passage. Chaque joueur lance à tour de rôle ses 3 fléchettes sur les ballons et compte le nombre de ballons éclatés.






16

Je joue au lancer de donuts

Matériel

- 3 bouteilles vides en plastique
- au moins 4 morceaux de carton : 25 x 25 cm
- 1 crayon
- 1 compas
- de l'eau
- 1 paire de ciseaux
- de la colle
- 1 cutter
- des papiers colorés
- des feutres

1.  Trace au compas sur le carton 2 cercles de même centre, de 12 et 22 cm de diamètre. Répète l'opération autant de fois que le nombre d'anneaux voulu, puis demande à un adulte de découper les anneaux au cutter.
2. Remplis les bouteilles d'eau à mi-hauteur.
3. Lance tes anneaux autour des bouteilles pour les tester. S'ils ont tendance à voler comme des frisbees, ils sont trop légers ; tu peux coller 2 ou 3 cercles ensemble pour les alourdir.
4. Décore tes anneaux en donuts géants ! Découpe des cercles de même taille que les anneaux dans des papiers colorés, et découpe les bords de manière irrégulière. Colle-les sur les anneaux en carton. Ajoute des vermicelles avec des traits au feutre.
5. Pour jouer, dispose les bouteilles à des distances différentes, avec un score plus élevé pour les plus éloignées. Lance les anneaux et essaie d'obtenir le

maximum de points !





Je fais une opération déminage

Matériel



- 5 rouleaux de papier toilette
- de la peinture rouge
- 1 pinceau
- du papier de soie noir
- du ruban adhésif
- des morceaux de câbles électriques ou de fils colorés
- de la colle
- de la ficelle noire
- 1 paire de ciseaux
- 1 feutre noir
- 2 baguettes en bois
- des obstacles : chaises, coussins, cerceaux...

FABRICATION DE LA BOMBE

1. Peins les rouleaux de papier toilette en rouge. Quand ils sont secs, remplis-les de papier de soie noir.
2. Colle les rouleaux ensemble et entoure le tout de ruban adhésif. Relie les rouleaux en collant des morceaux de câble.
3. Colle un morceau de ficelle noire pour faire la mèche. Dessine un cadran au feutre noir. Ta bombe est prête !

LE PARCOURS D'OBSTACLES

Installe ton parcours : tends de la ficelle entre des chaises, pose des coussins par terre, demande à un ami de tenir un cerceau... Définis la ligne de départ et

celle d'arrivée.

Place-toi sur la ligne de départ en tenant la bombe sur 2 baguettes en bois. Essaie de faire le parcours le plus vite possible sans la laisser tomber ni la toucher !

👤👤 Si vous êtes plusieurs, vous pouvez faire un relais, en vous passant délicatement la bombe avec vos baguettes !





18

Je me libère des menottes


Matériel



- 2 m de corde
- 1 paire de ciseaux

1. Prépare 2 paires de menottes avec environ 1 m de corde chacune. Aux 2 extrémités, crée deux cercles d'environ 25 cm avec un nœud glissant pour les passer autour des poignets.

2.  Passe tes menottes et installe-toi face à ton camarade, bras tendus.

3.  À son tour, ton camarade met ses menottes : il glisse le cercle sur un poignet puis passe la corde entre toi et tes poignets avant de passer le cercle du deuxième poignet. Vous êtes donc liés menottes croisées, et vous devez réussir à vous libérer l'un de l'autre, bien entendu sans enlever les menottes ni les couper ! Vous pouvez tenter les solutions les plus improbables !

VOUS N'AVEZ PAS TROUVÉ LA SOLUTION ?

Prends le milieu de la corde de tes menottes et plie-la en 2. Passe cette boucle à l'intérieur du cercle qui entoure la main de ton co-détenu. Élargis la boucle de ta corde et fais passer la main de ton co-détenu dedans, puis fais passer sa menotte par-dessus.

Essaie de reculer, vous êtes détachés !

On y est presque, passe l'autre jambe!






19

Je crée un canon à pompons

Matériel

- 1 petite bouteille en plastique à goulot évasé
- 1 ballon de baudruche
- du ruban adhésif
- des pompons ou des boules de cotillons
- 1 paire de ciseaux
- 1 cutter


1.  Demande à un adulte de couper la partie supérieure de la bouteille à 6 cm du haut du goulot, comme pour un entonnoir.

2. Recouvre le bord de ruban adhésif pour éviter qu'il ne coupe.

3. Fais un nœud au ballon sans le gonfler. Coupe le ballon à 5 cm du nœud et enfle-le sur le goulot de la bouteille. Fixe le ballon à la bouteille avec du ruban adhésif.

4. Place des pompons dans le canon et tire le nœud du ballon vers le bas. Quand tu relâches le nœud, les pompons s'envolent.

Pour jouer seul, oriente le canon vers le haut et entraîne-toi à rattraper le pompon que tu lances.

 À plusieurs, vous pouvez faire une gentille guerre. Dirigez le canon vers l'adversaire et comptez le nombre de pompons qui franchissent le camp adverse ou touchent l'autre, comme dans un paintball.



20

Je crée un circuit de billes

Matériel



- 1 carton à fond plat
- 1 crayon à papier
- des rouleaux de papier essuie-tout vides
- de la colle
- du ruban adhésif
- 1 bille
- des cure-dents
- 1 cutter

- Prends un carton que tu peux facilement manipuler, car tu devras l'incliner pour faire franchir les obstacles à la bille. Demande à un adulte de couper les bords à une hauteur de 5 à 10 cm. Garde les chutes du carton.
- Dessine le plan de ton circuit sur le fond du carton. Tu peux imaginer :
 - un tremplin en collant un bout de carton courbé sur 2 morceaux verticaux ;
 - un labyrinthe en murs de carton ;
 - des tunnels en rouleaux vides ;
 - un labyrinthe en cure-dents ;
 - des arches...
- Dessine les contours des éléments sur les chutes de carton. Demande à un adulte de les couper au cutter, puis de trouser le fond du carton pour insérer les parois verticales.
- Numérote les tunnels et indique le sens de passage avec des flèches.

5. Pique les cure-dents et colle les tunnels. Renforce les éléments avec du ruban adhésif. Décore ton circuit.

Pour jouer, place une bille au point de départ, et essaye de franchir tous les obstacles jusqu'à l'arrivée en inclinant le carton pour faire avancer ta bille.





21

Je franchis un parcours de faux lasers

Matériel



- 1 pelote de laine
- du ruban adhésif repositionnable
- de petites clochettes
- 1 chronomètre
- des chaises

Installe ton parcours : soit dans un long couloir en fixant la laine aux murs avec le ruban adhésif repositionnable, soit entre des chaises en passant entre les pieds et les dossiers. Il s'agit de reproduire les faisceaux laser à détecteur de mouvement de certains endroits sécurisés, comme dans les films d'action. Il faut donc mettre des fils assez bas, d'autres en haut, et faire une succession de zigzag dans lesquels tu pourras passer.

Le but du jeu est de franchir la totalité du parcours sans faire bouger le fil. Tu peux rajouter des petites clochettes qui tinteront si tu touches le fil, pour avertir que c'est perdu. Retourne alors à la ligne de départ et recommence jusqu'à arriver à franchir le parcours sans encombre.

Tu peux rajouter un chronomètre pour pimenter davantage le jeu et organiser une compétition du meilleur espion !



Facile
pour toi
Razemotte!



22

Je marche avec des pattes de dinosaure

Matériel



- des obstacles : chaises, coussins, cerceaux...
- 2 boîtes de mouchoirs allongées vides
- 1 pinceau
- de la peinture verte
- du papier coloré (vert et noir)
- du ruban adhésif
- 1 feutre permanent orange
- de la colle
- 1 paire de ciseaux

1. Avec des coussins, des chaises, des ficelles, des cerceaux, des cartons, crée un parcours où tu dois te baisser pour récupérer des objets, lever les pieds pour enjamber, faire demi-tour dans un espace restreint...

2. Peins les boîtes de mouchoirs en vert.

3. Découpe des griffes dans le papier coloré. Colle-les sur le devant de la boîte et renforce avec un bout de ruban adhésif en-dessous.

4. Dessine des taches colorées au feutre permanent ou à la peinture. Tes pattes de dinosaure sont prêtes, elles compléteront à merveille un déguisement de dinosaure ! Tu peux créer d'autres paires pour des épreuves avec tes amis ou ta famille.

Enfile les pattes et suis le parcours ! Ce n'est pas si facile de marcher avec ces grosses pattes, n'est-ce pas ?! Attention, ne va pas trop vite, cela peut être glissant.



C'est crevant de marcher comme un dino!




23

Je prépare une pêche à la ligne

Matériel



- des rouleaux de papier toilette vides
- de la peinture
- 1 pinceau
- des feuilles de couleur
- des feutres
- 1 paire de ciseaux
- de la colle
- du ruban adhésif
- 1 cutter
- du fil de fer
- 1 pince coupante
- 1 perforatrice
- 1 baguette en bois
- de la ficelle
- 1 crochet en métal

1. Peins les rouleaux pour créer des poissons colorés.
2. Aplatis un bout du rouleau. Découpe la queue et les nageoires dans les papiers colorés, colle la queue dans la partie aplatie du rouleau et dessine les yeux.
3.  Demande à un adulte de créer 2 entailles au cutter de chaque côté du rouleau. Insères-y les nageoires et fixe-les dedans au ruban adhésif.
4. Décore les poissons en collant ou dessinant des écailles.

5. Fais 2 trous à la perforatrice près de l'ouverture arrondie du rouleau, dans le prolongement des nageoires.

6. Coupe des bouts de fil de fer de 15 cm. Courbe-les et passe les extrémités dans les 2 trous par l'extérieur, vers l'intérieur. Entortille les fils de fer dans le rouleau.

7. Coupe 50 cm de ficelle. Enroule une extrémité au bout de la baguette avec un double nœud. Attache le crochet à l'autre bout avec un double nœud.

Pour plus d'amusement, place tes poissons dans une caisse remplie de balles en plastique ou de peluches.

Que la pêche commence !





24

Je joue avec des bateaux pirates

Matériel



- 3 bouchons en liège
- de la colle
- 80 cm de ficelle
- 1 feuille de papier
- 1 paire de ciseaux
- 1 cure-dents
- du ruban adhésif
- 1 craie grasse
- des feutres

Variante

Crée des bateaux en coquilles de noix, remplies de pâte à modeler pour planter le mât.

1. Colle les 3 bouchons ensemble côte à côte.
2. Quand la colle est sèche, enroule de chaque côté 40 cm de ficelle (l'équivalent de 2 tours) et fais un double nœud. Coupe la ficelle qui dépasse.
3. Dans la feuille, découpe un rectangle de 6 x 2 cm pour faire le drapeau. Plie-le en 2 et colorie-le de chaque côté, par exemple en noir avec une tête de mort blanche, pour un drapeau pirate. Encolle l'intérieur et fixe-le plié au sommet du cure-dents. Recouvre-le de ruban adhésif pour le protéger de l'eau.

4. Découpe une voile de 6 x 4 cm et perce-la avec le cure-dents au milieu, en haut et en bas. Colorie-la des 2 côtés à la craie grasse pour la protéger de l'eau. Glisse la voile dans le cure-dents et plante-le dans le bouchon du milieu. Ton bateau est prêt à voguer !

5. 👤👤👤 Organise une course dans un récipient rempli d'eau avec tes amis, chacun soufflant sur sa voile !





25

Je fais une course de chenilles


Matériel



- des feuilles colorées
- 1 paire de ciseaux
- 1 planche de carton : 40 x 30 cm
- de la peinture
- 1 pinceau
- des feutres
- 1 paille par participant

1. Coupe horizontalement une bande de 5 cm de large dans une feuille A4. Plie la bande en 2 puis rouvre-la.
2. Plie en ramenant les 2 extrémités sur la marque de pli du milieu, 2 fois de suite.
3. Coupe les 4 coins du pliage en arrondi.
4. Déplie la chenille et dessine-lui des yeux et une bouche. Ajoute des taches, des rayures...
5. Fabrique le plateau de course en créant des couloirs, une ligne de départ et une d'arrivée sur la planche cartonnée. Tu peux la peindre en vert.

LA COURSE

 Installez vos chenilles chacune dans un couloir. Chacun muni d'une paille, faites avancer votre chenille le plus rapidement possible jusqu'à la ligne d'arrivée.

Entraînez-vous à trouver les façons de souffler qui permettent d'aller plus vite : par exemple, en soufflant à l'arrière, elle avance mieux que si on souffle au-

dessus. Vous pouvez ajouter des règles : si la chenille sort de son couloir, elle doit recommencer au départ ; si elle se roule en boule, elle est disqualifiée...





26

Je fais une course de grenouilles sauteuses

Matériel

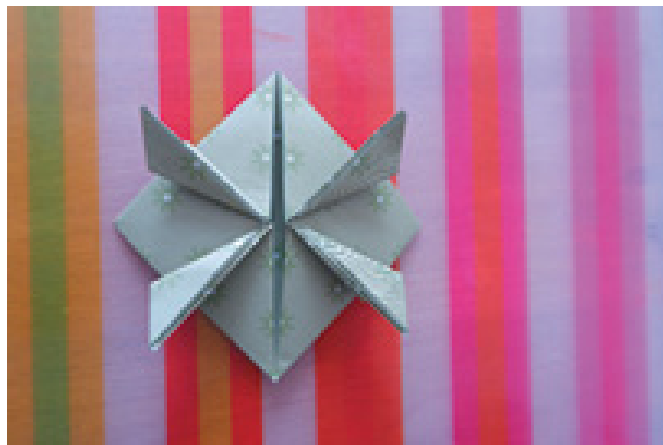


- 1 feuille d'origami carrée par grenouille
- 1 mètre
- 1 chronomètre
- des feutres

1. Place la feuille avec l'extérieur de ta grenouille en-dessous. Plie en 2 horizontalement.
2. Amène la pointe droite du bas vers le milieu du haut, marque le pli et déplie. Fais de même avec la pointe droite du haut vers le milieu du bas.
3. Répète l'étape 2 à gauche.
4. Pivote la feuille d'un quart de tour. En haut, ramène les bords gauche et droit vers le centre en suivant les diagonales, et aplatis le triangle formé. Fais de même avec le carré du bas.



5. Pour chaque triangle, replie les pointes vers le sommet.
6. Pivote la feuille d'un quart de tour. Plie chaque triangle en l'alignant sur le bord.



7. Retourne la grenouille. Plie la pointe du bas vers le haut, en laissant voir 1 cm des pliages de dessous. Plie les 2 côtés vers le milieu.
8. Retourne la grenouille sur l'autre face et plie l'arrière en accordéon vers le milieu. Dessine des yeux aux feutres.



9. Appuie sur l'arrière de la grenouille pour la faire sauter. Tu peux chronométrer un parcours ou mesurer une distance à battre !



27

Je crée un jeu de mikado


Matériel



- 41 piques à brochette
- du ruban adhésif
- de la peinture
- 1 pinceau
- 1 paire de ciseaux

1. Place le ruban adhésif sur les piques pour délimiter les zones à peindre.
2. Peins des zones sur chaque pique : 1 pique en noir, 5 en jaune, 5 en bleu, 15 en vert et 15 en rouge. Évite de peindre la pointe.
3. Laisse sécher. Tu peux jouer !

RÈGLES DU JEU

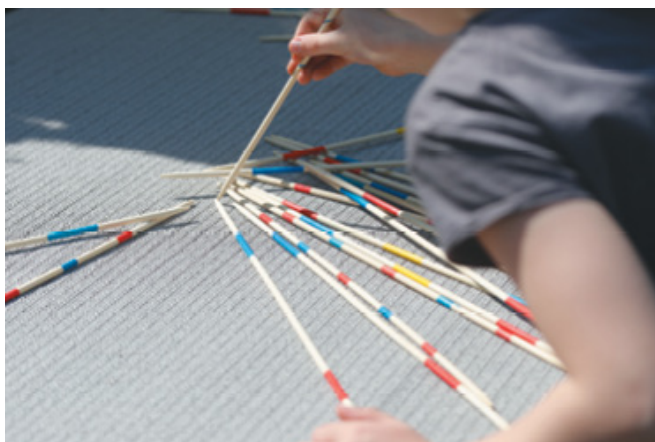
 Tiens toutes les baguettes debout et laisse-les tomber. Chaque joueur essaie à son tour de prendre une baguette sans faire bouger le reste du tas. Le joueur continue à ôter des baguettes tant qu'il ne fait rien bouger. Il peut s'aider d'une baguette déjà gagnée.

Dès que le joueur fait bouger une autre baguette que celle qu'il essaye de prendre, c'est au tour du joueur suivant. Quand il n'y a plus de baguettes, comptez les points :

- baguette noire (Mikado) = 20 points
- baguette jaune (Mandarin) = 10 points
- baguette bleue (Bonze) = 5 points
- baguette verte (Samourai) = 3 points

- baguette rouge (Coolies) = 2 points

Celui qui a le plus de points gagne.





28

Je crée un « recherche et trouve »

Matériel



- 1 feuille blanche épaisse
- 1 crayon à papier
- 1 règle
- des crayons de couleur
- 1 paire de ciseaux
- 1 pochette en plastique ouverte sur 2 côtés
- des feutres permanents tout support
- 1 feuille blanche
- 1 feuille noire
- 1 chronomètre


1. Dessine une lampe torche allumée sur toute la longueur de la feuille blanche épaisse. Le manche prend environ la moitié de la feuille, et le faisceau lumineux l'autre moitié. Utilise ta règle.

2. Décore la lampe torche aux crayons de couleur puis découpe-la. Laisse le faisceau lumineux en blanc.

3. Sur la pochette plastique prise dans le sens horizontal, dessine aux feutres permanents un décor fourmillant de détails. Suivant tes envies, dessine un décor nature, ville, espace, fond marin, maison hantée ou maison du Père Noël... Cache dans ton dessin de nombreux petits éléments à trouver : des animaux, des objets...

4. Sur la feuille blanche, liste les éléments à trouver.

5. Glisse une feuille noire dans la pochette plastique : ton dessin ne se voit plus.

6.  Confie la lampe torche et la liste au joueur. Chronomètre le temps qu'il met pour tout trouver. Inversez ensuite les rôles, avec un nouveau décor et une autre liste !





29

Je joue au mini hockey sur glace

Matériel




- 1 très grand plat rectangulaire
- du papier
- 1 paire de ciseaux
- de la colle
- 4 cure-dents
- de la pâte autocollante
- 2 spatules en bois
- 1 bouchon en plastique

1. Remplis le plat d'eau sur 1 à 2 cm et place-le bien à plat une nuit au congélateur. Ne remplis pas complètement le plateau, car l'eau prend plus de place quand elle devient de la glace.

2. Découpe 4 petits drapeaux dans le papier et colle-les en haut des cure-dents.

3. Sors le plat du congélateur et fixe les cure-dents sur les petits bords avec la pâte autocollante, pour délimiter les cages.

4.  Avec ton adversaire, installez-vous de part et d'autre du terrain et placez le bouchon à plat au milieu. Servez-vous chacun d'une spatule en bois pour pousser le palet, comme au hockey sur glace, le but étant d'envoyer le palet entre les poteaux du camp adverse. Tu peux également te servir de ta spatule pour contrer les tirs adverses.







30

Je crée un jeu de chutes à piques

Matériel



- 1 bouteille en plastique
- 18 piques à brochettes
- du ruban adhésif
- 5 billes
- de la peinture (3 couleurs)
- 1 pinceau
- 1 dé
- 1 poinçon
- 1 cutter
- 1 sécateur

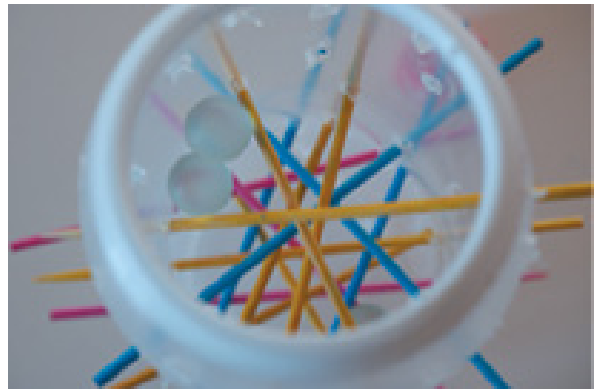
1.  Demande à un adulte de réaliser, avec un poinçon, 36 trous dans la bouteille, en les mettant en face 2 à 2 ; de créer au cutter une ouverture en bas pour récupérer les billes tombées, et de couper les piques à brochettes en deux avec le sécateur.
2. Si le plastique est coupant, applique du ruban adhésif au bord.
3. Peins 12 demi-piques de chaque couleur.
4. Positionne les piques dans les trous, à l'horizontale. Lâche les 5 billes en haut. Elles sont retenues par les piques. Si elles tombent directement, remets-les.
5.  Le but est de faire tomber le moins de billes possible en enlevant les piques. Chaque joueur lance le dé et doit enlever la pique la plus haute de la couleur demandée par le dé :

- 1 = couleur 1
- 2 = couleur 2
- 3 = couleur 3

Ou réaliser une action spéciale :

- 4 = couleur au choix (mais la pique la plus haute de cette couleur)
- 5 = la pique la plus haute (quelle que soit la couleur)
- 6 = la pique la plus basse

Le gagnant est celui qui a fait tomber le moins de billes.





31

Je crée des jeux à gratter

Matériel



- 1 feuille cartonnée
- 1 paire de ciseaux
- 1 stylo
- du ruban adhésif ou du couvre-livres adhésif
- de la peinture grise ou argentée
- du liquide vaisselle
- 1 bol
- 1 pinceau
- du ruban adhésif repositionnable

1. Découpe dans la feuille des tickets de la même taille.
2. Écris les textes, par exemple : « Remporte un chocolat si tu trouves 3 symboles identiques. ».
3. Dessine des pictogrammes sur chaque ticket (ou utilise des petits tampons si tu en as). Fais des tickets perdants et des gagnants.
4. Recouvre les zones à gratter (celles où sont les symboles) de ruban adhésif.
5. Entoure la zone à peindre avec du ruban adhésif repositionnable.
6. Mélange la peinture avec quelques gouttes de liquide vaisselle. Peins la zone à cacher et passe autant de couches que nécessaire pour cacher les inscriptions, en laissant sécher entre chaque couche. Ôte ensuite le ruban adhésif repositionnable.
7. Tirez vos jeux au hasard et grattez à l'aide d'une pièce pour découvrir qui a gagné !




32

Je crée un jeu de tangram

Matériel

- 1 morceau de carton compact : 15 x 15 cm
- 1 cutter
- 1 paire de ciseaux
- 7 couleurs de papier métallisé
- de la colle
- 1 règle graduée
- 1 équerre
- 1 crayon à papier
- 1 gomme
- 1 enveloppe
- 1 feutre

1. Trace les 2 diagonales du carré sur le carton.
2. Utilise la première photo pour créer les formes :
 - Relie le milieu de 2 côtés consécutifs (à 7,5 cm du coin). Gomme le trait de diagonale compris dans ce triangle (triangle rouge sur la photo).
 - Dans l'espace entre ce triangle et l'autre diagonale, trace un carré et un triangle (carré vert et triangle orange sur la photo).
3.  Demande à un adulte de découper les pièces en suivant les traits.
4. Colle du papier métallisé coloré sur les 2 faces de chaque pièce. Le papier métallisé permet de garder ce jeu en bon état même s'il est souvent manipulé : un coup d'éponge humide permet de le nettoyer facilement.
Amuse-toi à inventer toutes sortes de figures en utilisant toutes les pièces !
Quand tu as terminé, range ton jeu dans une enveloppe.



33

Je joue à la bataille des mesures


Matériel



- 1 mètre
- des feuilles
- 1 stylo

Variante

Avec une balance de cuisine ou un pèse-personne, jouez à la bataille des masses, en devinant le poids des objets.

 Désignez un objet qui vous entoure : une banane, une chaise ou même le bras ou la jambe d'une personne. Le but du jeu est de deviner sa mesure exacte !

Chaque joueur marque sur une feuille à son nom la dimension en centimètres ou en mètres qu'il pense être celle de l'élément choisi. Ensuite, mesurez l'élément avec le mètre. Le gagnant est celui qui est le plus proche de la taille réelle !



Indice :
mon pied
fait la même
taille que mon
avant-bras!



34

Je crée des chaînes de mots

Matériel



- du papier
- 1 crayon
- 1 dictionnaire

1. 🧑🧑🧑 Listez des catégories : noms de villes, de fruits et légumes, d'animaux, de personnages célèbres, de dessins animés...
2. 🧑🧑🧑 Choisissez une catégorie, puis une lettre au hasard (dans un livre par exemple).
3. 🧑🧑🧑 Celui qui a eu la meilleure note en dictée dernièrement commence. Il donne un mot de la catégorie choisie commençant par la lettre choisie. Par exemple : ville en N, Nantes.
4. 🧑🧑🧑 Le joueur suivant doit trouver un mot commençant par la dernière lettre du mot précédent. Dans notre exemple, il s'agit de trouver une ville commençant par S, comme Strasbourg. Le joueur suivant doit donc trouver une ville en G, comme Grenoble, et ainsi de suite.
5. 🧑🧑🧑 Quand un joueur ne trouve pas de mot, la chaîne se termine, choisissez alors une autre catégorie et une nouvelle lettre.
6. 🧑🧑🧑 En cas de doute sur l'orthographe d'un mot, utilisez le dictionnaire. Celui qui n'arrive pas à trouver de mot ou qui a commis une erreur de lettre marque 1 point. Le gagnant est celui qui a le plus petit score.





35

Je joue avec des dés

Matériel



- 1 dé
- 1 feuille par joueur
- 1 crayon par joueur

👤👤 LE 33

Le premier joueur lance le dé autant de fois qu'il le souhaite, il additionne à chaque fois le score obtenu. L'objectif est d'arriver le plus près de 33, mais s'il le dépasse, c'est perdu. Puis c'est au joueur suivant. Celui qui a le total le plus proche de 33, mais inférieur, remporte la manche.

👤👤 LE JEU DES ANIMAUX

Attribue une face du dé à une partie de l'animal, par exemple :

1 = oreille

2 = tête

3 = corps

4 = patte, nageoire, aile

5 = queue

6 = élément à choisir

Chaque participant choisit secrètement un animal à dessiner. Chaque joueur lance le dé à son tour et dessine la partie correspondante de l'animal, sauf si l'animal choisi ne la possède pas. Quand un joueur a terminé son animal, chaque joueur passe son dessin à son voisin de gauche, et écrit le nom de l'animal qu'il reçoit de son voisin de droite (même s'il n'est pas achevé). Si l'animal est deviné, le dessinateur et celui qui devine gagnent chacun 1 point.

Sinon, le dessinateur et celui qui devine ne gagnent rien.





36


Je crée un jeu de marpion

Matériel



- 10 marrons
- 4 petites branches
- des feutres permanents
- de la feutrine
- de la colle tous matériaux
- 1 paire de ciseaux

Profite de la belle saison d'automne pour réaliser un jeu de morpion naturel avec des marrons et des bouts de bois ramassés. Voici le marpion (contraction de marrons et morpion) !

1. Décore tes marrons aux feutres permanents sur la surface plus claire. Fais par exemple 5 marrons en croix et 5 en cercle.
2. Crée une pochette en feutrine pour ranger le jeu. Coupe la feutrine un peu plus longue que les branches, plie-la en 2 avec un rabat et colle les côtés.
3.  Pour jouer, dispose tes 4 branches perpendiculaires 2 à 2 pour former un quadrillage de 9 cases (3 sur 3). Avec ton ami, choisissez votre symbole. Chacun votre tour, posez un marron dans une case. Le but du jeu est d'aligner 3 symboles identiques avant l'adversaire. Sois attentif, cela fonctionne horizontalement, verticalement ou en diagonale !





37

Je joue au cadavre exquis

Matériel



- des feuilles
- des stylos
- des livres

Le cadavre exquis est un jeu graphique ou d'écriture collective inventé par les surréalistes, en particulier Jacques Prévert et Yves Tanguy, vers 1925.

👤👤 AVEC DES MOTS

On assigne à chaque joueur une partie de la phrase : sujet, verbe, complément de lieu, de temps, de manière... Chaque joueur écrit sa partie et replie la feuille pour cacher avant de la transmettre au joueur suivant. À la fin, on lit la phrase !

👤👤 AVEC DES DESSINS

Le but est de dessiner un personnage à plusieurs, sans voir ce qui a été fait par ceux d'avant. On attribue à chaque joueur une partie du personnage : tête, buste, jambes, pieds... Le premier joueur dessine la tête et plie la feuille derrière en laissant juste dépasser les traits du cou, pour que le joueur suivant continue. Chaque joueur opère de même pour sa partie. À la fin, dépliez le dessin, et découvrez un drôle de personnage !

Le fantôme
poilu
mange
une voiture
baveuse!

Pas
mal.






38

Je cuisine un jeu de dominos

Matériel pour 28 dominos



- 1 œuf
- 120 g de sucre
- 250 g de farine
- 1 sachet de sucre vanillé
- 125 g de beurre mou
- 1 rouleau à pâtisserie
- 80 g de bonbons chocolatés colorés
- 1 feutre alimentaire noir
- du papier cuisson
- 1 plaque de cuisson
- 1 saladier
- 1 fouet

1. Mélange les œufs et les sucres dans un saladier jusqu'à ce que cela blanchisse.
2. Ajoute la farine et mélange bien. Coupe le beurre en morceaux et ajoute-le au mélange. Pétris avec les doigts. Mets la pâte 2 heures au réfrigérateur.
3. Farine le plan de travail et étale la pâte au rouleau sur 5 mm d'épaisseur. Découpe des rectangles de 7 x 4 cm.
4. Pose les sablés sur une plaque couverte de papier cuisson. Enfonce les bonbons chocolatés par groupe de 1 à 6, comme sur un dé. Il y a 2 nombres par sablé.
5.  Demande à un adulte de les cuire 10 à 12 minutes dans un four préchauffé à 180 °C. Ils doivent être dorés.
6. Laisse-les refroidir. Trace le trait de séparation au milieu au feutre alimentaire.

🎲 RÈGLE DU JEU

Distribue 7 dominos (2 joueurs) ou 6 (3 ou 4 joueurs), points cachés. Le reste sert de pioche. Le joueur avec le plus grand double commence. Le joueur suivant ne peut poser un domino qu'à côté d'un nombre identique. S'il n'en a pas, il pioche et passe son tour. Le premier à avoir posé tous ses dominos gagne.

Après la partie, dégustez vos dominos !





39

Je cuisine un goûter « Action, vérité ou blague »

Matériel



- des biscuits
- des élastiques
- 3 couleurs de papier
- 1 paire de ciseaux
- 1 stylo

1. Découpe des carrés en papier de 9 x 9 cm. Choisis une couleur pour Action, une pour Vérité et une pour Blague.
2. Écris les gages Action : faire le tour de la pièce à cloche-pied, faire une danse connue...
3. Écris les papiers Vérité : Qui est ton meilleur copain ? Ta plus grosse bêtise ?...
4. Écris des thèmes pour les blagues : avec un chat / un légume / un prénom... Pivote le papier et écris une blague dans le thème : si la personne ne trouve pas, elle pourra lire celle-ci ! Par exemple :
 - Pourquoi les pois-sons ne vont pas au cours d'anglais ? Parce qu'ils s'en fish !
 - Pourquoi le chat n'aime pas l'eau ? Car dans l'eau, minet râle !
 - C'est l'histoire de deux pommes de terre qui traversent une route. L'une se fait écraser et l'autre hurle : Oh purée !

5. Plie chaque papier en 2, et enroule-les autour des biscuits à l'aide des élastiques. Pose les biscuits dans une assiette.

6. 🧑🧑🧑 Au goûter, chacun à votre tour, choisissez un biscuit Action, Vérité ou Blague et découvrez ce qui vous attend !





40

Je prépare une potion magique

Matériel



- des pots et des bouteilles
- 1 saladier
- 2 c. à soupe de sucre
- 2 verres de jus d'orange
- 1 verre de jus d'ananas
- 2 verres de limonade
- 3 c. à soupe de sirop de grenadine
- 1 feuille
- 1 louche
- 1 stylo
- du ruban adhésif
- 1 paire de ciseaux



1. Transvase les ingrédients dans les récipients.

2. Crée des étiquettes avec un (faux) nom et colle-les sur chaque récipient, par exemple : « bave de limace » pour le jus d'orange ; « morve de troll » pour le jus d'ananas ; « venin d'araignée » pour la limonade ; « sang de loup-garou » pour la grenadine ; « crottes de souris séchées » pour le sucre.

3. Fais tes dosages pour créer une potion dans le saladier.

4. Décide quelle est l'utilité de la potion : devenir invincible ? Invente la formule magique à réciter, par exemple « Invictus rapidus ! ».

5. Sers la potion à la louche. Invente d'autres potions avec des sirops, jus de fruits et épices !

Tu peux inscrire tes recettes dans un grimoire : peins des feuilles avec du thé ou du café fort pour les vieillir, déchire les bords, plie-les en deux pour faire les pages et attache-les avec une ficelle. Décore la couverture et inscris les recettes et formules magiques à l'intérieur !



41

Je crée un kaléidoscope

Matériel

- du plastique transparent rigide
- 1 paire de ciseaux
- 1 rouleau de papier essuie-tout vide
- 1 feuille noire
- du ruban adhésif
- 1 feuille cartonnée
- 1 feuille métallisée
- de la colle
- du plastique transparent souple
- des perles colorées
- 1 feuille colorée

1. Coupe dans le plastique dur un disque du diamètre du rouleau.
2. Coupe un disque noir de 1 cm de plus que le disque transparent. Plie-le en 2 pour créer au milieu un trou d'1 cm de diamètre. Entaille-le d'1 cm sur tout le pourtour.
3. Colle le disque en plastique dans le disque noir. Fixe-le au rouleau au ruban adhésif.



4. Coupe un rectangle de 10 cm de large, et de la longueur du rouleau moins 1 cm, dans la feuille cartonnée. Plie le carton dans la longueur tous les 3 cm.

5. Colle la feuille métallisée dessus. Plie la feuille cartonnée en triangle, face métallisée à l'intérieur. Colle le rabat au ruban adhésif et glisse le prisme dans le rouleau.

6. Découpe un bout de plastique souple de 10 x 10 cm. Enfonce-le dans l'extrémité libre du rouleau, jusqu'au prisme, et colle les rebords à l'extérieur du rouleau.

7. Verse les perles dans ce plastique souple. Tends un morceau de plastique souple dessus et colle-les au ruban adhésif.



8. Décore avec une feuille colorée. Regarde à travers le plastique dur en tournant le rouleau.

La lumière se reflète dans le prisme !





42

Je crée un projecteur

Matériel

- 1 gobelet en carton
- de la peinture noire
- 1 pinceau
- du papier noir et jaune
- 1 perforatrice étoile
- 1 paire de ciseaux
- 1 poinçon et son support
- 1 cutter
- 1 pochette plastique
- des feutres permanents
- 1 élastique
- 1 lampe de poche

1.  Demande à un adulte de couper le fond du gobelet au cutter.
2. Peins le gobelet en noir. Découpe des étoiles jaunes à la perforatrice et colle-les sur le gobelet pour décorer ton projecteur.
3.  Pour projeter des étoiles, découpe un cercle de papier noir de 4 cm de diamètre de plus que le gobelet. Troue le papier au poinçon en te plaçant sur un support adapté. Forme des étoiles au hasard ou reproduis des constellations réelles. Trace au crayon à papier des traits entre les étoiles d'une constellation et demande à un adulte de couper au cutter sur ces lignes.
4. Pour projeter un dessin, trace sur la pochette plastique le contour du haut du gobelet. Découpe un cercle de 4 cm de diamètre de plus que le gobelet. Dessine ce que tu veux projeter dans le cercle tracé.

5. Fixe ton dessin ou ta constellation sur le gobelet avec un élastique. Dans une pièce où il fait noir, allume ta lampe de poche dans le gobelet. Admire les projections sur le mur !





43

Je prépare des fossiles à déterrer

Matériel

- 1 boîte vide en plastique ou métal
- du plâtre de Paris
- de l'eau
- 1 baguette en bois
- 1 squelette en plastique
- 1 pinceau
- des outils pour creuser : pic, couteau...

Variante

Crée des empreintes d'animaux en enfonçant les pattes de figurines dans le plâtre presque sec, enlève-les délicatement avant de laisser sécher 24 h. Tu peux décorer tes empreintes !

1. Prépare le plâtre dans la boîte vide en suivant les instructions : normalement, 1 dose d'eau pour 1 dose et demi de plâtre.
2. Mélange le plâtre avec la baguette et place les os dedans.
3. Laisse prendre le plâtre quelques heures, puis démoule. Tu peux déterrer tes fossiles comme un paléontologue, en creusant la roche et en époussetant avec un pinceau.





44

Je prépare des glaçons-surprises

Matériel



- de petites figurines en plastique
- des ballons de baudruche
- des boîtes de congélation
- de l'eau
- des colorants alimentaires



1. Place tes figurines dans des boîtes de congélation ou des ballons. Remplis d'eau et ajoute éventuellement des colorants alimentaires. Ferme les boîtes, fais un nœud aux ballons et place-les une nuit au congélateur.

2. Prépare une grande bassine d'eau ou remplis ta baignoire. Sors tes glaçons des boîtes et des ballons.

3. Plonge tes glaçons dans l'eau et amuse-toi à les faire fondre vite ou doucement, en ajoutant de l'eau chaude ou froide, pour retrouver tes figurines. Si tu fais préparer tes glaçons-surprise par une autre personne, tu auras le plaisir de deviner ce qu'ils contiennent !





45

J'écris un message à l'encre invisible

Matériel

- 1 citron
- 1 presse-agrumes
- 1 bol
- 1 feuille blanche
- 1 plaque de cuisson
- 1 coton-tige

Variante

Au lieu d'utiliser le four, tu peux demander à un adulte d'approcher la feuille de la flamme d'une bougie, en faisant bien attention qu'elle ne brûle pas. Avec la chaleur, le message secret apparaît !

1. Presse le jus d'un citron dans un bol avec un presse-agrumes ou à la main.
2. Trempe ton coton-tige dedans.
3. Écris ton message secret avec le coton-tige sur la feuille blanche. Ce n'est pas facile, car tu ne vois pas ce que tu écris ! Attends que ça sèche complètement.
4. Envoie ton message à ton destinataire, et dis-lui de mettre ta lettre au four sur une plaque pendant 5 minutes à 180 °C. Magique, il verra ton message secret apparaître !

Envoie des messages secrets à tes amis et ta famille !





46

Je fais l'expérience du cercle chromatique

Matériel



- 6 verres transparents
- 1 plateau
- de l'eau
- 6 mouchoirs en papier
- du colorant alimentaires jaune, bleu et rouge



1. Installe tes 6 verres en cercle, sur un plateau pour prévenir des éventuelles maladroites lors de l'ajout du colorant.
2. Remplis d'eau, presque jusqu'au bord, un verre sur deux.
3. Mets du colorant alimentaire dans les verres remplis d'eau : 5 gouttes de jaune dans l'un, 5 gouttes de bleu dans l'autre et 5 gouttes de rouge dans le 3e.
4. Entortille les mouchoirs et installe-les à cheval entre les verres. Très vite, les mouchoirs se colorent. Au bout de 5 à 10 minutes, les verres pleins se vident

un peu et les verres vides se remplissent : le liquide est absorbé par le papier et transporté dans les verres vides, c'est le principe de capillarité.
Au bout de 20 à 30 minutes, les couleurs primaires se sont mélangées et dans les verres vides sont apparus du vert, du violet et de l'orange. Dans plusieurs heures, le niveau d'eau sera le même dans tous les verres !





47

Je fais l'expérience des fleurs magiques

Matériel



- des feuilles de papier
- des crayons de couleur
- 1 paire de ciseaux
- 1 perforatrice en forme de fleur (facultatif)
- de l'eau
- 1 récipient assez large

Le sais-tu ?

Ce phénomène s'explique par la capillarité : l'eau pénètre dans les fibres du papier.

1. Dessine des fleurs avec des pétales bien séparés et découpe-les, ou utilise ta perforatrice à fleurs.
2. Replie tous les pétales des fleurs les uns après les autres vers le centre, comme un bourgeon.
3. Remplis ton récipient d'eau.
4. Dépose délicatement les fleurs sur la surface de l'eau, pétales vers le haut. Les fleurs éclosent et s'ouvrent, comme par magie ! Si la fleur touche le bord, elle peut avoir du mal à s'ouvrir ; n'hésite pas à la repousser vers le milieu, elle s'ouvrira.





48

Je fais pousser des légumes

LE POIREAU

Lorsque tu as à la maison des poireaux avec des racines, coupe la tige 3 cm au-dessus. Place cette base dans un récipient rempli d'eau pour immerger les racines. Change l'eau régulièrement et lave les racines une fois par semaine. Tu vas observer les feuilles repousser au centre. Tu pourras alors replanter le poireau en terre et quand il sera grand, le couper pour le cuisiner !



LA LAITUE

Tu peux procéder de même avec la salade laitue : garde 3 cm du trognon de la salade. Enlève les feuilles tout autour pour ne garder que le cœur. Place-le à moitié immergé dans un bol d'eau, à la lumière. Ajoute de l'eau quand le niveau baisse. Des racines et des feuilles vont apparaître après 2 semaines. Tu peux planter ta salade et la cueillir quand elle a atteint une bonne taille.

J'aime pas les légumes!

Ça marche avec les saucisses?





49

Je crée une lampe à lave maison

Matériel



- 1 bouteille allongée
- 4 c. à soupe de bicarbonate de sodium
- de l'huile
- 1 verre
- du colorant alimentaire
- 2 c. à soupe de vinaigre blanc

1. Verse le bicarbonate de soude dans la bouteille. Ajoute l'huile jusqu'aux 3/4.
 2. Dans le verre, verse quelques gouttes de colorant alimentaire et ajoute le vinaigre.
 3. Verse le mélange vinaigre/colorant dans la bouteille en t'arrêtant 1 cm avant le goulot, pour éviter que ça ne déborde lors de l'effervescence.
 4. Immédiatement, des petites bulles d'eau colorées montent puis redescendent, en raison de la réaction du bicarbonate avec le vinaigre.
- Tu peux jouer à éclairer la bouteille avec une lampe de poche pour encore plus d'amusement !





50


Je fais une expérience volcanique

Matériel

- 1 bouteille en plastique vide
- de la peinture acrylique marron
- 1 pinceau
- 1 verre étroit
- 1 bassine
- 4 c. à soupe de bicarbonate de sodium
- 5 gouttes de colorant alimentaire rouge
- de l'eau
- 2 c. à soupe de vinaigre blanc
- 1 cutter
- de la pâte à modeler verte et rouge
- des figurines dinosaures

Astuce

Si tu veux encore plus de bulles, ajoute 2 cuillères à café de savon liquide avant le bicarbonate !

1.  Demande à un adulte de couper au cutter la base de la bouteille à la hauteur du verre, ce sera la montagne du volcan.
2. Peins ce morceau de bouteille en marron et laisse sécher.

3. Installe l'assiette dans la bassine (ou dans un plateau pouvant être taché), puis le verre dans l'assiette. Place la bouteille peinte autour du verre. Décore avec la pâte à modeler et les figurines.

4. Verse le bicarbonate dans le verre ; ajoute le colorant rouge et remplis le verre d'eau jusqu'à la moitié.

5. Verse les 2 cuillères à soupe de vinaigre blanc et observe « l'éruption » immédiate du volcan ! Quand le vinaigre acide entre en contact avec le bicarbonate, une réaction chimique se produit et libère du gaz CO_2 . C'est l'origine des petites bulles que tu observes.

Attention : le colorant rouge tache !



J'organise mon anniversaire

AVANT LE JOUR J

Au moins une semaine avant ton anniversaire, n'oublie pas d'envoyer tes cartes d'invitations à tes amis. Si tu prévois un après-midi à thème, montre-le dans la carte en découpant une invitation en forme de dinosaure, de chapeau de sorcière... Prépare tes jeux la veille, et cuisine ton gâteau d'anniversaire le matin même, ou la veille.

ANNIVERSAIRE EN INTÉRIEUR

Si tu préfères une journée calme, tu peux sortir le **jeu à inventer des histoires** 6, ou créer un tournoi avec tes jeux préférés : **chutes à piques** 30, la **bataille des mesures** 33, les **chaînes de mots** 34, les **jeux de dés** 35 ou le **cadavre exquis** 37. Tu peux ajouter des gages pour les pimenter !

Si vous ne voulez pas passer l'après-midi autour d'une table, installe dans un coin où rien de fragile ne peut tomber le **jeu de chamboule-tout monstrueux** 13, et si tu as de la place, installe même le **lance-chaussettes** 14 ! Tu peux aussi créer un **parcours de lasers** 21 ou une **course de déminage** 17, et montrer à tes amis l'**épreuve des menottes** 18, surtout si tu fais un anniversaire dans le thème agent secret !

ANNIVERSAIRE AUX ALLURES DE FÊTE FORAINE

Installe contre une palissade le **jeu de fléchettes** 15, et plus loin le **lancer de donuts** 16. Prépare un **parcours d'agilité à franchir avec des pattes de dinosaure** 22, et une **grande bassine pour la course de bateaux pirates** 24. À l'intérieur, crée une **pêche à la ligne** 23 et cache dans les poissons des petits lots (bonbons, mots de remerciement...) pour tes invités. Tu peux aussi leur préparer des lots à gagner qu'ils découvriront grâce aux **jeux à gratter** 31

que tu leur distribueras pendant le goûter !

LE GOÛTER

C'est un moment important des anniversaires ! Déguise ton gâteau en fonction du thème de la journée (un totem pour le thème Indien, un coffre-fort pour le thème agents secrets, un trésor pour le thème pirates ou sorcières...). Si tu préfères des biscuits qu'un gâteau, pense au **goûter « Action, vérité ou blague » 39**, ou aux **dominos comestibles 38**. Si tu fais un anniversaire de sorcière, prépare tes **potions magiques 40** pour les invités !



Page de copyright

Textes : Lucky Sophie

Illustrations humoristiques : Clémence Lallemand

Illustrations pas à pas : Sandrine Monnier

Photos des activités n° 1 à 6, 9, 11, 13, 14, 16 à 26, 28 à 32, 38 à 44, 46, 47 et 50 : Lucky Sophie

Photos des activités 7, 8, 12, 15, 27, 35, 45 et 49 : © Shutterstock

Cet ouvrage reprend certaines activités du titre *365 activités sans écran pour toute l'année*, Lucky Sophie, Marie Lyne Mangilli-Doucé & Alain Doucé, Véronique Anderson, Clémence Lallemand (Illustrations humoristiques), Sandrine Monnier (illustrations pas à pas)

© Fleurus Éditions, Paris, 2020

Direction : Guillaume Pô

Direction éditoriale : Emmanuelle Braine Bonnaire

Édition : Axelle Quéré, assistée par Rébecca Savio

Direction artistique : Bleuenn Auffret

Graphisme : Julien Di Giorgio

Fabrication numérique : Eglantine Renault
webdesign

ISBN papier : 978-2-2151-7539-1

ISBN numérique : 9782215181316

Loi n° 49-956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse, modifiée par la Loi n° 2011-525 du 17 mai 2011.

Dépôt légal : mars 2021

© 2021, FLEURUS ÉDITIONS

57, rue Gaston Tessier, CS 50061, 75166 Paris Cedex 19

www.fleuruseditions.com