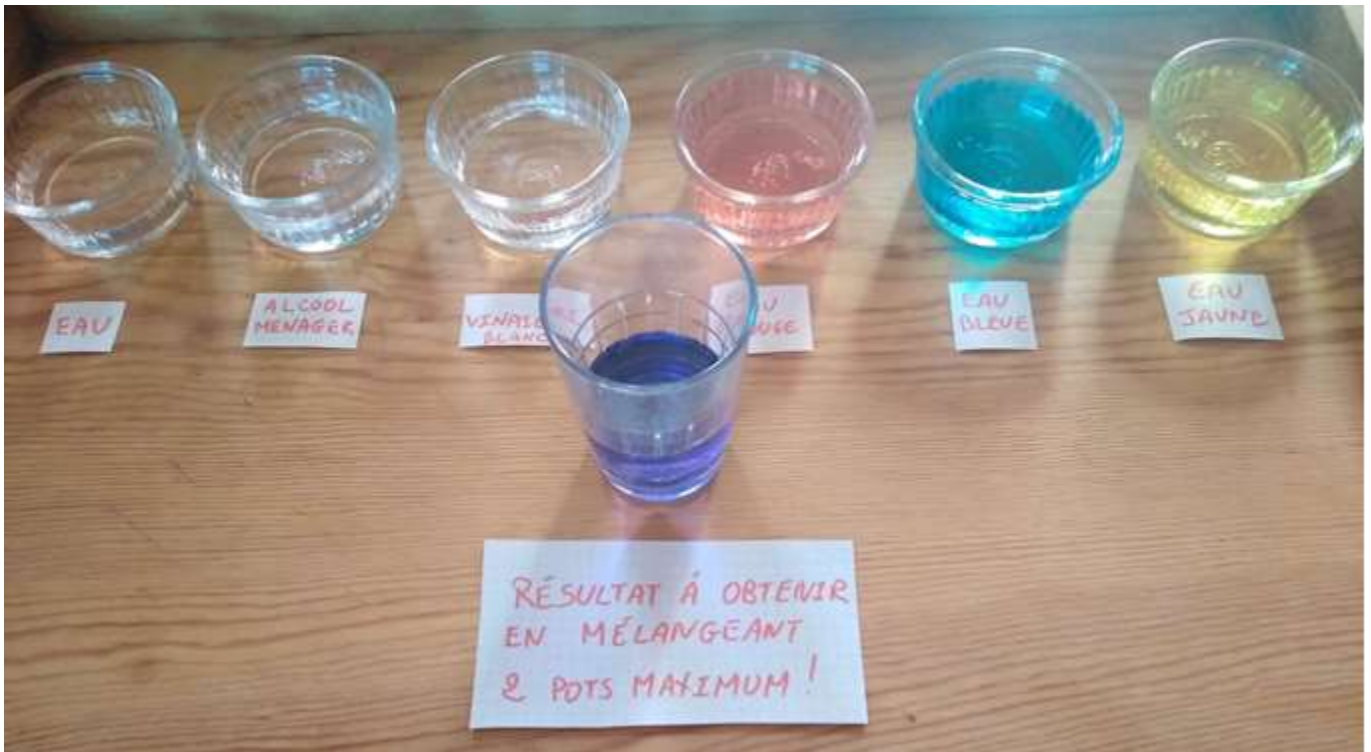


## Couleur invisible !



**Défis : faire apparaître la couleur bleu foncé en mélangeant 2 pots maximum.**

Matériel :

- 3 pots avec de l'eau colorée en bleu, rouge et jaune (avec des colorants alimentaires ou de la peinture ou des feutres...)
- 3 pots avec du vinaigre blanc, alcool ménager et de l'eau
- 1 pot vide pour faire les mélanges
- 1 récipient pour vider les mélanges infructueux

**Expérience !!!!**



Préparation à faire avant (ne pas dévoiler tout de suite !) :

Faire chauffer de l'eau et verser 2 gouttes d'encre bleue (cartouche d'encre stylo plume). Sous l'action de la chaleur, l'encre va « disparaître ». Laisser refroidir. Verser le mélange refroidi dans le pot « EAU ». En mélangeant l'« EAU » et ... (voir plus bas) on révèle la couleur bleue. Cela permet d'aborder l'invisible. Par exemple une eau transparente n'est pas toujours potable.

VINAIGRE

# FABRICATION D'UN TWISTER

**Age** : 6 ans et plus

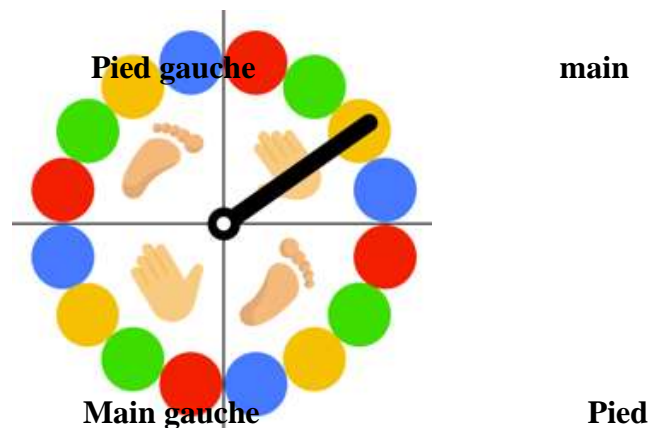
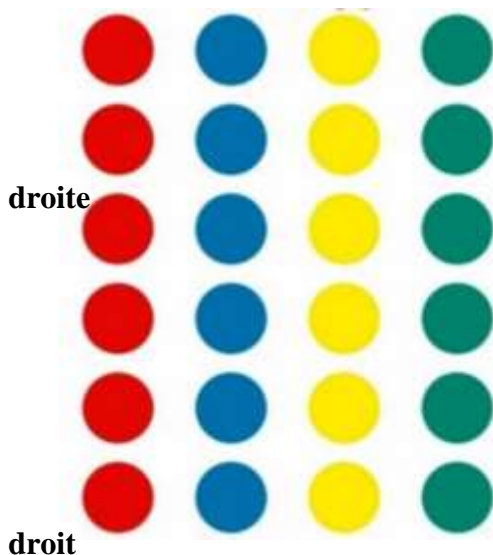
**Lieu** : en intérieur ou extérieur

## Matériel :

- Un vieux et grand drap blanc
- De la peinture (bleu, jaune, rouge, vert)
- Un saladier de taille normal
- Un crayon à papier
- Un carton
- Un compas
- Une attache parisienne

## Déroulement :

- 1) Dessiner des ronds à l'aide du saladier sur le grand drap en formant des colonnes et des lignes régulières
- 2) Faire peindre ces ronds aux enfants
- 3) Confectionner la plaquette de jeu avec une roue où s'alternent les couleurs et en désignant les bonnes parties du corps (main droites/gauche, pied droit/gauche)
- 4) Fabriquer la flèche permettant de désigner les étapes du jeu et la fixer au centre de notre roue à l'aide de l'attache parisienne



# LE JEU TWISTER

## **Objectif du jeu :**

Se tordre dans tous les sens pour placer sa main ou son pied sur la pastille demandée, sans tomber.

Demeurer le dernier joueur sur le tapis de jeu (les autres étant tombés).

## **Déroulement du jeu :**

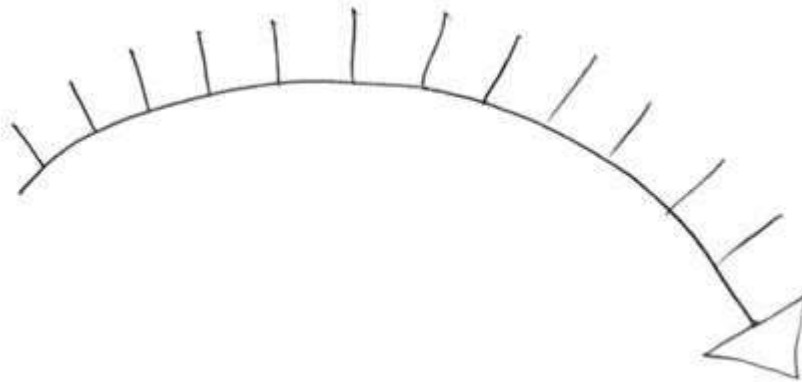
Le plus jeune joueur fait tourner la girouette. Celle-ci va lui indiquer un pied ou une main (gauche ou droite) à mettre sur une couleur. Et c'est au suivant de tourner la girouette...

La difficulté : Au fil du jeu, les ordres de la girouette s'ajoutent, et les joueurs sont souvent dans une position inconfortable.

Les joueurs sont éliminés : s'ils tombent au sol, s'ils touchent le sol avec une autre partie du corps que les mains ou les pieds.

Le dernier joueur qui tombe, ou le dernier qui reste sur le tapis est désigné vainqueur.

# *La ligne du temps*



## ***Objectif de l'activité :***

- Faire appel au dessin pour présenter un ou des aspects de sa vie aux autres pour traduire ses rêves.
- Découvrir des aspects inconnus de l'autre.

## ***Nombre :***

- 2 à 6 joueurs

## ***Matériel :***

- Grande feuille de papier
- Feutre ou crayon de couleur

## ***Localisation :***

- Espace restreint

## ***Déroulement :***

- Dans un premier temps, sur une grande feuille de papier, chaque participant trace une ligne du temps, de sa naissance à son âge actuelle.
- Il y dessine des événements vécus personnellement. Dans un second temps, deux par deux ou par petit groupe, les participants se racontent leurs dessins.

## ***Variante :***

- Pour prolonger le temps du jeu, les participants peuvent prolonger le tracé de la ligne du temps et dessiner ses projets, ses rêves, ses désirs...

# FICHE JEU

## «Challenge si tu ris, tu perds !!! »

**DUREE** : 30 minutes

**PUBLIC** : jeu en famille, pendant le confinement

**LIEU** : Lieu de résidence

**DEROULEMENT** : Challenge « si tu ris, tu perds »

Faire deux groupes. Un joueur de chaque groupe se placent face à face.

Un des joueurs met de l'eau dans sa bouche, sans l'avaler. Le joueur placé en face, dispose d'une minute pour raconter une blague, faire des grimaces, etc... Et tenter de faire rire son adversaire. Le challenge est réussi, si la personne ayant de l'eau dans la bouche, ne rigole pas, durant la minute.

**MATERIEL** : Une bouteille et des gobelets

# Fiche Jeu

## « Vendredi tout est permis »

**Type de jeu :** Jeu de rôles

**Jouabilité/Faisabilité :** En intérieur / 2 à 12 joueurs

**Durée :** illimitée

**Age :** 8+

### **Matériel :**

Une liste de matériel est indiqué pour chaque épreuve.

#### Organisation du jeu :

Composer deux équipes qui s'affronteront à travers diverses épreuves. L'équipe qui remporte le plus d'épreuves à gagner.

#### Déroulement :

Les équipes s'affrontent dans les épreuves qu'ils auront sélectionnées à tour de rôle (voir la liste ci-dessous). Il faudra un ou plusieurs volontaires pour chaque épreuve.

#### Infos complémentaire :

Une personne ou un joueur devra être le maître du temps (si les épreuves sont limitées par le temps) et compter les points de chacune des équipes.

### Liste des épreuves :

#### **Article :**

2 joueurs de la même équipe, l'un en face de l'autre. L'un a un casque audio émettant de la musique suffisamment fort pour l'empêchant d'entendre. L'autre joueur lui fait deviner des mots en articulant.

Chronométrez-vous et confrontez les équipes.

#### **Matériel :**

1 casque audio, 1 appareil émettant de la musique (portable, chaîne hifi...) et 1 liste de mots.

#### **Mime à la chaîne :**

Pour ceux qui ne connaissent pas encore, le principe du jeu est simple : s'amuser en mimant à la chaîne des phrases ou expressions ! Les joueurs se placent les uns derrière les autres et se tournent le dos. Le joueur numéro un regarde l'intitulé du mime qu'il doit faire. Il tape sur l'épaule du joueur placé devant lui, pour lui mimer le film ou l'expression. Puis, c'est second joueur de faire de même avec le troisième (à partir de ce qu'il a compris), et ainsi de suite.

#### **Matériel :**

1 liste de mots (film, expression...)

#### **Blind test :**

Un volontaire fait passer des introductions de génériques, de séries TV ou des musiques. La 1ère équipe qui trouve le titre de la chanson, marque un point.

#### **Matériel :**

1 chaîne hifi ou 1 téléphone

### Le Scoop :

Tout le monde joue ! Un joueur volontaire (ou la personne la plus âgée) raconte ou invente une anecdote sur sa vie personnelle ou professionnelle. Ces derniers doivent deviner si c'est une info ou une intox.

### Mexico :

Tout le monde joue ! Les joueurs vont devoir chanter le plus longtemps la note mise en évidence dans une chanson choisie... Et bien-sûr, sans reprendre leur souffle !

### Sans les mains :

Un ~~joueur~~ joueur doit deviner, les yeux fermés, et à l'aide d'une partie du corps imposée par un adversaire, l'objet que cet autre joueur lui présente. Idées de parties du corps : nez, coude, genoux, dos, épaule, ~~bras~~ pied.

### Matériel :

Différents objets de la maison sauf les objets tranchants et électriques.