



Bonjour à tous,

L'heure du déconfinement a sonné !

Certains ont repris ou s'apprêtent à reprendre le chemin de l'école, d'autres poursuivent le travail à la maison, pendant que le rythme professionnel des parents évolue aussi...

Toutefois, nous souhaitons vous faire partager un dernier fichier d'activités.

Des idées dans lesquelles piocher lorsqu'un peu d'ennui se fait sentir ou juste pour le plaisir de la création, du jeu et du partage !

Voici donc les idées que vous pourrez trouver dans ce dernier fichier confinement :

- **Un jeu sonore proposé par Thierry ki ?**
- **Des activités manuelles** (papillon coloré, coquetier poussin, fleurs en peinture, figurine en bouchon de champagne, papier mâché,...)
- **Des jeux sur feuilles pour faire réfléchir et développer sa stratégie à deux**
- **La bouteille sensorielle « ciel étoilé »**
- **Le jeu de Mölkky**
- **Un fichier pour faire du sport**
- ...

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez besoin d'idées ou simplement de discuter, nous sommes à votre écoute à tous, petits et grands, jeunes et moins jeunes !!!

Continuez à prendre bien soin de vous !

L'équipe enfance, jeunesse, famille et Ludothèque !

## « Soniludo »

### Jeu de société à écouter – Eveil musical

Pour jouer au loto sonore, imprimez les planches d'images en autant d'exemplaires que de joueurs. Il est possible de les découper pour en faire des cartes (dans ce cas, imprimez sur du papier épais).

Téléchargez les fichiers sons, laissez-les sur votre ordinateur ou placez-les sur le support de votre choix pour pouvoir les écouter (smartphone, clé USB pour un lecteur adapté...). [Pour télécharger les fichiers, cliquez ici.](#)

#### **1. Jeu avec un seul enfant**

Faites écouter les sons, dans l'ordre ou non. L'enfant doit désigner l'instrument entendu parmi les différentes images.

Pour vous aider, le numéro inscrit en bas de l'image correspond au numéro de la piste sonore.

Pour aider l'enfant, on peut préciser les caractéristiques du son : instrument en métal, en plastique ou en bois, son court ou qui résonne longtemps, plusieurs sons différents ou un seul, etc.

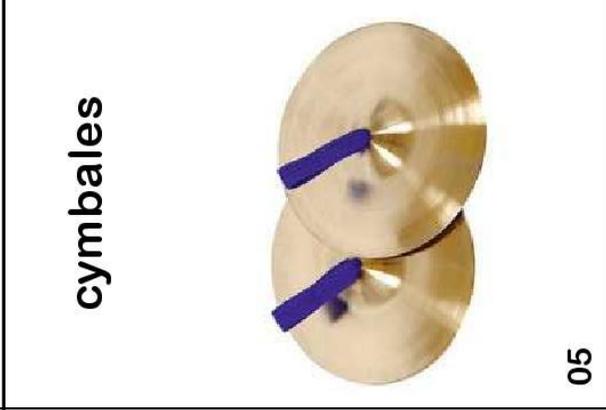
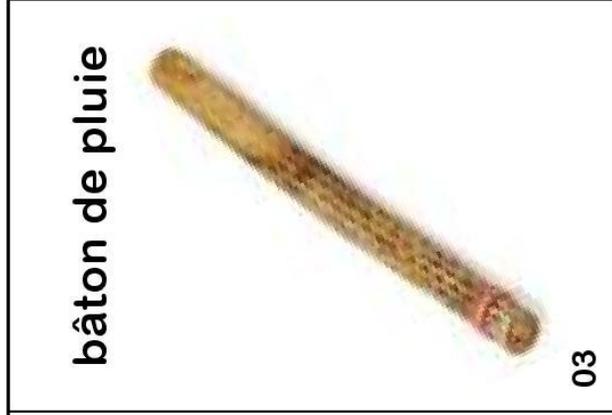
#### **2. Avec plusieurs joueurs**

**Variante Loto** : répartir le jeu de cartes entre tous les joueurs. Faites écouter tous les sons de façon aléatoire. Dès qu'un joueur reconnaît un son joué par un instrument figurant sur l'une de ses cartes, il donne celle-ci à l'adulte. Le premier qui a donné toutes ses cartes a gagné.

**Variante Pipo** (inspirée du jeu de cartes du même nom) : étaler les cartes au milieu de la table, de sorte que tous les joueurs puissent les voir. Faites écouter les sons un par un de façon aléatoire. Dès qu'un enfant reconnaît un son, il prend la carte représentant l'instrument correspondant. Dès que toutes les cartes ont été récupérées, on regarde qui en a récupéré le plus pour savoir qui a gagné.

**Variante Vélo** (car la roue tourne !) : Jouer selon l'une des deux versions précédentes. C'est celui qui a gagné qui devient maître du jeu et fait deviner les sons autres joueurs pour la deuxième manche (avec l'aide de l'adulte pour les plus jeunes, à la place de l'adulte pour les enfants qui savent lire).

**Version Tutto** (tous ensemble) : Après avoir imprimé autant d'exemplaires des planches d'images que de joueurs, distribuez un jeu de cartes chacun. Faites écouter un extrait. Chacun cherche dans son jeu, l'image de l'instrument correspondant et la prépare face cachée. Quand chacun a choisi sa carte, on vérifie ensemble si tout le monde a bon.

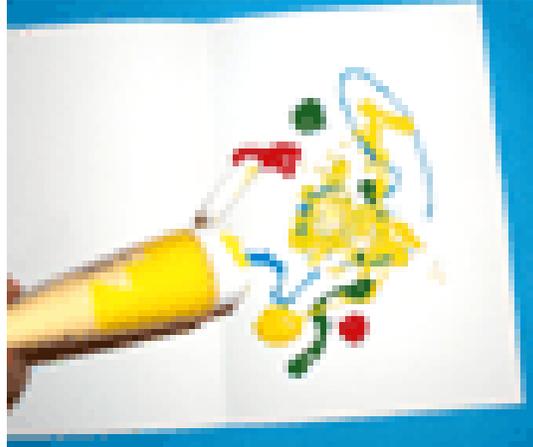


<p><b>couronne de cymbalettes</b></p>  <p>10</p>	<p><b>harmonica</b></p>  <p>11</p>	<p><b>kazoo</b></p>  <p>12</p>
<p><b>métallophone</b></p>  <p>13</p>	<p><b>oeuf maracas</b></p>  <p>14</p>	<p><b>tambourin</b></p>  <p>15</p>
<p><b>triangle</b></p>  <p>16</p>	<p><b>tube résonnant guiro</b></p>  <p>17</p>	<p><b>flûte à coulisse</b></p>  <p>18</p>

# Papillon Multicolore

## Matériel :

- \* Feuille blanche
- \* Peintures
- \* Feutre noir



## Etapas :

- \* Plier la feuille en deux
- \* Mettre des gouttes de peinture sur un des deux côtés de la feuille assez proche de la pliure
- \* Replier la feuille et frotter pour étaler la peinture
- \* En rouvrant la feuille, découvrez les ailes du papillon, puis tracer les antennes et le corps à l'aide de peinture ou d'un feutre. Vous pouvez faire le contour en noir pour lui donner la forme que vous désirez.



# LE COQUETIER POUSSIN

## MATÉRIEL

Carton épais type canson jaune ou à colorer en jaune  
Carton épais type canson orange ou à colorer en orange  
Colle  
Ciseaux  
un feutre noir ou marron

### 1 - ON FORME LE SUPPORT DU COQUETIER

Coupez une bande de carton jaune de 5-6 cm de largeur et de 20 cm de longueur environ.

Enroulez là en vous aidant d'un coquetier déjà existant ou d'un oeuf pour former le diamètre idéal pour accueillir l'oeuf.

Puis collez comme sur la photo.

L'idée est de faire environ deux tours de bande de carton afin d'assurer un bon maintien au coquetier.

### 2 - ON FABRIQUE LES PATTES

Dans le carton orange découpez deux formes identiques comme sur la photo. Puis découpez-y les doigts de pieds du poussin en gardant une petite bande qui va permettre de fixer les pattes au coquetier. Pliez les pattes comme sur la photo



Il vous suffit maintenant de mettre un point de colle sur la petite bande des pattes et de la fixer à l'intérieur du coquetier en prenant bien garde à ce que les pattes sortent vers l'extérieur du poussin !

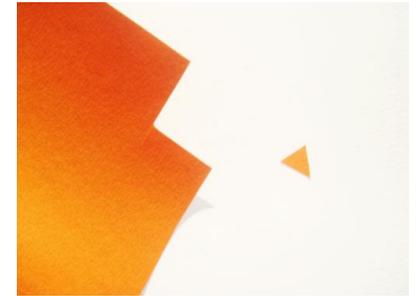
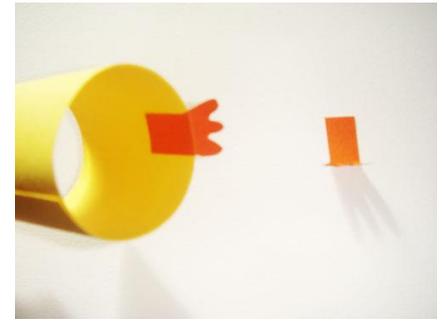
### **3 - ON FABRIQUE LE BEC**

Dans le carton orange découpez un petit rectangle que vous collerez au milieu du coquetier, en veillant à ce qu'il soit bien centré par rapport aux pattes.

### **4 - ON DESSINE LES YEUX**

Pour les yeux, vous pouvez utiliser du feutre noir ou marron. Il suffit de tracer deux petits ovales dans le sens de la hauteur, de chaque côté du bec. Vous pouvez également coller des petits yeux mobiles.

Et voilà le coquetier poussin est prêt ! Maintenant tu peux te régaler avec un œuf à la coque.



# Fleurs de Printemps

## Matériel :

peinture,  
feuille blanche,  
coton tige,  
fourchettes,  
ciseaux,  
assiette en carton



Elles peuvent être réalisées avec des ballons.  
Sur un arbre fait à la peinture au coton tige.  
Des tulipes peuvent être réalisées à l'aide d'une fourchette.

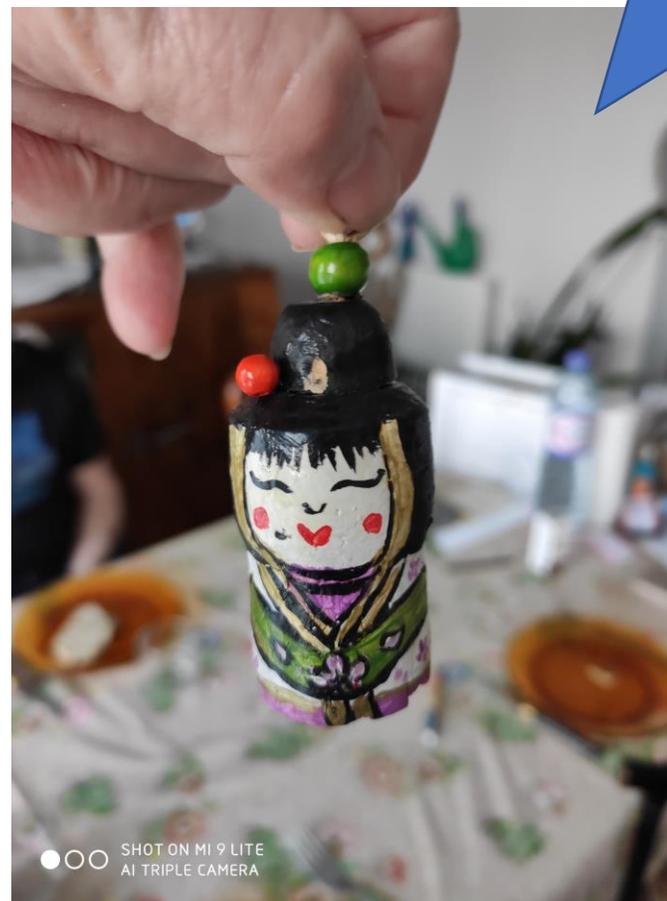
Une idée en photo ... gardez vos bouchons de champagne ou crément ou ...

pour fabriquer de jolies poupées ... ou soldats ou autres

Cette petite poupée est prévue pour s'accrocher !



C'est une petite mamie qui s'amuse à les fabriquer !



Idée partagée  
par Evelyne,

Merci Evelyne !

# Recette du papier mâché avec de la farine

## Les étapes :

1. Mélanger 1 tasse d'eau et une demi tasse de farine jusqu'à obtenir un liquide blanc clair.
2. Faire frémir 5 tasses d'eau et incorporer le mélange eau / farine.
3. Réduire le feu et laisser cuire à feu doux 2 minutes  
La préparation doit devenir gluante mais non solide.

Ajuster en ajoutant de l'eau ou de la farine. Découper les bandes de papiers et coller sur le support.

## Déroulement de l'activité :

Demandez à votre enfant de déchirer le papier journal en bandes plus ou moins fines selon ce que vous souhaitez réaliser.

Mélangez l'eau et la farine jusqu'à obtenir un liquide blanchâtre et clair.



Faites chauffer les 5 tasses d'eau, l'eau doit être très frémissante mais non bouillante.

Versez ce mélange dans la casserole contenant l'eau bouillante, réduisez le feu. Laissez cuire à feu doux de 2 à 3 minutes en tournant le mélange.



La préparation doit devenir gluante, mais non solide, si elle vous semble soit trop liquide soit trop épaisse ajoutez de la farine ou de l'eau. Laissez tiédir le mélange.

Demandez à votre enfant de :

tremper (assez rapidement) chaque bande dans la préparation à la farine, essorer le surplus de "colle" en passant la bande entre deux doigts coller la bande sur le support qu'il souhaite recouvrir.

La colle peut se conserver 1 ou 2 jours dans un pot étanche.

## Quelques exemples de créations en papier maché



Des marionnettes...



Des masques...



Une pinata !!!



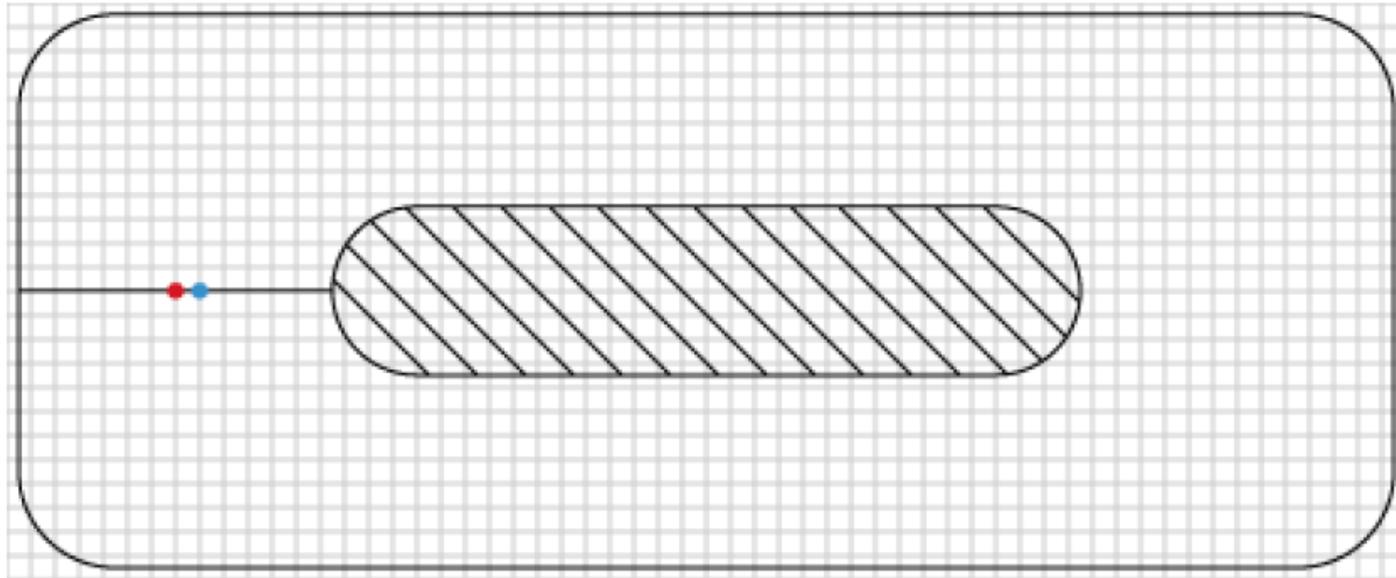
# Race Track

**joueurs:** Deux ou plus

Chacun son tour, les joueurs marquent la position de leur voiture de course sur la piste de course.

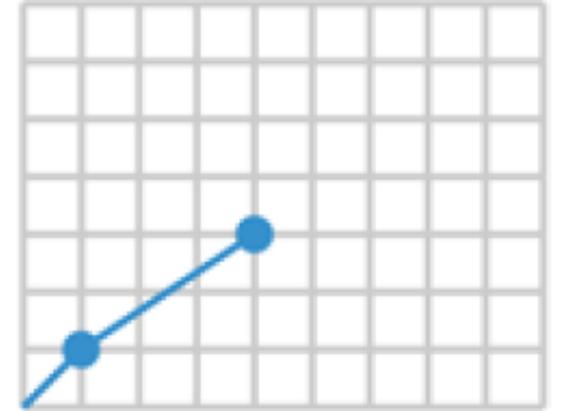
## **Description**

Un des joueurs dessine une piste de course sur une feuille de papier avec des carreaux, avec une ligne qui représente la ligne de départ/arrivée et des points sur cette ligne qui représentent les voitures. Par exemple :

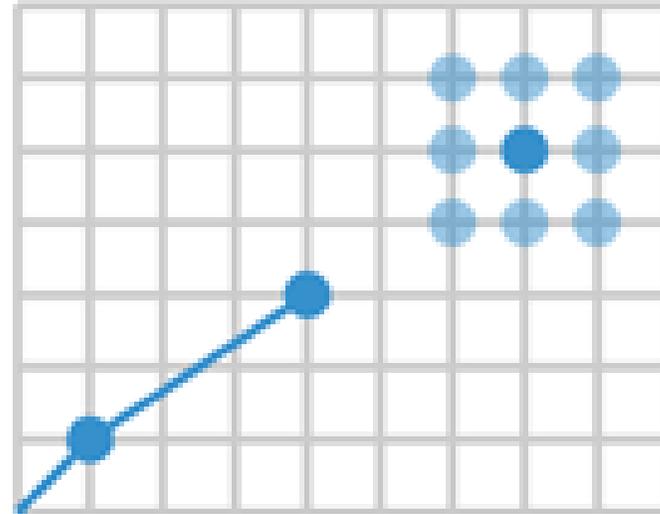


Ensuite, les joueurs avancent leur voitures sur la piste à tour de rôle selon les règles suivantes :

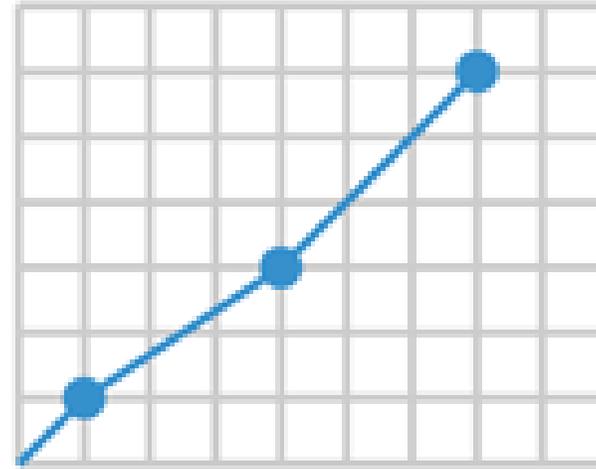
- Au départ, aucune voiture ne roule.
- La voiture roule dans la même direction et de la même distance que le tour précédent, ou peut accélérer ou ralentir d'un carreau dans toutes les directions. Par exemple, si pendant le tour précédent Bleu a roulé trois carreaux vers la droite et deux vers le haut :



Au prochain tour, il pourrait rouler trois carreaux vers la droite et deux vers le haut, ou une des huit positions autour de ce point :



Par exemple, il pourrait faire comme ici :

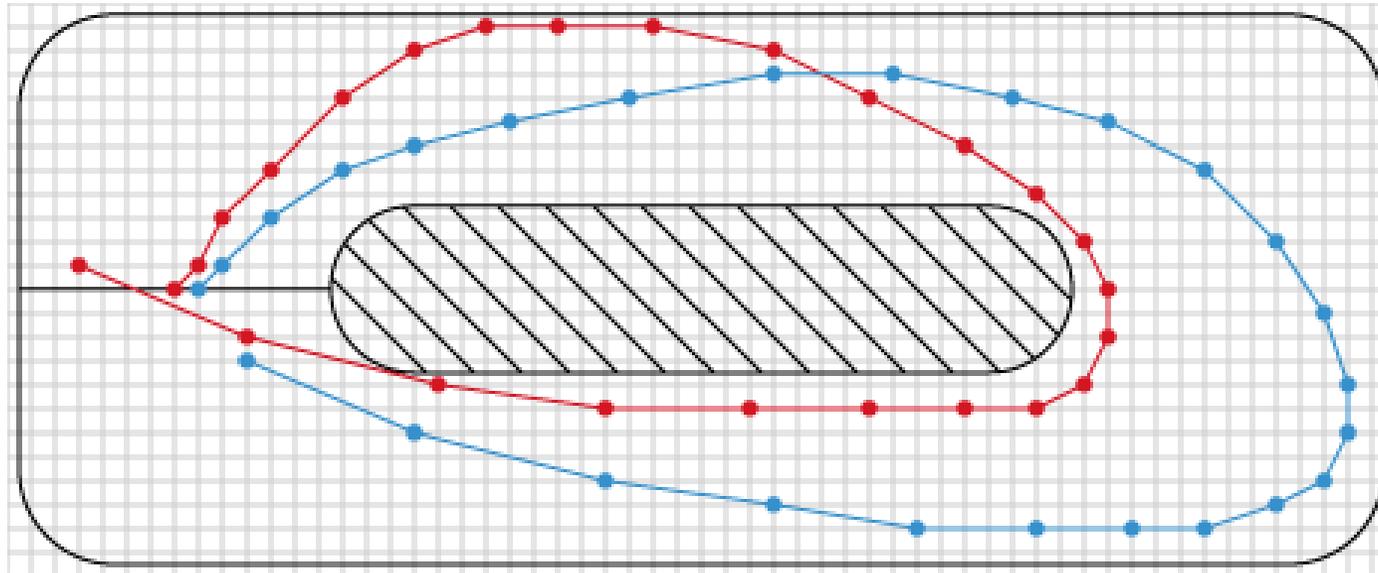


A chaque tour le point de départ, le point d'arrivée et la ligne qui connecte les deux doit se trouver à l'intérieur de la piste. Calculez bien vos accélérations pour rester sur la piste. En plus, il est interdit de passer par un point occupé par une autre voiture. Cela permet une voiture de forcer un adversaire de dévier de la ligne idéale.

Le premier joueur à finir un tour et à atteindre la ligne d'arrivée sans s'écraser sur les côtés de la piste gagne.

### Exemple

Voici un jeu terminé. Les joueurs ont couru dans le sens des aiguilles d'une montre. Rouge, qui a commencé en deuxième, a gagné d'un point.



### Variations

La piste peut avoir n'importe quelle forme, par exemple un 8.

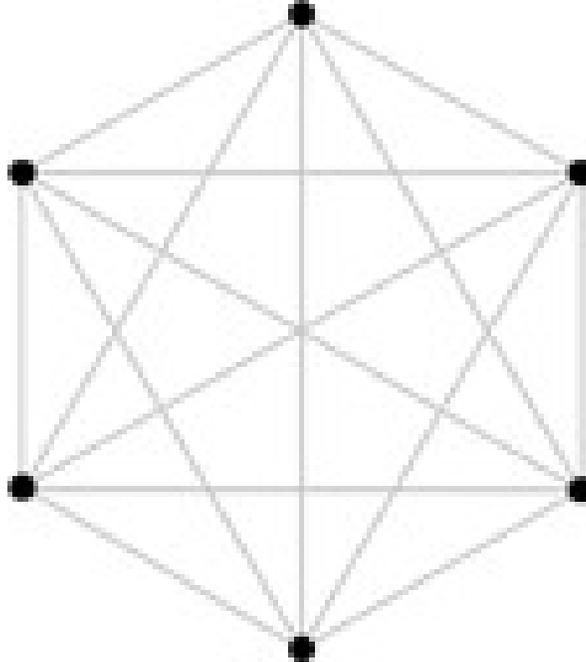
# Sim

**Joueurs:** Deux

Chacun son tour, les joueurs connectent des points sur un hexagone ; le premier qui complète un triangle dans sa couleur perd le jeu.

## **Description**

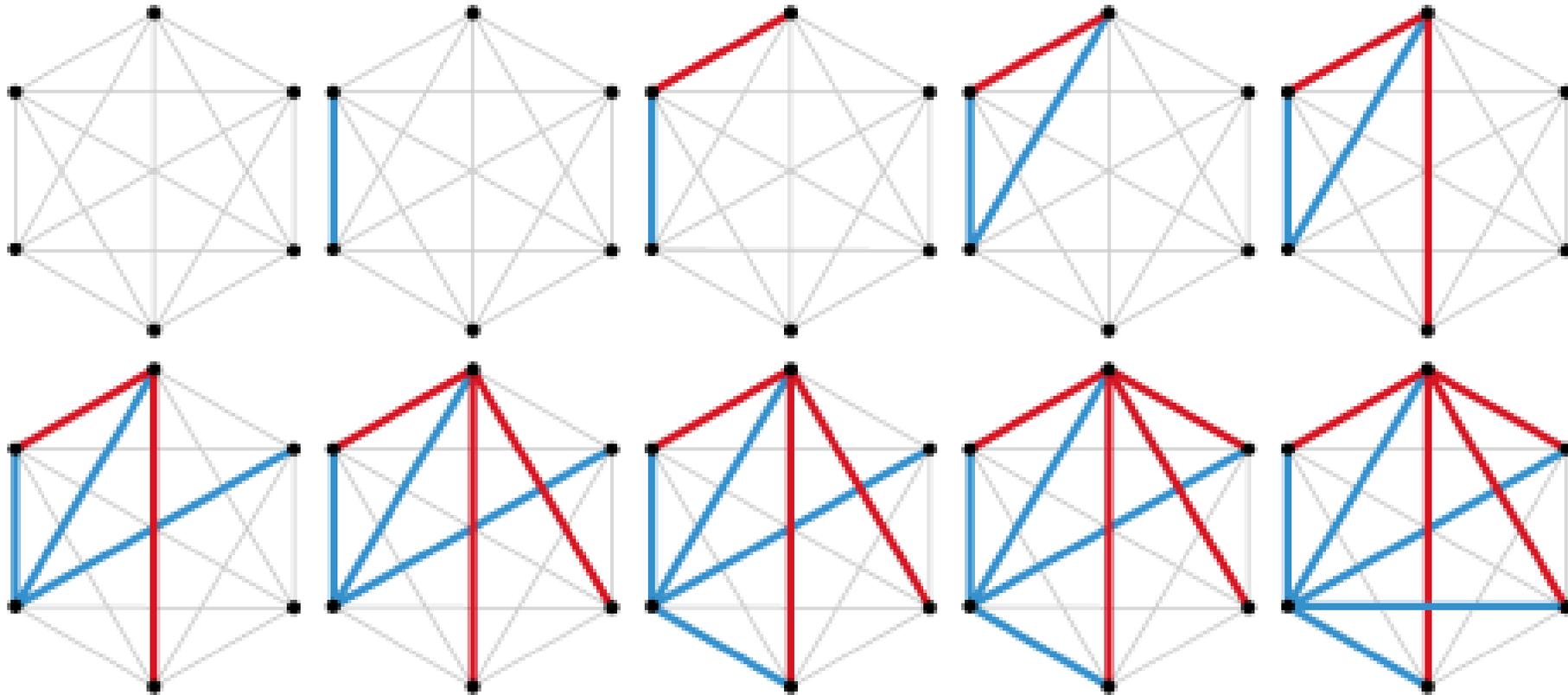
Commencez par dessiner une configuration de six points arrangés dans un hexagone et connectez chaque point à tous les autres points avec une ligne :



Chacun son tour, les joueurs colorient une ligne 'vierge' en sa couleur.  
Le premier joueur qui est obligé de compléter un triangle dans sa propre couleur a perdu le jeu.

**Exemple**

Par exemple, dans le jeu suivant Bleu commence et gagne après le cinquième tour parce que Rouge ne peut pas jouer sans compléter un triangle :



# BOUTEILLE SENSORIELLE

## Ciel étoilé

Pour la faire vous aurez besoin de:

- un peu de colorant alimentaire (bleu)
- huile de canola ou autre huile alimentaire
- Des paillettes
- Colle forte ou pistolet à colle (pour sceller le bouchon)
- Et bien sûr une bouteille en plastique assez rigide (style eau pétillante). Pour les plus petits choisir une petite bouteille leur facilitera la manipulation !

Pour la préparer, versez des quantités égales d'huile et d'eau dans la bouteille. Saupoudrez de paillettes à l'œil et complétez avec quelques gouttes de colorant alimentaire bleu. Fermez la bouteille avec de la colle. Laissez à bébé ou votre enfant plus grand (cette bouteille les fascine tous !) le soin de bien secouer la bouteille et observer ce qui se passe à l'intérieur 😊 .



# MÖLKKY, MULKY ! ? !



Qui est « Mulky » ?



Cette photo te donne-t-elle une idée ?



Alors à tes méninges... trouves les matériaux les mieux adaptés pour customiser ces bouteilles de lait en « Mulky » !

<https://www.regles-jeux-plein-air.com/regle-du-molky/>

Petite astuce d'intendance : pour optimiser le rangement de denrées alimentaires sèches, n'hésitez pas à recycler vos bouteilles de lait !

## Avantages :

- Gain de place pour le rangement,
- Bonne conservation des denrées sèches,
- Nickel pour le sel qui ne ronge pas ce plastique contrairement aux pots de grès !

**IMPORTANT** : Ne JAMAIS utiliser pour des produits toxiques comme l'eau de javel !

# Le Mölkky

Un jeu de quilles qui combine calcul mental, tactique et fun.

Sur YouTube on peut trouver des tutos sur la fabrication d'un jeu de Mölkky ainsi que des vidéos qui expliquent les règles.

**Fabriquez votre jeu.... Et c'est parti !**

Quelques exemples:

- [https://youtu.be/HxfG\\_xGCWp0](https://youtu.be/HxfG_xGCWp0) (fabrication)
- <https://youtu.be/IRUxHOAo6vY> (fabrication d'un mini-jeu qu'on peut jouer à l'intérieur)
- <https://youtu.be/v5MsNwW06fo> (fabrication mais... en carton)

Pour les règles:

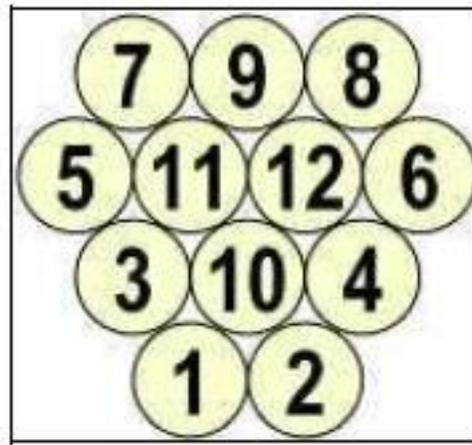
- <https://youtu.be/aAkCHvgutyg>

## La règle du jeu du Mölkky

Le principe du jeu est de faire tomber des quilles en bois à l'aide d'un lanceur appelé Mölkky. Les quilles sont marquées de 1 à 12. La première équipe arrivant à totaliser exactement 50 points gagne la partie.

Au début de la partie, elles sont placées à 3-4 mètres des joueurs. Lorsqu'une quille a été abattue, on la relève juste là où elle se trouve, sans la soulever. C'est ainsi qu'au cours de la partie, les quilles s'éparpillent et s'éloignent.

## Placement des quilles :



Marquer des points :

Pour abattre les quilles, les joueurs lancent le mölkky. Il y a deux façons de marquer des points :

- Si un joueur fait tomber une seule quille, il gagne autant de points que le nombre inscrit dessus;
- Si un joueur fait tomber plusieurs quilles, il gagne autant de points que de quilles abattues.

Exemple : un joueur vise la quille n°12 et la fait tomber seule : il marque 12 points. S'il fait tomber la n°12 et la n°4, il ne marque que 2 points.

On comprends donc aisément que ce jeu peut faire appel tantôt à la force (faire tomber le plus de quilles d'un coup) tantôt à la précision et à l'adresse. L'exemple ci-dessus montre bien qu'une petite maladresse peut faire perdre beaucoup de points !

Attention : une quille n'est considérée comme abattue que si elle est tombée **ENTIEREMENT** et ne repose sur aucune autre. Le gagnant est celui qui arrive à totaliser **exactement 50 points**. Si un joueur dépasse ce score, il retombe à 25.

### Elimination :

Tout joueur qui commet trois fautes (un lancer au cours duquel aucun point n'est marqué, ou un mordu sur la ligne de lancement) est éliminé. Bien entendu, si tous les joueurs sont éliminés avant que quiconque atteigne 50 points, le dernier en jeu a gagné.

Partie suivante :

Les joueurs jouent dans l'ordre inverse du classement de la partie précédente : le dernier d'abord, etc.

### Variantes :

- **La Marseillaise** : les règles sont les mêmes sauf qu'il faut faire 51 points à la place de 50. (Se joue évidemment à l'apéro !)
- **50 Zap** : pour ceux qui jouent aux fléchettes, c'est le même principe que le 321 Zap. On garde les règles de base et on ajoute juste un point supplémentaire : si un joueur égalise le total d'un adversaire, ce dernier retourne à zéro. L'une des techniques à avoir pour cette variante est de rester juste derrière son adversaire et d'égaliser son score dans la dernière ligne droite pour ensuite finir en beauté.

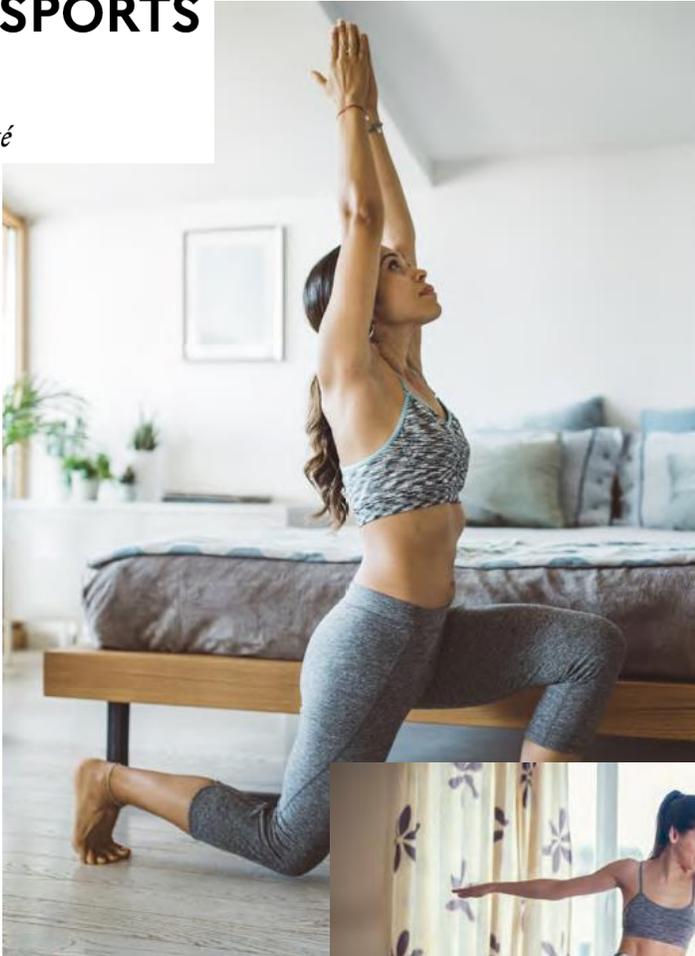
Sinon, il existe également 2 autres jeux de Mölkky :

- **Le Mémölkky** (les règles sont les mêmes que le jeu de base sauf que les numéros sont placés sous les quilles)
- **Le Mölkky couleur** (créé pour les enfants) où le principe étant qu'un enfant devra faire tomber les quilles de sa couleur pour gagner des points. S'il fait tomber une autre couleur, alors il donne des points à son camarade.



**MINISTÈRE  
DES SPORTS**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# Faire du sport à la maison en ligne



Pour télécharger le fichier fourni par le ministères des sports, cliquez sur le lien suivant :

[Télécharger le fichier](#)

**Et pour finir... quelques coloriages !!!**



