

La fête d'anniversaire de l'ourson Tom

Une collection de jeux pour un enfant fêtant son anniversaire en compagnie de ses invités, dès 3 ans.

Illustration : Anja Wrede



« Ça y est ? On est arrivé ? » chuchote une voix dans la boîte d'anniversaire.

Vous vous demandez qui peut bien être dans la boîte ? Je vais vous le dire : c'est l'ourson Tom ! Assis impatiemment sur 32 cartes, il attend de faire la connaissance de l'enfant qui va fêter son anniversaire. Il lui réserve plein de jeux comme surprise et voudrait bien jouer avec l'enfant et ses invités. Venez jouer avec eux !

Contenu :

- 1 ourson Tom
- 32 petites cartes
- 1 crayon de maquillage
- 1 règle du jeu

Mémo d'anniversaire

de 2 à 8
enfants

concentration

se joue à
l'intérieur

Idée :

Oh ! Tom, l'oursin maladroit, a trébuché et renversé la montagne de cadeaux.

Est-ce que vous allez pouvoir aider Tom à remettre les cadeaux en ordre en trouvant les cartes allant par paires ?

Déroulement de la partie :

Poser les 32 cartes sur la table, faces cachées, et bien les mélanger. Le joueur dont c'est l'anniversaire commence et retourne deux cartes.

- Si les deux cartes sont identiques, il les prend et les pose devant lui.
- Si les cartes ne sont pas identiques, il les remet à leur place.

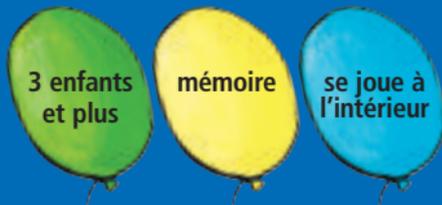
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de retourner deux cartes.

Fin de la partie :

Dès que toutes les paires de cartes ont été trouvées, la partie est terminée. Chaque joueur fait une pile avec ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile gagne la partie.



Mais il manque un cadeau ?



Idée :

Pouffant de rire, Tom pose sa grosse patte sur son museau. Il a caché l'un des cadeaux et personne ne s'en est aperçu. Est-ce que vous avez bien observé les cadeaux et savez lequel manque ?

Déroulement de la partie :

Prendre un jeu de 16 cartes. En poser huit au milieu de la table, faces tournées vers le haut. Les huit autres sont empilées en une pile.

L'enfant dont c'est l'anniversaire commence : il prend la boîte et l'ourson Tom. Les autres joueurs ferment les yeux en posant les mains dessus. L'enfant qui fête son anniversaire pose la boîte sur l'une des cartes et dit tout haut : « Ça y est ! Tom a caché un cadeau ! ».

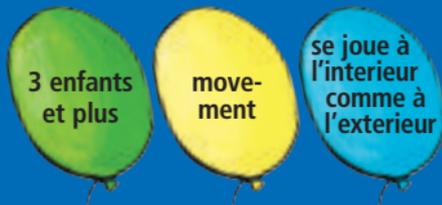
Les autres joueurs ouvrent les yeux et essayent de deviner quelle carte se trouve sous la boîte. Le joueur qui trouvera en premier le bon cadeau prend la carte en récompense. Il prend une carte de la pile et la pose au milieu de la table. C'est lui qui pose ensuite la boîte sur une carte.

Fin de la partie :

Quand la pile est épuisée, la partie est terminée. Les joueurs qui auront le plus de cartes gagnent la partie.



Où est donc l'ourson Tom ?



Idée :

Mais est où donc l'ourson Tom ? Tout en ricanant, il se cache derrière des chaises, au-dessus des armoires et dans des coffres. Allez-vous pouvoir aider à trouver Tom ?

Déroulement de la partie :

L'enfant dont c'est l'anniversaire prend l'ourson Tom. Les autres joueurs sortent de la pièce ou ferment les yeux.

L'ourson Tom est alors caché dans la pièce. Ensuite l'enfant dit tout haut : « Où Tom a-t-il bien pu se cacher ? ».

Les autres joueurs se mettent alors à chercher Tom.

Dès qu'un joueur l'a trouvé, il dit tout haut : « Il est là ! J'ai trouvé sa cachette ! ». En récompense, on lui dessine une patte d'ours ou un trait au dos d'une main avec le crayon de maquillage. Ensuite, c'est au tour de ce joueur de cacher l'ourson.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a deux pattes d'ours dessinées, il gagne la partie.



Le « tour de main » de Tom



Idée :

Tom était juste dans les mains de l'enfant qui fête son anniversaire et voilà qu'il a disparu et refait son apparition dans les mains d'un autre joueur.

Mais il n'y reste pas longtemps ...

Dans les mains de quel joueur se trouve-t-il maintenant ?

Déroulement de la partie :

Les joueurs se mettent tous debout en cercle en se serrant bien les uns contre les autres. Le joueur dont c'est l'anniversaire se met au milieu du cercle et ferme les yeux. Un adulte donne discrètement l'ourson à l'un des joueurs qui le cache derrière son dos. L'ourson doit alors être passé de main en main derrière le dos sans que l'on s'en aperçoive.

Tous disent en même temps : « Ouvre les yeux ! »

Le joueur au milieu ouvre les yeux et doit deviner dans les mains de quel joueur se trouve Tom.

S'il pense avoir trouvé le bon joueur, il se met devant lui et lui touche légèrement le nez. Les autres doivent alors s'arrêter de faire passer l'ourson.

- S'il n'a pas trouvé le bon joueur, il continue de chercher.
- S'il a trouvé le bon joueur, il se met dans le cercle.

On dessine alors une patte d'ours ou un trait au dos de la main du joueur qui avait l'ourson.

Il se met au milieu du cercle et un nouveau tour commence.

Fin de la partie :

Quand un joueur a trois pattes d'ours de dessinées, la partie est finie. Les joueurs qui auront le moins de pattes d'ours de dessinées gagnent la partie.



Vas-y Tom, cours !



Idée :

Parfois, Tom est fatigué et paresseux.

Dans ce cas-là, il aime bien être porté.

Mais là, il veut aussi jouer avec les autres et voilà qu'il est maintenant en pleine forme.

Déroulement de la partie :

Les joueurs forment deux groupes, si possible de même taille, et se mettent debout sur deux rangées. Chaque joueur prend une carte et la met dans une main. Poser la boîte ouverte à la même distance des deux groupes.

Tous disent en même temps : « Tom, prépare-toi, vas-y ... » et le premier joueur de chaque rangée court vers la boîte et y jète sa carte. Ensuite, il revient vers sa rangée et touche le joueur suivant de la main.

Ce joueur part alors en courant vers la boîte et y met sa carte.

Chaque joueur du groupe qui aura mis en premier ses cartes dans la boîte a une patte d'ours dessinée au dos de la main.

Ensuite, on commence un nouveau tour.

Tous les joueurs prennent à nouveau une carte.

Un joueur du groupe gagnant prend en plus une deuxième carte et devra courir deux fois vers la boîte.

Fin de la partie :

Quand un groupe a la deuxième patte d'ours, il gagne la partie.



Il était une fois ...

2 joueurs
et plus

détente,
imagination

se joue à
l'intérieur

Idée :

Tom adore qu'on lui raconte des histoires. C'est pourquoi il dresse les oreilles quand quelqu'un se met à raconter une belle histoire.

Déroulement de la partie :

Les enfants s'assoient en cercle.

Poser la boîte avec la bougie au milieu du cercle et poser les cartes autour de la boîte, faces tournées vers le haut.

L'adulte allume la bougie et assombrit un peu la pièce.

Le joueur dont c'est l'anniversaire choisit une carte et annonce ce qu'il y a dessus.

L'adulte invente alors une histoire. Le motif de la carte devra jouer un rôle dans l'histoire.

L'histoire sera interrompue de temps en temps. Un autre joueur prend alors une carte et le motif de cette carte est repris dans l'histoire racontée.

Conseils :

- L'histoire devra être au moins aussi longue qu'elle permette à chaque enfant de choisir une carte.
- Si des enfants plus âgés jouent, l'histoire pourra être racontée en commun. A chaque fois qu'un enfant prendra une carte, il continuera l'histoire.

