

Un anniversaire olympique

Une collection de jeux « olympiques » pour un enfant fêtant son anniversaire en compagnie de ses invités, dès 6 ans.

Illustration : Anja Wrede



« A vos places, prêts, mêêêh ! » Le mouton Marius donne le signal de départ de la première discipline du 6ème anniversaire des olympiades. Et les premiers bonbons tombent dans la boîte d'anniversaire ! Le joueur dont c'est l'anniversaire est en tête, suivi de ses invités. Mais ce n'est que la première de nombreuses disciplines. Et les jeux continuent, cette fois avec un bloc-notes et un crayon de papier !

Contenu :

- 15 bonbons en bois
- 1 pince
- 1 bloc-notes d'anniversaire
- 1 dé
- 1 crayon de papier
- 1 règle du jeu

Discipline n° 1



Idée :

Qui sera le plus adroit pour récupérer le plus de bonbons ?
Le mouton Marius donne le signal de départ

Déroulement de la partie :

Mettre tous les bonbons dans le couvercle de la boîte.
Poser la boîte ouverte au milieu de la table. Préparer la pince et le dé. Le joueur dont c'est l'anniversaire lance le dé.

Sur quoi le dé est-il tombé ?

- Sur le mouton Marius
Dis tout haut « mêêh ! » et passe vite le dé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Un bonbon
Essaye de prendre un bonbon avec la pince et de le mettre dans la boîte.

Attention :

Les autres joueurs lancent vite le dé pendant ce temps-là.

Si tu as réussi à mettre un bonbon dans la boîte, tu continues à jouer. Tu continueras jusqu'à ce qu'un des joueurs obtienne un bonbon avec le dé.

Dès qu'un autre joueur obtient un bonbon avec le dé, il dit tout haut : « stop ! » et prend la pince. Tu prends tous les bonbons que tu as pu mettre dans la boîte et tu les poses devant toi.

Maintenant, l'autre joueur essaye de mettre les bonbons restants dans la boîte pendant que les autres continuent à lancer le dé.

Fin de la partie :

Quand il n'y a plus de bonbons dans le couvercle de la boîte, la partie est finie. Les joueurs qui auront le plus de bonbons gagnent la partie.



Discipline n° 2



Idée :

Le mouton Marius ne sait plus trop où il en est. Au dos de Julien, c'est marqué Léa. Au dos de Léa, c'est marqué Tom. Le mouton Marius doit alors se dépêcher de trouver son nom.

Déroulement de la partie :

Chaque joueur écrit son prénom sur un morceau de papier et le donne à l'adulte qui sera l'arbitre. Ensuite, les joueurs se dispersent dans la pièce.

L'adulte fixe un morceau de papier au dos de chaque enfant à l'aide d'un morceau de scotch. Les joueurs ne doivent pas avoir leur propre prénom de collé sur le dos.

Attention : les joueurs doivent se tenir de manière à ce qu'aucun ne puisse voir ce qu'il y a d'écrit sur les morceaux de papier.

Une fois que tous les morceaux de papier sont distribués, l'arbitre donne le signal de départ. Les joueurs doivent alors tous marcher ou courir dans tous les sens dans la pièce. Le but est de trouver en premier le morceau de papier avec son prénom.

Celui qui le trouve l'enlève avec précaution du dos du joueur. Le joueur qui aura en premier le bon morceau de papier dans la main dit tout haut : « stop ! ». En récompense, il prend un bonbon. Ensuite, l'arbitre répartit de nouveau les morceaux de papier et un nouveau tour commence.

Fin de la partie :

Quand tous les bonbons ont été distribués, la partie est finie. Les joueurs qui auront le plus de bonbons gagnent la partie.

Conseils :

Le jeu sera moins turbulent s'il faut juste découvrir le morceau de papier où est écrit son prénom. Le premier qui appellera le joueur qui a son prénom dans le dos aura un bonbon en récompense.



Discipline n° 3



Idée :

Le mouton Marius a à peine donné le signal de départ que le joueur dont c'est l'anniversaire se met à dessiner. Mais que peut-il bien dessiner ?

Déroulement de la partie :

Le joueur dont c'est l'anniversaire prend le bloc-notes et le crayon de papier. On prépare les bonbons.

Le joueur pense à un mot et commence à le dessiner. Les autres joueurs doivent deviner ce qu'il est en train de dessiner.

N.B. :

le joueur n'a pas le droit de parler, ni de répondre à des questions.

Quand un joueur a deviné le mot, il prend un bonbon en récompense. Il prend aussi le bloc-notes et le crayon de papier et c'est à lui de penser à un mot et de le dessiner.

Fin de la partie :

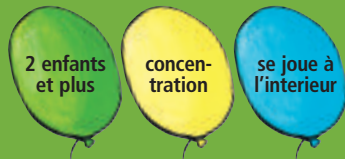
Quand le dernier bonbon est distribué, la partie est finie. Les joueurs qui auront le plus de bonbons gagnent la partie. Marius les félicite : « Mèèèh, mèèèh, mèèèh ! ».

Conseils :

- Vous pouvez noter vos points sur une feuille de papier. Qui aura cinq points en premier ?
- On pourra simplifier le jeu en donnant une indication au début (par exemple : « C'est un animal »).
- C'est l'adulte qui dessine. Le joueur qui devinera la chose ou l'animal prend un bonbon en récompense.
- L'adulte peut aussi dire la chose à dessiner à l'oreille d'un joueur qui se mettra à la dessiner.



Discipline n° 4



Idée :

« Est-ce que la lettre S est dans le mot ? » demande le joueur dont c'est l'anniversaire. « Mêêêh » réplique le mouton Marius et fait non de la tête. A quel mot a bien pu penser Marius ?

Déroulement de la partie :

Le joueur dont c'est l'anniversaire pense à un mot et pose autant de feuilles de papier sur une rangée que le mot a de lettres. Il écrit ensuite les première et dernière lettres sur les première et dernière feuilles de papier.

Ensuite, il dessine un gâteau d'anniversaire sans bougies sur une autre feuille de papier.

Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre dit une lettre de l'alphabet.

- Si la lettre se trouve dans le mot, elle est inscrite au bon endroit.
- Si elle n'est pas dans le mot, le joueur dont c'est l'anniversaire dessine la première bougie sur le gâteau d'anniversaire.

Le mot devra être trouvé avant que la sixième bougie soit dessinée sur le gâteau. Le joueur qui trouvera le mot en premier, prend un bonbon.

Si le mot n'a pas été trouvé, le joueur dont c'est l'anniversaire prend un bonbon. Ensuite, le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre pense à un mot.

Fin de la partie :

Quand tous les bonbons sont distribués, la partie est finie. Les joueurs qui auront le plus de bonbons gagnent la partie.

Conseil :

Si un petit groupe d'enfants joue, on ne sera pas obligé d'écrire chaque lettre sur une feuille de papier. On pourra écrire le mot et dessiner le gâteau d'anniversaire sur la même feuille.



Discipline n° 5



Idée :

Le mouton Marius vise, lance le bonbon mais celui-ci atterrit à côté de la boîte. Pas de chance !

Maintenant, c'est au tour du joueur dont c'est l'anniversaire. Si le bonbon atterrit dans la boîte, il aura de bonnes chances de gagner la partie.

Déroulement de la partie :

Les joueurs prennent chacun un bonbon. Poser la boîte ouverte. Mettre le couvercle par terre dans une autre pièce ou très loin de la boîte.

Le joueur dont c'est l'anniversaire commence et se place à côté du couvercle de la boîte. Depuis là, il essaye de lancer son bonbon le plus loin possible en direction de la boîte. Il va ensuite vers son bonbon, le ramasse et reste à cet endroit. Ensuite, les autres joueurs lancent leur bonbon.

Une fois que tous ont lancé leur bonbon, on commence un nouveau tour. Les joueurs se rapprochent ainsi toujours un peu plus de la boîte.

Fin de la partie :

Le joueur qui lancera en premier son bonbon dans la boîte gagnera la partie.

Tous les joueurs qui ne sont encore pas très adroits ont le droit de jouer encore une fois. S'ils arrivent au but, ils gagnent tous ensemble.

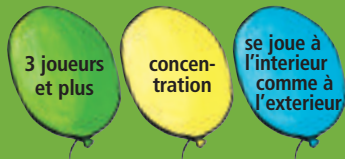
Conseil :

Vous pouvez jouer pendant plusieurs parties. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient mis leur bonbon dans la boîte. Le nombre de fois que le bonbon sera lancé est inscrit sur une feuille de papier. Ensuite, la boîte est posée ailleurs et un nouveau tour commence.

Qui aura lancé le moins de fois son bonbon au bout de six parties ?



Discipline n° 6



Idée :

Le mouton Marius secoue la boîte et tous tendent l'oreille. Combien de bonbons y-a-t'il dans la boîte ?

Déroulement de la partie :

Sur un bloc-notes, faire plusieurs colonnes et inscrire tous les prénoms des joueurs dans une colonne. Le joueur dont c'est l'anniversaire prend la boîte et tous les bonbons. Les autres joueurs ferment les yeux.

Le joueur met alors un nombre quelconque de bonbons dans la boîte et la referme. Il cache les bonbons restants dans sa poche. Il dit alors tout haut : « Tendez bien l'oreille ! » et secoue doucement la boîte. Les autres joueurs rouvrent les yeux et essayent de deviner combien de bonbons il y a dans la boîte. Ils disent tout bas le nombre qu'ils pensent être bon au joueur dont c'est l'anniversaire. Celui-ci inscrit le nombre dans la colonne correspondante sans que les autres le voient.

N. B. :

Les joueurs devront indiquer un nombre au plus tard après que le joueur ait secoué la boîte trois fois.

Le joueur dont le nombre donné sera le plus près du bon nombre de bonbons a un point en récompense. Ce point est inscrit dans le tableau. En cas d'ex æquo, tous les joueurs ont un point.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de remplir la boîte et de la secouer.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur a quatre points, il gagne la partie. En cas d'ex æquo, tous les joueurs gagnent la partie.

