

■ Le sac à malices

MATÉRIEL : une taie d'oreiller ou un sac, différents objets de la maison

NOMBRE : 2 ou +

LIEU : intérieur

- Remplissez une taie d'oreiller de petits objets usuels et variés : une fourchette, une cuiller, un crayon, un porte-monnaie, un tube de dentifrice, etc.
- Chaque joueur doit plonger la main dans la taie, palper un objet, deviner et dire ce dont il s'agit.
- L'animateur vérifie si la réponse est exacte.

Dans ce cas, le joueur sort l'objet de sa cache et le place devant lui.

Avec des enfants plus petits,

il est intéressant d'étaler et de montrer au préalable, calmement, tous les objets qui seront mis dans la taie.

INTÉRÊT DU JEU :

Ce jeu développe la perception tactile. Il permet l'identification et la discrimination, sollicite et construit la mémoire.



■ Le robot

MATÉRIEL: aucun

NOMBRE: 2 ou +

LIEU: intérieur ou extérieur

INTÉRÊT DU JEU:

Ce jeu permet de mieux percevoir son schéma corporel. Il permet d'apprendre à répondre à des injonctions, il développe la motricité. Il apprend à différencier la gauche et la droite et à se repérer dans l'espace.

- Un ingénieur vérifie la bonne marche de ses robots. Il leur donne des ordres: «avancez», «reculez», «levez la main droite», «sautez les pieds joints», «grattez-vous le nez», «asseyez-vous», etc.
- Il peut augmenter la difficulté des exercices en imposant à ses robots de ne répondre que lorsqu'il leur dit «s'il vous plaît» avant de donner l'ordre.
- Il peut aussi imposer une succession de mouvements à retenir et à reproduire seulement après leur énumération: «S'il vous plaît, robots, asseyez-vous, levez-vous, tendez le bras droit, baissez la tête, pliez les jambes, asseyez-vous».

Ce jeu est une variation du célèbre «Jacques a dit», il peut s'adapter à de multiples thèmes: «le roi a dit à ses sujets», «le maître a dit à ses chiens», «le marionnettiste a dit à ses marionnettes», «le chorégraphe a dit à ses danseurs», «le savant fou a dit à ses bestioles»...

