RECUEIL D'ACTIVITÉS

Lauren De Graef, Pauline De Ley, Kristien Leysen,
Lali Van Der Voort & Joke Van Gompel

KdG
Karel de Grote
Hogeschool

AVANT-PROPOS

Éprouvez-vous des difficultés à apprendre une nouvelle langue à vos enfants? Avez-vous l'impression de manquer le matériel pour y commencer?

Ces jours sont révolus!

On vous offre un large éventail d'activités amusantes qui stimulent également la langue.

Profitez du matériel prêt à l'emploi, dans lequel il y a encore de la place pour la différentiation, tant par niveau que par intérêt. Découvrez les différents jeux, récettes, projets de bricolage, et bien plus encore.

Le recueil est sous-divisé en plusieurs catégories (Voir table de matières), afin que vous puissiez sélectionner la bonne activité rapidement. Toutes les activités ont également un timbre. Cela vous permet de décider immédiatement si une activité est adaptée à votre public cible.

Ce matériel s'adresse à tous
Êtes vous un enseignant, un parent ou encore quelque chose de complètement différent? Aucun problème! Vu le caractère universel des activités, elles peuvent être utilisées dans toutes sortes de situations.

Laissez vos enfants découvrir et apprendre une nouvelle langue, mais apprenez-leur surtout à l'apprécier.

Un enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue.

Pauline, Lauren, Kristien, Lali en Joke

KdG
Karel de Grote
Hogeschool

TABLE DES MATIÈRES

01 Apprenez à vous connaître

02 Premiers secours pour ...

03 Bucketlist

04 Jouer dehors

05 Jouer à l'intérieur

06 Expérimenter

07 Bricoler

08 Cuisiner

09 Jeux de langues

10 Jeux de mots

11 Stratégies de compensation

12 Films et séries

13 Musique de fond

14 Annexes

Apprenez à vous connaître

CECI OU CELA

l'été	l'hiver
un chien	un chat
un film	un livre
une pomme	une banane
parler	écouter
à vélo	à pied
pouvoir voler	être invisible
une pizza	des frites
se lever tôt	dormir tard

2 mensonges, 1 vérité

Matériel: une feuille et un stylo

Note 2 mensonges et 1 vérité sur une feuille.

Échange les papiers et essaie de chercher les mensonges de l'autre personne.

5 minutes pour écrire des mensonges et la vérité. Après tu peux discussier.

Additionnel: tu peux aussi dessiner!

A PARTIR DE 12 ANS

Chez moi

Matériel: une feuille et un stylo

L'un de vous décrit le plan de sa maison ou de son appartement et l'autre dessine ce qu'il entend.

Contrôle le dessin ensemble. Puis change de rôle.

Additionnel: tu peux aussi utiliser la liste de vocabulaire pour t'aider.

TOUS LES ÂGES

Mes préférences

Matériel: une feuille et un stylo

Écris trois choses que tu aimes et trois choses que tu n'aimes pas.

Ensuite, par paires, discute et explique-toi.

Additionnel: tu peux aussi dessiner!

TOUS LES ÂGES

Mon emploi du temps

Matériel: tableau de jeu, des pions, un dé

Les règles de ce jeu sont celles du jeu de l'oie.
Chacun à son tour lance le dé sur le tableau.
À l'heure où le dé arrive, dis ce que tu fais normalement à cette heure-là. Commence la phrase en disant l'heure.

Exemple: "À 7 heures je me lève."

Si la réponse n'est pas satisfaisante, retourne à la case précédente. Celui qui a fini le premier à gagné.

A PARTIR DE 12 ANS

Premiers secours pour...

A table

Activités

Jouer dehors

A la maison

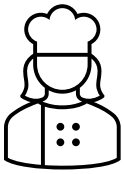
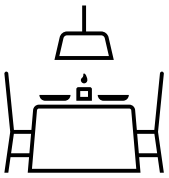
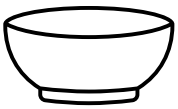
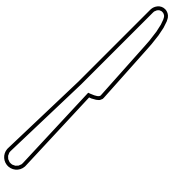
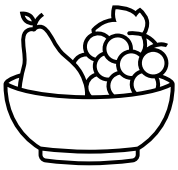
Animaux domestiques

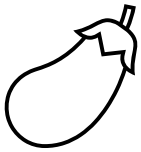
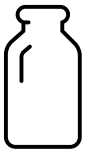
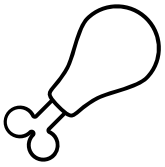
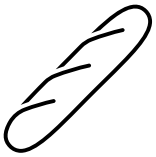
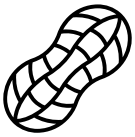
Bricoler

Jouons à un jeu

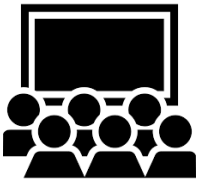
Mon corps

À table!

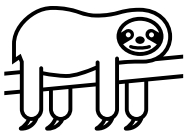
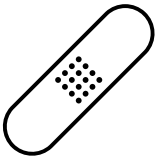
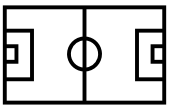
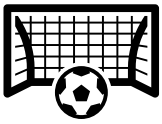
		
manger	cuisiner	bon!
		
pas bon!	se laver les mains	mettre la table
débarrasser la table	faire la vaisselle	une assiette
		
un bol	un verre	une fourchette
		
une cuillère	un couteau	des fruits

		
des légumes	Je voudrais encore un peu de ….	l’eau
		
le lait	la viande	le poisson
		
le pain	les noix	la soupe
le repas	le dessert	le poivre et le sel

Activités

se promener	faire du vélo	faire du shopping
		
visiter un musée	aller au cinéma	regarder la télévision
jouer à un jeu	prendre un verre	aller au restaurant
nager	écouter de la musique	faire du sport
chatter	jouer à un jeu vidéo	se reposer
bricoler	cuisiner	faire du bowling

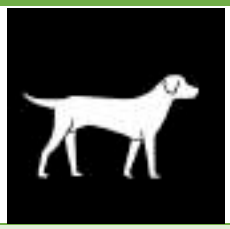
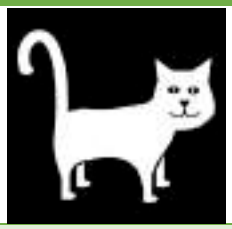
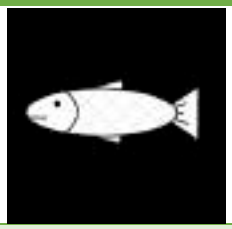
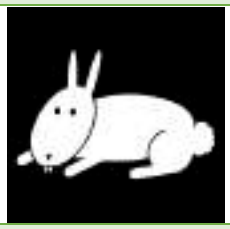
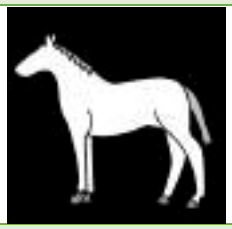
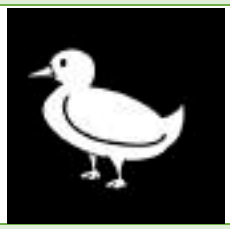
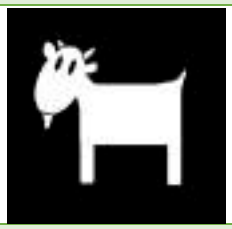
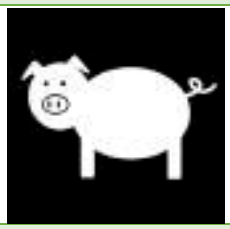
Jouer dehors

jouer	gagner	marquer un but
		
J’adore !	Je suis fatigué(e).	Je n’aime pas.
		
tomber	Je me suis fait mal.	un terrain de sport
		
un ballon	un but	une quille
sauter	un trampoline	courir
un joueur	une équipe	tricher

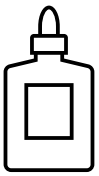
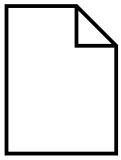
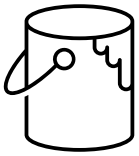
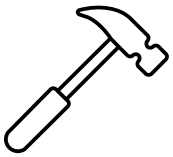
À la maison

	Swap-Swap	
une famille	ma famille d'accueil	une mère
un père	une sœur	un frère
dormir	se lever	s'habiller
se brosser les dents	se peigner les cheveux	se laver
prendre une douche	prendre un bain	se maquiller
la chambre à coucher	la salle de bains	la cuisine
le living	le jardin	un chien
le savon	le dentifrice	un chat

Animaux domestiques

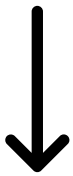
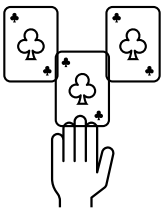
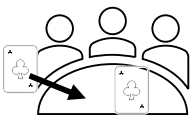
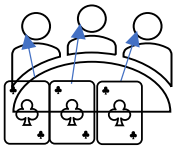
		
un chien	un chat	un poisson
		
un lapin	un oiseau	un poulet
		
un mouton	un cheval	un hamster
un âne	un pigeon	un perroquet
		
un canard	un cobaye	une chèvre
		
un cochon		

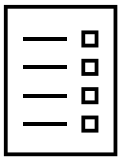
Bricolons!

bricoler	dessiner	peindre
		
des ciseaux	de la colle	du papier/une feuille
		
des feutres	de la peinture	un pinceau
		
de la laine	une paire de pinces	un marteau

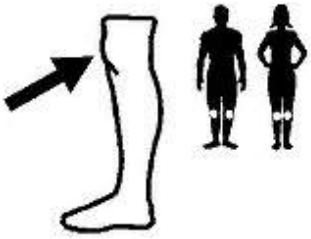
un crayon	plier	une peinture
rouge	orange	jaune
vert(e)	bleu(e)	mauve
blanc(he)	noir(e)	brun(e)

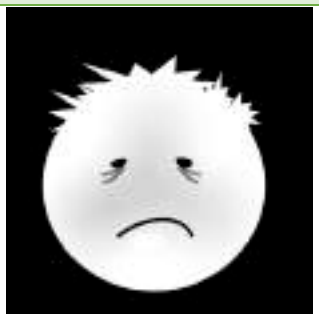
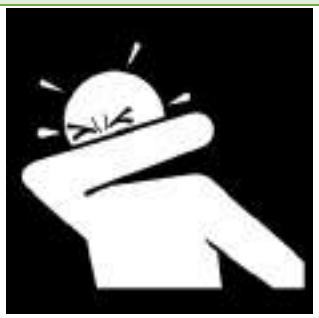
Jouons à un jeu !

jeu de société	un pion	dé
		
lancer les dés	avancer	reculer
		jouer honnêtement
joueur	à son tour	tricher
		
cartes	tirer une carte	poser une carte
		

distribuer les cartes	battre les cartes	le perdant
le gagnant	gagner	perdre
ex-æquo	avoir de la chance	avoir de malchance
		
les règles du jeu	ranger	passer son tour
plateau de jeu		

Mon corps

une tête	une main	un pied
		
un bras	une jambe	un genou
je suis malade	une allergie	j'ai mal au ventre

j’ai mal à la tête	j’ai mal aux dents	j’ai de la fièvre
		
je me sens nauséeux(se)	vomir	des médicaments
		
la pharmacie	éternuer	tousser

SWAP-SWAP BUCKETLIST

- [ ] Construisez une réaction en chaîne et faites une vidéo
- [ ] Choisissez un film/une série de la liste et regardez-le/la ensemble
- [ ] Préparez du pop-corn pour accompagner le film ou la série
- [ ] Ecoutez la playlist Swap-Swap sur Spotify
- [ ] Faites connaissance à l'aide d'un jeu d'introduction
- [ ] Bricolez quelque chose
- [ ] Faites une expérience scientifique ensemble
- [ ] Allez manger une glace et commandez dans la langue cible
- [ ] Faites un TikTok ensemble
- [ ] Echangez vos coordonnées

JOUER DEHORS

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

Twister

Mets-toi sur le tapis et pose ta main ou ton pied sur la couleur demandée. Le dernier debout gagne!

cache-cache

Désigne 1 chercheur, les autres doivent aller se cacher. Le chercheur compte jusqu'à 10, une fois terminé le chercheur doit trouver les autres.

cache-cache sardine

Nomme un joueur qui ira se cacher pendant les autres comptent. À la fin du temps, les chercheurs partent à la recherche du premier joueur déjà caché. (Le cacheur envoit des conseils via WhatsApp). Si tu trouves le cacheur, tu dois te cacher avec lui. Le dernier à trouver le cacheur, perd.

Twister

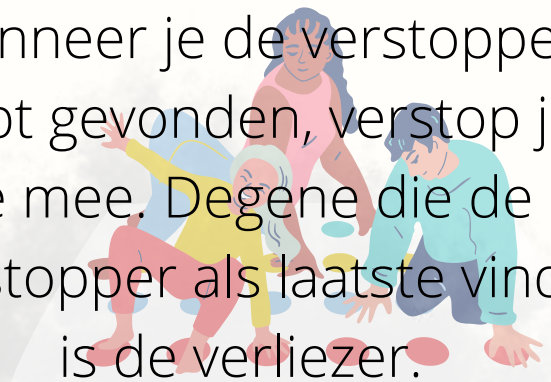
Ga op de mat staan en zet je hand of voet op de gevraagde kleur. De laatste die overeind blijft is de winnaar!

verstoppertje

Iedereen verstopt zich behalve 1 persoon. Deze gaat iedereen zoeken na tot 10 geteld te hebben.

sardientje

Dit is omgekeerd verstoppertje! Iemand verstopt zich en iedereen gaat hem zoeken. (De verstopper stuurt in WhatsApp tips door.) Wanneer je de verstopper hebt gevonden, verstop je je mee. Degene die de verstopper als laatste vindt, is de verliezer.



FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

la clé de St-Georges

Les joueurs s'assoient en rond. L'un d'entre eux fait le tour en portant la clé à la main. Pendant son tour, il dépose la clé derrière un de ses pairs. Celui qui à la clé court pour ratrapper le joueur qui a déposé la clé derrière lui, puis il prend sa place.

le jeu de la tomate

Les joueurs forment un cercle. Chaque joueur écarte les jambes jusqu'à ce que ses pied touchent ceux de son voisin. Les bras et les mains jointes sont l'arme qui te permettra de pousser le ballon entre les jambes des autres. Si le ballon passe entre tes jambes, joue avec 1 seule main. La 2ième fois, retourne-toi. La 3ième fois, tu es éliminé.

zakdoekje leggen

Vorm een kring en 1 zakdoeklegger die een zakdoek legt bij iemand. Als de zakdoek bij jou ligt, sta je op en probeer je de zakdoeklegger te tikken. Dit moet voordat deze om de kring is gelopen en op de lege plek is gaan zitten!

Chinese voetbal

Vorm een kring en spreid je benen. Met je vuisten probeer je de bal door de benen van iemand anders te spelen. Je mag de bal niet bij je buur binnenspelen! Gaat de bal 1 keer door je benen, speel verder met 1 arm. De 2de keer moet je omdraaien. De 3de keer ben je af.

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

1, 2, 3 soleil!

Désigne d'abord en "meneur" qui se place face à un mur, les autres se placent quelques mètres derrière lui. Lorsque le meneur se met à dire: "1, 2, 3 soleil!" les autres doivent avancer et tenter de venir toucher le mur. Quand le meneur a finit de citer "1, 2, 3 soleil!", il se retourne et s'il voit un joueur bouger, il doit repartir au point de départ. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur touche le meneur.

le saute-mouton

1 personne se penche vers l'avant et l'autre passe au-dessus de lui en posant les mains sur le dos.

1, 2, 3 piano!

Vorm horizontaal 1 rij. 1 speler staat aan de andere kant met zijn rug naar de rest. Deze roept plots "1, 2, 3 piano!" en draait zich dan om. De andere spelers lopen terwijl naar voren, maar hij mag niemand zien bewegen als hij zich omkeert! Als hij iemand ziet bewegen, moet deze terug naar start. Wie eerst de persoon vooraan kan tikken, wint.

haasje over

1 persoon buigt voorover terwijl de andere wijdbeens over de rug springt.

FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES

NL

la Marelle

À l'aide d'une craie, trace 10 cases sur le sol, dessine le parcours comme ci-dessous. Prends un caillou et lance-le dans la case 1, si tu réussis ton tir, tu peux commencer le parcours sur la Marelle (saute à cloche pied dans les cases 1, 2, 3, 6 et 9 et pose un pied dans la case 4 et un dans la case 5, même chose pour les cases 7 et 8). Le retour se fait dans le sens inverse, ramasse le caillou sans tomber et répète.

jeu de billes

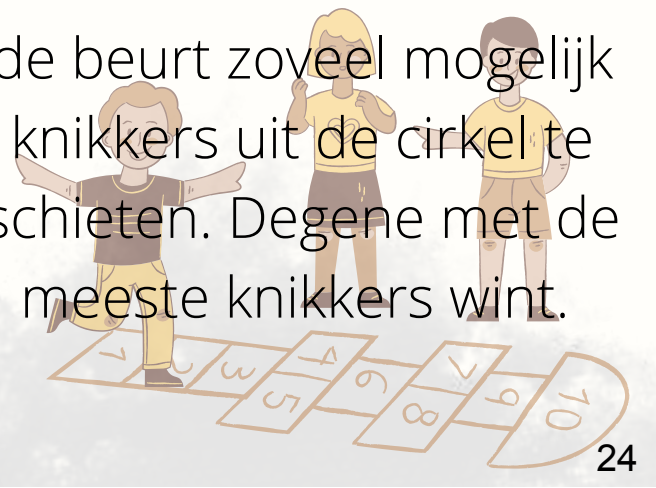
Chaque joueur reçoit 10 billes. Trace un cercle, chaque joueur y place une bille. À tour de rôle, essaie de lancer le plus de billes possible hors du cercle. Celui qui a le plus de billes gagne.

hinkelen

Teken 10 vierkanten op de grond met stoepkrijt, teken het parcours zoals onderaan kan zien. Neem een steentje en gooi deze in vak 1. Leg nu het parcours af (1 been in het enkele vak, 2 benen in het dubbele vak) en keer terug. Bij de terugkomst pak je het steentje zonder vallen. Dit herhaal je voor alle vakken.

knikkeren

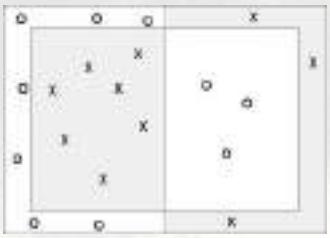
Iedereen krijgt 10 knikkers. Teken een cirkel op de grond, elke speler legt hier een knikker in. Probeer om de beurt zoveel mogelijk knikkers uit de cirkel te schieten. Degene met de meeste knikkers wint.



FR

ALLE LEEFTIJDEN

TOUS LES ÂGES



NL

la balle au prisonnier

Ce jeu se joue en 2 équipes. La zone de jeu est divisée en deux camps, un par équipe, et chaque camp est divisé en 2 parties. 2 capitaines sont également choisis. Les 2 zones centrales sont les zones libres de chaque équipe. Les 2 zones situées les plus à l'extérieur de la zone de jeu, sont les prisons. Le but du jeu est de faire prisonniers tous les membres de l'équipe adverse. Un joueur est fait prisonnier lorsque le ballon le touche, la tête ne compte pas! Un joueur prisonnier se déplace dans la prison du camp adverse, il est libéré s'il arrive à toucher un joueur adverse. Si 2 joueurs restent, le capitaine de l'équipe entre le terrain. Le capitaine qui reste, gagne.

koningsbal

Dit spel wordt gespeeld met 2 teams, die elk een eigen helft van het speelveld hebben. 2 koningen worden gekozen die achteraan het veld van de tegenpartij staan. Het team dat de bal heeft, probeert met de bal iemand van het andere team te raken, het hoofd telt niet en de bal mag de grond niet eerst raken! Wanneer iemand wordt geraakt is hij af en verlaat hij het speelveld en gaat hij bij de koning staan. De koning en afgevallen spelers mogen ook werpen, je kan vrijkomen door iemand te raken. Als er 2 spelers overblijven, komt de koning op het veld. De koning die laatst overblijft

JOUER À
L'INTERIEUR

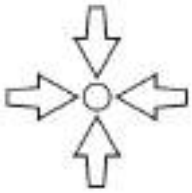
LE MATÉRIEL:

- 56 CARTES
- 1 CLOCHETTE

A PARTIR DE 10 ANS

Déroulement du jeu:

- Pose la clochette au centre de la table.



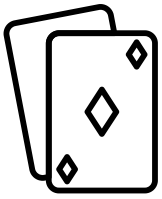
- Distribue toutes les cartes.

- Place les autres cartes faces cachées.

- Retourne une carte à tour de rôle.

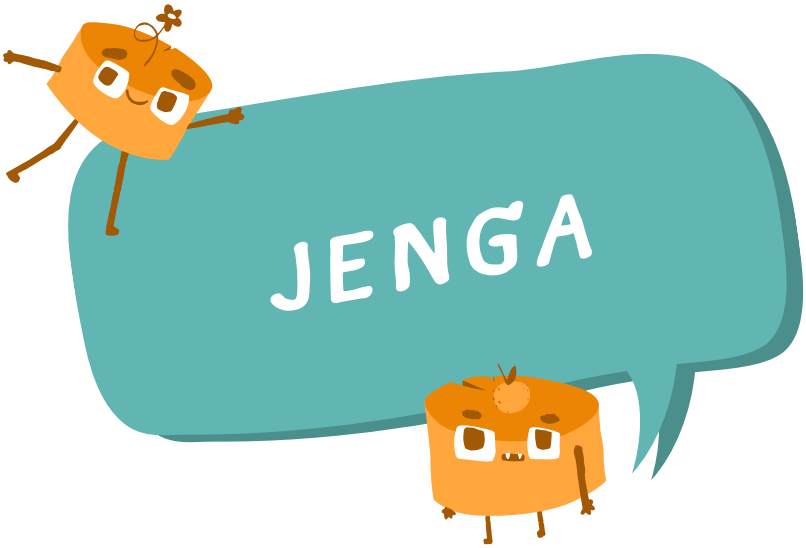
- Sonne la clochette quand 5 fruits identiques apparaissent sur la table.

- Le joueur qui a tapé la clochette, remporte toutes les cartes retournées.



- Un joueur est éliminé quand il n'a plus de carte.

GAME OVER



LE MATÉRIEL:

- 54 BLOCS DE BOIS

A PARTIR DE 10 ANS

Déroulement du jeu:

- Monte la tour en plaçant les blocs par rangées de 3.

- Chaque rang doit être perpendiculaire.

- Le joueur qui a construit la tour commence.

- Enlève un bloc.

- Pose-le au sommet.

- Sois le dernier joueur à déplacer un bloc de bois sans faire tomber la tour.

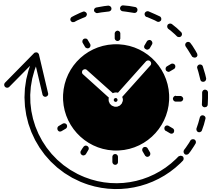
LE MATÉRIEL:

- LA ROULETTE
- LE TAPIS

A PARTIR DE 10 ANS

Déroulement du jeu:

- L'arbitre tourne la roulette.



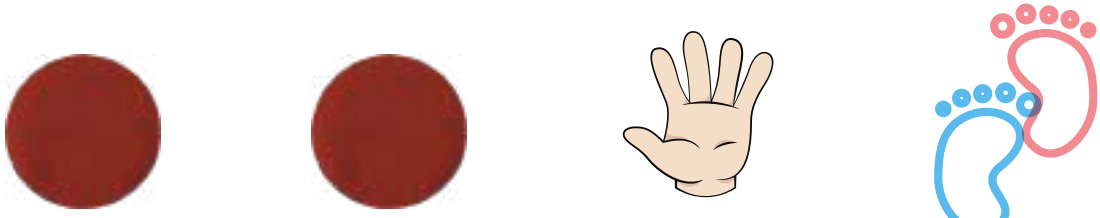
- L'arbitre indique un membre du corps et une couleur.

- Un rond ne peut être occupé que par un seul joueur.

- Une fois un membre posé vous devez tenir la position.

- Si tous les ronds de la même couleur sont occupés, l'arbitre tourne la roulette.

- Si une couleur est annoncé 2 fois, vous devez changé.



- Reste debout le plus longtemps.

LE MATÉRIEL:

- 108 CARTES

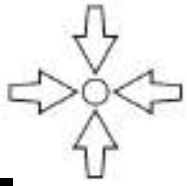
A PARTIR DE 10 ANS

Déroulement du jeu:

- Bats les cartes.

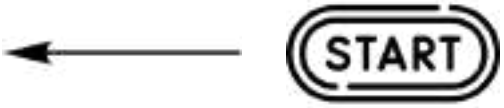
- Distribue 7 cartes par joueur.

- Place les autres cartes faces cachées.



- Retourne la carte du dessus.

- Le joueur placé à gauche du donneur commence.



- Recouvre la carte visible par une carte de même couleur/ de même symbole/ de même numéro.

- Ne possède pas de carte? Pioche une carte.
- Pose ton avant-dernière carte? Annonce à haute voix UNO

- Oublie d'annocer UNO? Pioche deux cartes.

- Le joueur qui n'ont pas de cartes, gagne.

LE MATÉRIEL

- 108 CARTES

Les cartes actions:

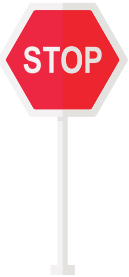
- Carte 2+: Le joueur suivant doit piocher deux cartes et passer son tour.

- Carte inversion: Le sens du jeu change.

- Carte passer: Le joueur suivant doit passer son tour.

- Carte joker: Choisis de changer la couleur.

- Carte super joker: Choisis de changer la couleur + le joueur suivant pioche 4 cartes + le joueur doit passer son tour.



LE MATÉRIEL:

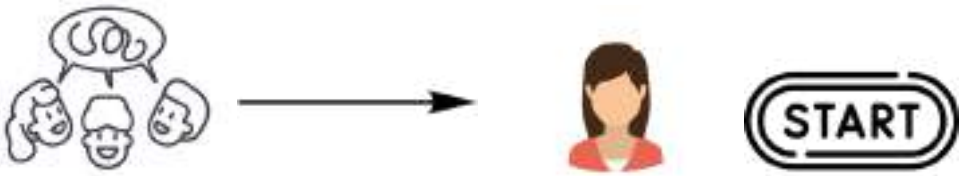
A PARTIR DE 10 ANS

- LE PLATEAU
- 21 JETONS JAUNES
- 21 JETONS ROUGES

Déroulement du jeu:

- Ferme le plateau du jeu.

- Désigne le premier joueur.



- Le premier joueur: Mets un de tes jetons dans l'une des colonnes de ta choix.

- Le deuxième joueur: Mets un de tes jetons dans l'une des colonnes de ta choix.

- Sois le premier à aligner 4 jetons de ta couleur.

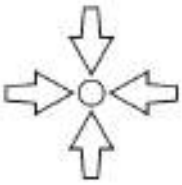
LE MATÉRIEL:

- 80 CARTES
- 1 TOTEM

A PARTIR DE 12 ANS

Déroulement du jeu:

- Place le totem au centre de la table.



- Distribue toutes les cartes.

- Place les autres cartes faces cachées.

- Retourne une carte à tour de rôle.

- Le même symbole? Attrape le totem.

- Le perdant remporte toutes les cartes retournées.

- Sois le premier à se débarrasser de toutes tes cartes.

LE MATÉRIEL:

- 80 CARTES
- 1 TOTEM

Cartes spéciales:

- Flèches vers l'extérieur : tous les joueurs retournent une carte.

- Flèches vers l'intérieur: tous les joueurs doivent tenter d'attraper le totem.

- Flèches de couleurs: les couleurs déclenchent les duels.

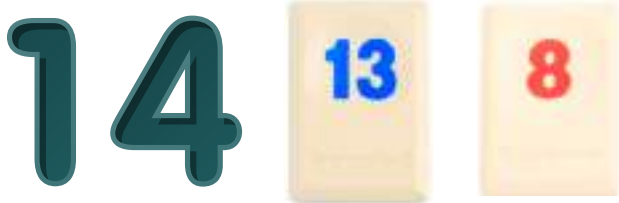
LE MATÉRIEL:

- 106 TUILES
- 4 CHEVALETS

A PARTIR DE 12 ANS

Déroulement du jeu:

- Pioche 14 tuiles.



- Dépose une combinaison valant 30 points minimum. Si ce n'est pas le cas, pioche une tuile.

- Dépose tes tuiles.

- Le joueur qui pose le plus rapidement ses tuiles gagne.

ESCAPE @HOME

Résolvez les énigmes et échappez-vous le plus rapidement possible !

Situation:

Vous êtes seuls à la maison. Soudain, vous entendez un bruit étrange en bas. Il semble que ce soit des voleurs ! Vous essayez de vous cacher dans votre chambre, mais en vain. Les voleurs vous enferment dans une pièce. Bien sûr, vous voulez vous échapper le plus vite possible, mais vous ne savez pas comment...

Les voleurs vous libèrent à une seule condition : vous devez leur donner le mot de passe du coffre-fort.

ESCAPE @HOME

Matériel

- un gâteau
- une pièce dans laquelle jouer à l'escaperoom (par exemple la chambre à coucher)
- les annexes (voir annexes: escape @home)
- des enveloppes
- du papier
- des stylos
- un téléphone portable avec possibilité de changer le code PIN
- 2 vieux journaux
- 5 ballons

ESCAPE @HOME

Préparation

1. Imprimez les annexes.

2. Découpez les pièces du puzzle de l'annexe 2 et placez-les dans la pièce de votre choix (dans le désordre).

3. Prenez le gâteau et cachez le mot dedans.

4. Collez le code morse ailleurs (par exemple sous le lit).

5. Prenez un journal et entourez-y des lettres qui forment le message suivant : "Le troisième chiffre du code est le nombre de saisons que vous avez dans une année."

6. Mettez dans l'autre journal une enveloppe contenant les notes de l'annexe 4 et le code alphabétique.

7. Mettez les journaux dans la chambre.

ESCAPE @HOME

Préparation

8. Prenez le téléphone portable. Remplacez le code PIN par 5748, le fond par celui de l'annexe 5 et changez un contact par "personne inconnue". Placez ensuite le téléphone portable au milieu de la pièce.

9. Gonflez les ballons, insérez les lettres de l'annexe 6 et placez-les dans la salle.

10. Va chercher les enfants, enferme-les dans la pièce et donne-leur la lettre de l'annexe 1. Dites-leur de faire tout dans l'ordre.

11. Que le plaisir commence !

ESCAPE @HOME

Préparation

1. Au début, les enfants reçoivent une lettre qui est glissée sous la porte. Il contient l'histoire et un premier indice :
"Si tu n'as qu'une seule pièce de ma part, tu ne peux rien faire avec moi. Si vous en avez beaucoup plus, je deviendrai une plus belle image après chaque pièce."
--> puzzle

2. Lorsqu'ils ont fait le puzzle, ils trouvent le mot "**cinq**" au dos et le message :
"Les gens disent parfois que je suis à croquer."
--> gâteau

3. Le gâteau contient une note avec un code morse et une localisation. Ils doivent la déchiffrer avec la clé auxiliaire qu'ils y trouvent. La clé auxiliaire est cachée sous le lit, par exemple.

ESCAPE @HOME

Déroulement

4.

La note dans le gâteau dit :

A. Numéro : ... / . / .--. / -

B. Tu veux me résoudre ? Alors regarde sous le lit.

Cela leur donnera le chiffre **sept**.

C. Vous cherchez le chiffre suivant ici :

«Si vous m'avez dans votre main, alors vous savez tout sur le pays tout entier.» --> journaux

5.

Dans l'un des deux journaux, des lettres ont été entourées pour former le message suivant :

"Le troisième chiffre du code est le nombre de saisons que vous avez dans une année."
(quatre)

ESCAPE @HOME

Déroulement

6. Dans l'autre papier se trouve une enveloppe avec un code alphabétique et 2 notes :

Note 1 :
Quelles lettres vont avec les chiffres suivants ? Mettez ensuite les lettres dans le bon ordre pour trouver le dernier chiffre du code PIN.

21/8/20/9 (UHTI --> **HUIT**)

Note 2 :
Entrez le code sur le téléphone portable qui se trouve au milieu de la pièce.

ESCAPE @HOME

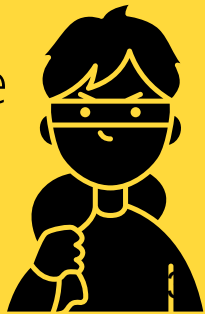
Déroulement

7. Lorsque les enfants ont saisi le code PIN, ils voient l'arrière-plan suivant sur le téléphone portable avec le message :

"Vous trouverez le mot de passe dans les ballons ! Mettez les lettres à côté des autres lettres et voyez quel mot vous trouvez. Envoyez ensuite un SMS avec le mot de passe au numéro indiqué sous le nom de "personne inconnue".

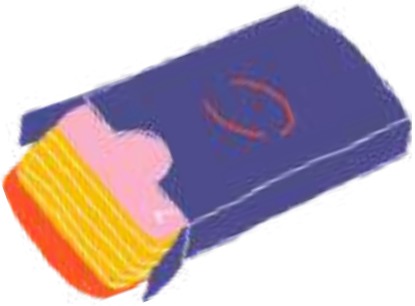
(Changez le nom d'un contact en "personne inconnue", choisissez quelqu'un qui n'a pas peur de recevoir un message).
Mot de passe : ADIEU

8. Ensuite, les enfants envoient un SMS à ce contact. Si le mot de passe est correct, laissez les enfants sortir de la pièce ! Ils se sont échappés!



TOUS LES ÂGES

Jeux de société



Serpents et échelles

NOMBRE DE JOUEURS

2 - 4

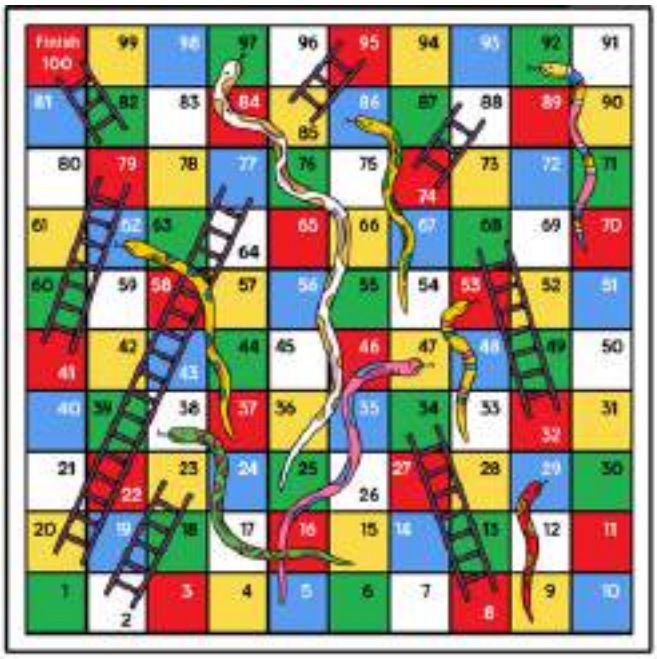
MATÉRIEL

- un dé
- un pion pour chaque joueur
- le plateau de jeu (voir annexe)

RÈGLES DU JEU

Les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Celui qui lance le plus grand nombre commence. À chaque lancer, vous déplacez votre pion du même nombre de cases que celui que vous avez lancé. Si un joueur atterrit sur une case où se trouve le bas d'une échelle, il se déplace automatiquement vers le haut de cette échelle.

Si un joueur atterrit sur une case avec une tête de serpent, ce joueur glisse automatiquement le long de ce serpent et atterrit sur la case avec l'extrémité du serpent. Le joueur qui parcourt tout le plateau en premier et atteint le sommet est le gagnant.



Dobble

NOMBRE DE JOUEURS

2 - 6

MATÉRIEL

Cartes DOBBLE (voir annexe)

RÈGLES DU JEU

- Mélange bien le jeu et donnez à chaque joueur une carte retournée. Ne trichez pas !
- Place la pile au milieu de la table, les symboles vers le haut.
- Compte jusqu'à trois, puis chaque joueur retourne sa propre carte.
- Il est temps de se concentrer... Chaque joueur cherche le plus rapidement possible le symbole sur sa carte qui correspond à la carte sur la table. Tu l'as repéré ? Puis dis immédiatement quel symbole tu as trouvé ! Tu as raison ? Tu peux alors prendre la carte et la placer sur le dessus de ta propre pile ouverte.
- Une nouvelle carte est maintenant placée face visible sur la pile. Tous les joueurs regardent à nouveau pour voir s'ils peuvent repérer un symbole similaire. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes du centre soient épuisées.
- Compare les piles de cartes de chaque joueur. Celui qui a la pile la plus élevée gagne la partie !

Si deux joueurs trouvent la solution en même temps, le joueur qui a posé sa carte ou pris la carte dans la pile en premier gagne.
Si le score est égal à la fin, il y a un duel final ! Chaque joueur prend une carte et la retourne simultanément. Le premier à trouver le symbole correspondant gagne la partie.

Bataille navale

NOMBRE DE JOUEURS

2

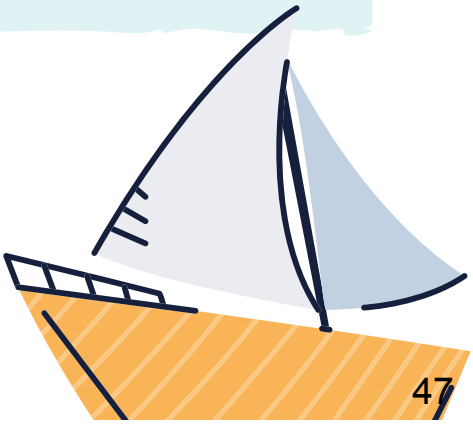
MATÉRIEL

- un plateau de jeu pour chaque joueur (voir annexe)
- 2 stylos/feutres

RÈGLES DU JEU

- Place et colorie trois navires sur ton plateau de jeu (horizontalement ou verticalement) sans le montrer à ton adversaire.

- Le but est de couler tous les navires de ton adversaire.
- À tour de rôle, choisis une case sur laquelle tu souhaites tirer sur ton adversaire (par exemple : B5, A6...).
- Garde la trace des navires touchés en fonction de la légende.
- Si tu parviens à couler le navire d'un adversaire, tu as gagné. Prêt à attaquer ? VAS-Y !



Je suis une banane!

NOMBRE DE JOUEURS

2

MATÉRIEL

- des Post-its
- un stylo

RÈGLES DU JEU

- Écris le nom d'un légume, d'un fruit, d'un objet, d'une personne, etc. sur un Post-it. Assure-toi que ton partenaire ne voit pas ce que tu écris !
- Colle ta carte sur le front de ton partenaire. Veille tout de même à ce que cette personne ne puisse pas voir ce que tu as écrit sur la carte.
- Pose des questions afin de deviner le mot sur ta tête. Si tu devines le mot sur ta tête, tu as gagné.
- Réfléchis à ce qui suit :
  - Quelles questions ont été utiles ?
  - Quelles questions ont été moins utiles ?
- Échange les rôles et joue quelques fois de plus.

Ne t'en fais pas!

NOMBRE DE JOUEURS

2 - 4

MATÉRIEL

- un dé
- 4 pions par joueur
- le plateau de jeu (voir annexe)

RÈGLES DU JEU

Position de départ
Chaque joueur choisit une couleur et place ses quatre pions sur les cases (même couleur) situées au bord du plateau de jeu. Décide qui peut commencer en premier. Pour faire cela, tu peux demander à chacun de lancer le dé une fois. Celui qui a le jet le plus élevé commence. Ensuite, joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quitter la position de départ
Pour quitter la position de départ au bord du plateau, le joueur doit lancer 6 avec le dé. Sais-tu lancer ce nombre rapidement ? Alors tu peux avoir une bonne avance sur les autres joueurs. Après le lancer réussi, lance immédiatement à nouveau. Puis déplace ton pion du même nombre de pas en avant que le nombre sur le dé. Si quelqu'un ne lance pas un 6, c'est au tour du joueur suivant.

Déplacement des pions
Si ton premier pion est entré sur le vrai plateau de jeu, tu peux relancer le dé pendant ton tour et déplacer ton pion. Plus ton lancer est élevé, plus tu peux faire de pas et plus vite tu atteindra ta 'maison'.
Tu as déjà un pion dans le jeu et tu jettes 6 de nouveau ? Ensuite, tu peux soit déplacer le pion de 6 pas en avant, soit placer un nouveau pion sur la case de départ. Si les 4 pions de ta couleur sont déjà dans le jeu, il ne reste qu'une seule option...

Faire tomber un pion du plateau de jeu
Si plusieurs joueurs ont des pions sur le plateau, le jeu devient un peu plus dangereux. Si un pion atterrit sur une case qui a déjà été occupée, le pion qui s'y trouvait auparavant doit être retiré. Ce pion capturé est replacé sur l'une des quatre cases de couleur au bord du plateau de jeu. Cela signifie que le "joueur capturé" doit à nouveau lancer un 6 et recommencer avec ce pion. Tu vois d'où vient le nom du jeu ?

Règles de la maison
Le but ultime du jeu est la maison (de la couleur du joueur) située au centre du plateau de jeu. Il existe des règles spécifiques pour entrer dans la maison. Es-tu proche de la maison après un tour complet ? Ensuite, le lancer doit se terminer sur un espace vide dans la maison. La place est-elle déjà occupée par un de tes pions ? Ensuite, tu dois attendre ton prochain tour. Si tu lances plus de pions qu'il n'y a de cases vides, compte à rebours à partir de la fin. Espérons maintenant que ton pion ne sera pas renversé lorsque tu atteindras le but !
Celui qui parvient le premier à faire rentrer ses quatre pions dans leur maison, gagne le jeu de société.

Story cubes

A PARTIR DE 12 ANS

NOMBRE DE JOUEURS

2 - 6

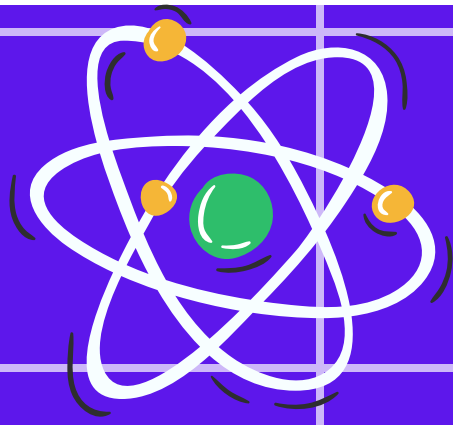
MATÉRIEL

- les cubes d'histoire (dés, voir annexe)
- du ruban adhésif

RÈGLES DU JEU

- Découpe les dés, plie-les et colle-les avec du ruban adhésif. Le jeu peut commencer !

- Chaque joueur devient à son tour le conteur. Lance les dés et crée une histoire commençant par "Il était une fois...". Pour faire cela, utilise les neuf symboles situés sur le dessus du dé et laisse libre cours à ton imagination !



EXPÉRIENCES SCIENTIFIQUES

A PARTIR DE 10 ANS

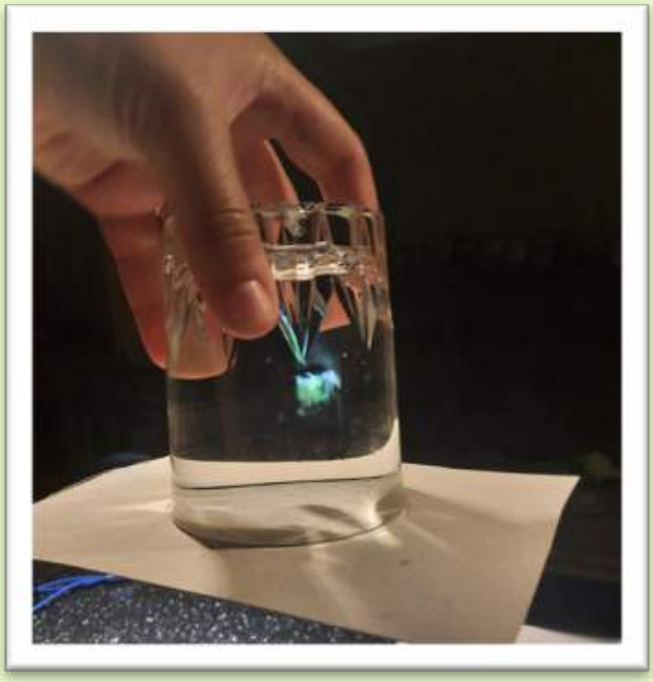
L'EXPÉRIENCE DES SKITTLES

1. Achète un sac de Skittles.
2. Mets-les en cercle sur une assiette blanche.
3. Verse de l'eau à l'intérieur du cercle.
4. Attends une ou deux minute(s).
5. Laisse-toi surprendre par le résultat !

MON VERRE EST À L'ENVERS!

1. Verse un verre d'eau jusqu'au bord.
2. Couvre le verre avec un morceau de carton.
3. Prends le verre et retournez-le d'un seul coup.

Conseil : Utilise du carton solide (par exemple, une boîte à pizza) et ne déplace pas trop le verre.



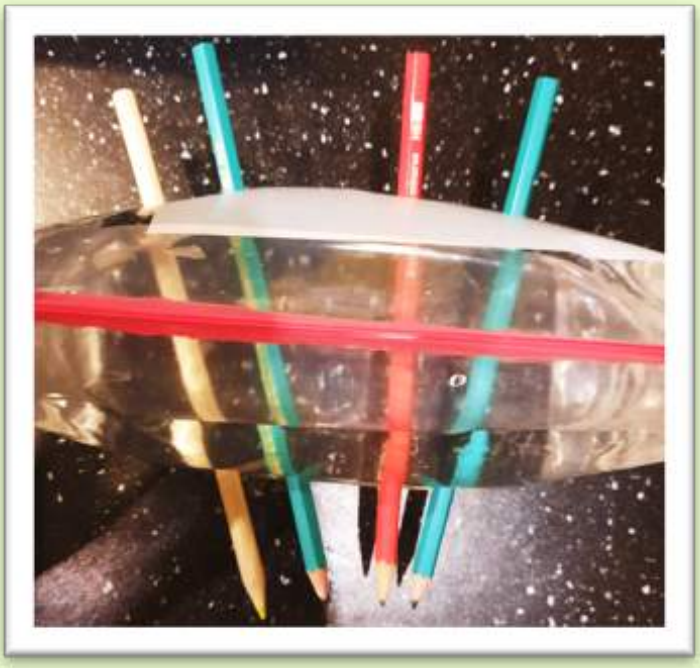
FONTAINE DE COCA

1. Prends une bouteille de coca light et dévise le bouchon.
2. Enroule une feuille de papier et colle-la avec des rubans adhésifs.
3. Glisse cinq pastilles à la menthe (Mentos) dans le papier.
4. Mets votre doigt en dessous pour qu'ils ne tombent pas encore dans le coca.
5. Fais un compte à rebours et laisse les pastilles tomber dans le coca à l'aide du papier.

EXPÉRIMENTER AVEC DES CRAYONS

1. Remplisse un sac refermable avec de l'eau et ferme-le.
2. Prends quatre crayons qui ont des pointes aiguisées.
3. Passe les crayons à travers du sac.

Conseil : Fais-le avec précaution! C'est très cool si tu peux réaliser cette expérience.



MONTE SUR DES BALLONS!

A PARTIR DE 12 ANS

De quoi avez-vous besoin ?

- planche robuste (1 m x 1 m) avec un dessous lisse.
- au moins 10 ballons
- quelques volontaires

Commencez !

Étape 1 : Gonfle les ballons. Veille à ce qu'elles soient à peu près de la même taille et pas trop serrées.

Étape 2 : Place les ballons les uns à côté des autres sur le sol. Pose quelque chose de lisse (par exemple du vinyle) sur le sol s'il est irrégulier.

Étape 3 : Place la planche sur les ballons.

Étape 4 : Demande à un volontaire de se tenir lentement debout sur le tableau. Tu crois que les ballons vont éclater ?

Étape 5 : Demande à tes volontaires de se tenir debout sur la planche, un par un. Répartis le poids. Si nécessaire, demande à quelqu'un de tenir la planche jusqu'à ce que trois personnes soient debout dessus. Combien de personnes peuvent tenir sur la planche sans faire éclater les ballons ?

FABRIQUE VOTRE PROPRE FUSÉE!

De quoi avez-vous besoin ?

- sachet de thé
- poudre à lever
- bouteille en plastique de 500 ml
- un bouchon
- ruban adhésif
- piques à brochettes ou crayons
- vinaigre

Commencez !

1. Colle trois crayons ou piques à brochettes sur ta bouteille avec du ruban adhésif. Veille à ce que tes bâtonnets soient répartis uniformément autour de ta bouteille et qu'ils dépassent de quelques centimètres le haut de celle-ci. Maintenant, mets la bouteille sur ses 3 pieds.

2. Tu veux une fusée cool ? C'est le moment d'en faire une réalité. Trouve sur Internet des photos de vraies fusées et construis-les. Assure-toi que ta fusée n'est pas trop lourde.

3. Remplis la bouteille pour environ 1/3 avec du vinaigre.

4. Prends le sachet de thé vide et mets-y un demi-sachet de levure chimique.

5. Pousse le sachet de thé, avec l'ouverture vers le haut, avec précaution dans la bouteille, sans le faire tomber. Veille à ce que la partie contenant la levure chimique pende complètement dans la bouteille, sans s'enfoncer trop profondément et sans toucher le vinaigre.

6. Replie la partie du sachet de thé qui dépasse encore de la bouteille sur le goulot.

Enfonce maintenant ton bouchon dans la bouteille de manière à ce que le sachet de thé soit coincé entre le bouchon et la bouteille. Assure-toi que ton bouchon n'est qu'à mi-chemin dans la bouteille, donc pas trop profond !

Le bouchon doit fermer correctement la bouteille. Ton bouchon est trop fin ? Ensuite, sors à nouveau ton bouchon et colle du ruban adhésif autour pour le rendre plus épais. Remets-le dans le goulot de la bouteille. Le vinaigre ne doit pratiquement pas s'écouler lorsque tu retournes la bouteille.

7. Secoue doucement ta bouteille, puis pose-la rapidement à l'envers sur ses pieds.

8. Recule rapidement d'au moins 5 mètres et attends jusqu'à ce que la bouteille s'élève dans les airs.

CANON À VORTEX

De quoi avez-vous besoin ?

- seau
- couteau à broyer
- un grand morceau de plastique robuste : sac poubelle, rideau de douche
- ruban adhésif
- gobelets en plastique

Commencez !

Étape 1 : Découpe un cercle dans le morceau de plastique qui dépasse d'environ 10 cm le bord de l'ouverture du seau.

Étape 2 : Tends le morceau de plastique sur l'ouverture avec du ruban adhésif en toile (comme un roulement de tambour).

Étape 3 : Au fond du seau, fais un grand trou circulaire d'environ 10 cm de diamètre. Tu peux le faire avec un canif, une perceuse ou un autre matériel. Sois prudent et demande l'aide d'un adulte si nécessaire.

Étape 4 : Place un gobelet en plastique sur la tête de votre ami(e) et demande-lui de s'asseoir de l'autre côté de la pièce. Dirige le seau vers le gobelet, puis frappe fortement la pièce de plastique avec ta main.
À combien de mètres de distance peux-tu renverser le gobelet ?

TOUS LES ÂGES

PROJETS DE BRICOLAGE

Olé, olé, la créativité!

TABLEAU DE PHOTOS DIY

Pour capturer et préserver les souvenirs de l'échange, tu peux créer ce magnifique tableau de photos !

MATÉRIEL

- un morceau de carton ou une planche de bois
- de la peinture
- des pinceaux
- une tasse avec de l'eau
- des punaises ou clous et un marteau
- de la corde
- un grand morseau de tissu
- des pinces (à linge)

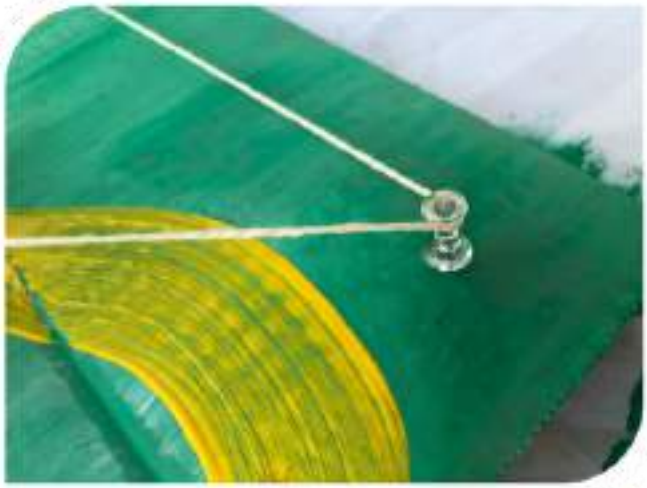
Conseil : si tu veux une planche plus solide, utilisez du bois, des clous et du fil de fer !

INSTRUCTIONS

1 Peins un motif de ton choix sur ton morceau de carton ou planche de bois. Utilise le morceau de tissu pour protéger la table. Laisse bien sécher la peinture.

2 Insère le premier clou de pouce dans la corde pour la fixer.

3 Enroule ensuite la corde en zigzag autour les autres punaises. Attache la dernière punaise comme la première.



4 Accroche des photos amusantes sur ton tableau à l'aide de pinces (à linge).

SLIME DUVETEUX

Amuse-toi pendant des heures avec ce slime doux amusant!

MATÉRIEL

- de la colle liquide à base d'eau (6 cuillères à soupe)
- de la mousse à raser (un petit bol plein)
- du colorant alimentaire (quantité à volonté)
- de la solution pour lentilles avec Borax (2 cuillères à café)
- un grand bol de mélange

INSTRUCTIONS

1 Mets 6 cuillères à soupe de colle dans le bol de mélange.

2 Ajoute ensuite le bol avec la mousse à raser et mélangez bien.

3 Ajoute les cuillères à café de solution pour lentilles, en remuant continuellement, une par une.

4 Il est temps de pétrir ! Plus tu pétrisses, plus le slime deviendra ferme.

well done!

SLIME ARC-EN-CIEL

Qu'est-ce qui est mieux que le slime ? De la slime comestible, bien sûr ! Suis les instructions et n'hésite pas à goûter de temps en temps.

MATÉRIEL

- des bonbons Fruittella (2 sachets)
- du sucre glace
- une petite casserole
- une grande casserole avec de l'eau
- une cuillère à soupe

INSTRUCTIONS

1 Prends les bonbons Fruittella et choisis la couleur que tu veux mettre dans la petite casserole (sans les papiers autour, bien sûr). Tu peux, par exemple, mélanger toutes les couleurs ensemble ou trier les couleurs qui vont bien ensemble.

2 Fonds les bonbons au bain-marie en plaçant la petite casserole dans la grande casserole de façon à ce que le fond de la petite casserole soit dans l'eau. Fais bouillir l'eau et faiis fondre les bonbons en une masse collante, une sorte de pâte.

3 Prends du sucre glace et saupoudre-le sur une assiette ou sur le comptoir. Prends une cuillère de la "pâte à bonbons" et place-en un peu dans le sucre glace.

4 Mélange la "pâte à bonbons" avec le sucre glace jusqu'à ce que tu obtiens un slime élastique.

enjoy!

PORTE-CLÉS

Avec ce porte-clés, tu ne perdras plus jamais tes clés et ton sac à dos brillera comme jamais !

MATÉRIEL

- perles (y compris les perles de lettres), nombre à choix
- 40cm de ficelle
- un anneau
- une paire de ciseaux
- une aiguille

INSTRUCTIONS

1 Passe l'anneau dans la corde. Assure que les 2 extrémités sont égales.

2 Fais une boucle ferme.
Laisse un peu d'espace pour que l'anneau puisse encore bouger. Puis fais un noeud plat sur la boucle.

3 Prends l'aiguille. Assure-toi que les 2 pièces de la ficelle sont dans l'aiguille.
Fais glisser la première perle sur le nœud inférieur. Ainsi, il est bien sécurisé.

4 Enfile maintenant les autres perles sur les deux cordes. Tu peux faire un nœud de temps en temps et y croiser une perle. Cela rendra le porte-clés encore plus solide.

5 Après la dernière perle, fais un autre nœud comme celui en haut.
Ensuite, fais un autre nœud dans chaque pièce de ficelle, aussi près que possible du grand nœud.

6 Coupe les extrémités. Pas trop court. Tu peux ensuite chauffer légèrement les extrémités à l'aide d'un briquet, de manière à ce que les extrémités du fil fondent ensemble. Fais-le avec un adulte !

7 Maintenant, ton porte-clés est prêt à briller sur un sac à dos, un sac de livres ou une pochette de ceinture !

TIE DYE

MATÉRIEL

- des T-shirt(s)
- de la peinture pour textile (jaune, bleu, rouge)
- des gants en plastique
- des bandes élastiques
- des ciseaux
- des portemanteaux
- une table ou une zone de travail sur laquelle de la peinture peut être déposée

PRÉPARATION

- Lave les T-shirts à l'avance (cela les empêchera de rétrécir et il sera plus facile de voir la peinture).
- Prévois également un endroit où tu pourras suspendre les T-shirts en toute sécurité et où ils pourront s'égoutter sur le sol.
- Cherche des porte-manteaux et crée un espace de travail où tu pourras "renverser" de la peinture.
- Ne mets pas ton pantalon blanc le plus cher, car la peinture ne s'enlèvera pas non plus.
- Mets des gants.
- Veille à ce que tout soit à portée de main.

LA 'SPIRALE'

Avec cette technique, tu obtiens une belle spirale sur ton T-shirt !

INSTRUCTIONS

1 Pose ton T-shirt sur une surface plane et tiens-la en son milieu.

2 Retourne-le (tu peux aussi utiliser une fourchette). Tourne jusqu'à ce que tu ne puisses plus le tourner.

3 Tiens-le fermement et enroule un élastique autour de ton T-shirt.

4 Recommence dans l'autre direction de sorte que tu obtiennes une croix. Tu peux utiliser plusieurs élastiques. Plus les élastiques sont serrés, mieux tu pourras voir le tissu blanc de ton T-shirt.

5 Si tu veux que la peinture couvre mieux et qu'il y ait moins de tissu blanc, mouille bien le T-shirt avec de l'eau.

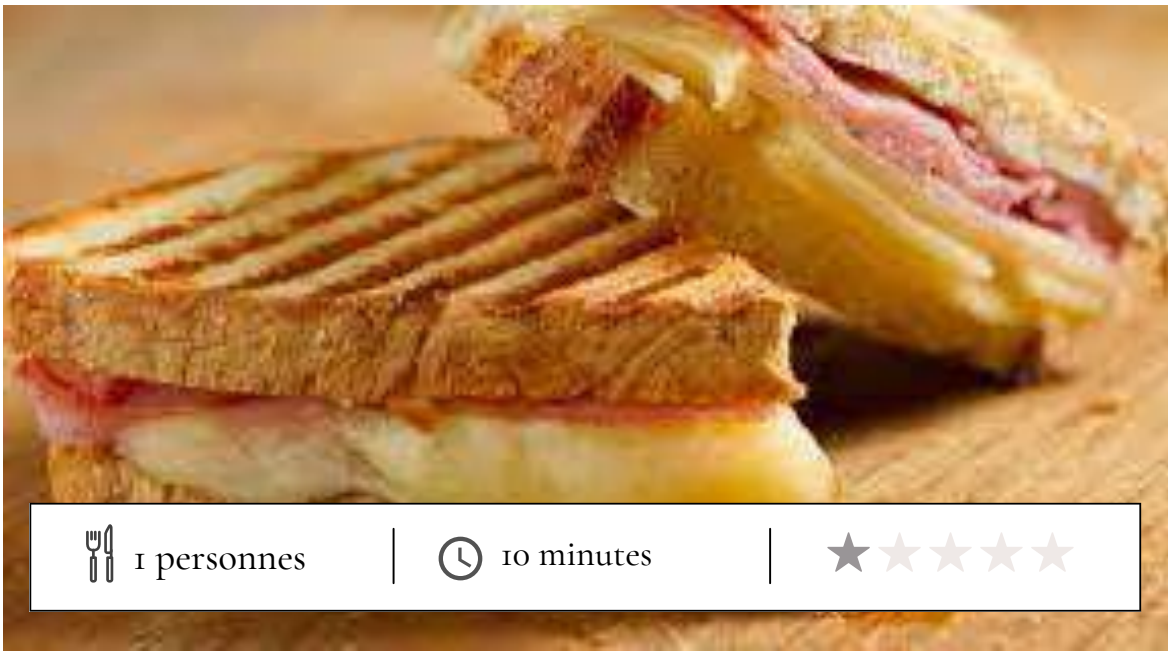
6 Mets vos gants et commence à peindre. Si tu veux faire un arc-en-ciel, peins dans cet ordre : jaune - bleu - rouge. En mélangeant, tu obtiendras automatiquement toutes les couleurs d'un arc-en-ciel.

8 Tu as fini de peindre ? Coupe délicatement les élastiques et regarde le résultat final.

9 Suspends ton T-shirt pour le faire sécher. Veille à ce que la peinture ne coule pas sur ce qui ne peut pas être sali.

RECETTES

CROQUE-MONSIEUR



1 personnes | 10 minutes | ★☆☆☆☆

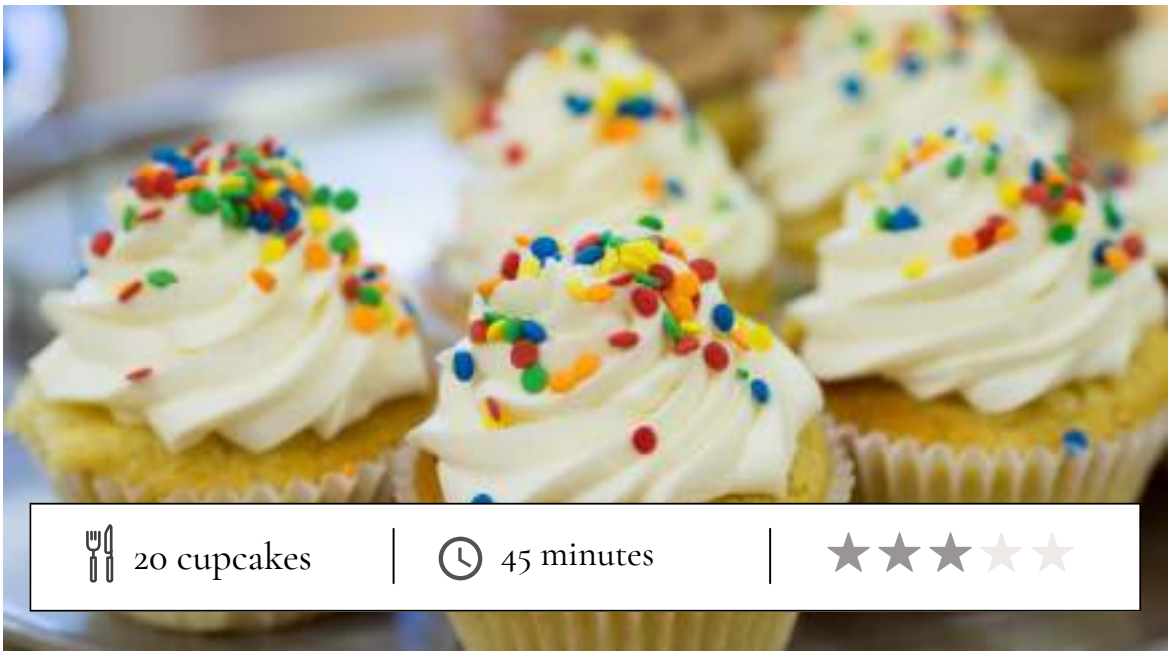
Ingrédients

2 tartines
1 tranche de fromage
1 tranche de jambon
du beurre
machine à croque-monsieur

Préparation

1. Allume la machine à croque-monsieur.
2. Tartine le pain avec du beurre.
3. Mets le fromage et le jambon entre les 2 tartines.
4. Place le croque-monsieur dans la machine.
5. Quand le fromage a fondu, le croque-monsier est prêt à manger. Bon appétit!

CUPCAKES



20 cupcakes | 45 minutes | ★★★☆☆

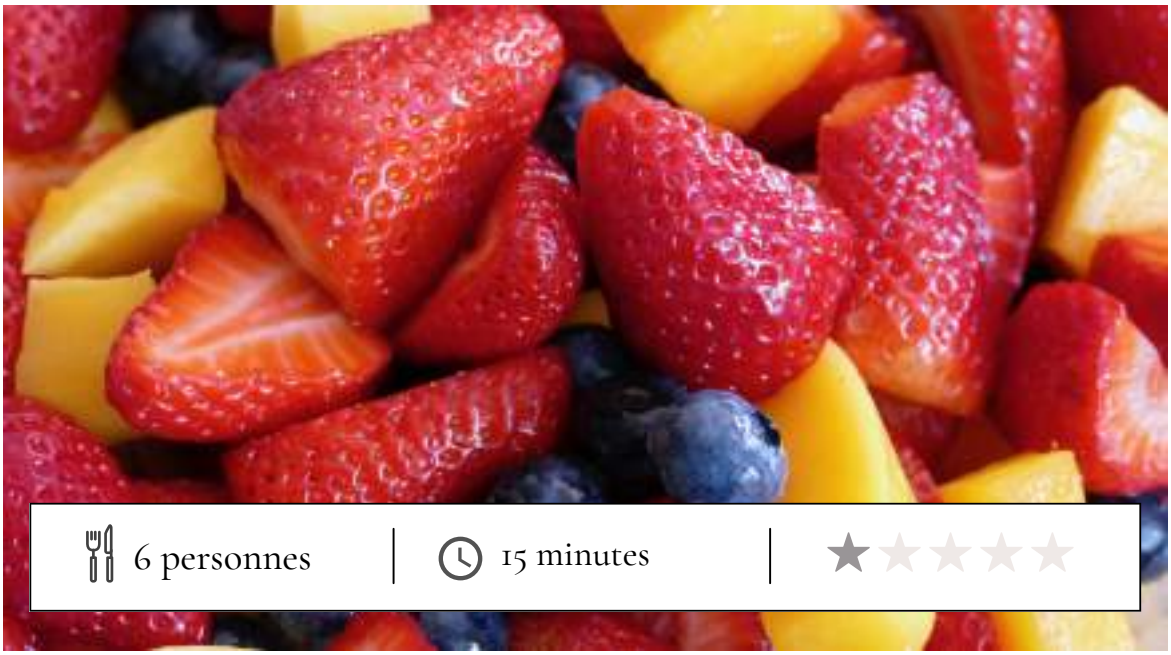
Ingrédients

250 gr du beurre non salé
250 gr du sucre
1 sachet du sucre vanillé
4 oeufs
250 gr de la farine
bol
mixeur
plaque à patisserie
moules pour les cupcakes

Préparation

1. Prends une plaque à patisserie. Réchauffe le four à 180°.
2. Mets le beurre dans un bol. Fouette le beurre.
3. Ajoute le sucre et le sucre vanillé. Fouette.
4. Ajoute les oeufs un par un. Fouette.
5. Ajoute la farine en 3 parties. Mixe.
6. Mets les moules sur la plaque à patisserie. Remplis les moules pour la moitié.
7. Mets au four pendant 20 minutes.
8. Laisse refroidir les cupcakes. Bon appétit!

SALADE DE FRUIT ARC-EN-CIEL



6 personnes | 15 minutes | ★☆☆☆☆

Ingrédients

200 gr de fraises
1 mango
3 kiwis
150 gr de myrtilles
2 abricots
1 cuillerée à soupe de miel
3 cuillerées à soupe de jus de citron

Préparation

1. Rince les fraises et les myrtilles. Laisse les fruits s'égoutter.
2. Coupe les abricots en quartiers.
3. Pèle le mango et coupe en quartiers.
4. Pèle les kiwis et coupe en quartiers.
5. Enlève les couronnes des fraises. Coupe les fraises en deux parties. Mets les fruits dans un bol.
6. Mélange le jus de citron avec les fruits.
7. Assaisonne au goût avec le miel. Bon appétit!

PIZZA MARGHERITA

1 pizza | 20 minutes | ★★☆☆☆

Ingrédients

1 pâte à pizza prête à l'emploi
100 ml pulp de tomates
150 gr mozzarella
1 cuillerée d'origan séché
quelques feuilles de basilic
du poivre et du sel
plaque à patisserie et papier cuisson

Préparation

1. Enlève la plaque à patisserie du four et couvre-la avec du papier cuisson. Réchauffez le four à 180°.
2. Mets la pâte à pizza sur la plaque à patisserie.
3. Couvre la pâte avec le pulp de tomates. Assaisonne avec du sel et du poivre.
4. Répartis le mozzarella.
5. Finis avec l'origan et le basilic.
6. Cuis la pizza au four pendant 12 minutes.
7. Laisse refroidir. Bon appétit!

POPCORN

4 personnes | 10 minutes | ★☆☆☆☆

Ingrédients

125 gr de maïs pour popcorn
2 dl huile d'arachide
100 gr de sucre
casserole avec couvercle

Préparation

1. Verse l'huile dans une casserole.
2. Place la casserole au feu.
3. Mets un peu de maïs dans la casserole et ajoute le sucre.
4. Mets le couvercle. Le maïs va souffler.
5. Enlève la kasserole du feu si le maïs a soufflé. Mélange.
6. Laisse refroidir. Bon appétit!

JEUX DE LANGUE

Pratique le français en s'amusant !

RÈGLES DU JEU

TOUS LES ÂGES

QUI SUIS-JE ?

Préparation

Chaque joueur reçoit un post-it. Sans que les autres joueurs ne le voient, chaque joueur écrit un nom d'une célébrité sur le post-it. Chaque joueur coule le post-it sur le front d'un autre joueur.

Déroulement du jeu

- Le but du jeu est de deviner le nom qui est écrit sur le post-it sur ton front.
- Tu fais cela en posant des questions aux autres joueurs. Les autres joueurs ne peuvent répondre que par 'oui' ou par 'non'.

Exemples de questions : « Suis-je un homme ? Suis-je Belge ? Suis-je ...?'

Variante : Tu peux également jouer au jeu dans un certain thème, par exemple 'les animaux'.

RÈGLES DU JEU

JEU DU PENDU

TOUS LES ÂGES

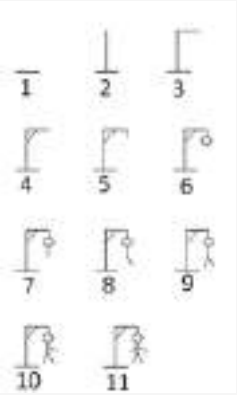
Déroulement du jeu

- Un joueur écrit un mot sur une feuille de papier. Les autres joueurs ne sont pas autorisés à voir le mot.
- Il met sur un papier ou sur un tableau autant de lignes que le nombres de lettres dans le mot.
- Les autres joueurs disent à tour de rôle une lettre.
    - Si la lettre mentionnée se trouve dans le mot, remplis cette lettre.

Exemple : Lettre A dans le mot 'caramel' : _a_a_ _ _

    - Si la lettre ne se trouve pas dans le mot, dessine une partie de la potence.

*Suis les étapes :



- Le premier joueur à voir de quel mot il s'agit, gagne. Si le mot n'est pas deviné, le joueur qui a dessiné la potence gagne.

TOUS LES ÂGES

RÈGLES DU JEU

FLEUVE DE MOTS

Déroulement du jeu

- Cette activité peut se faire oralement. À tour de rôle, chaque joueur prononce un mot qui commence par une certaine lettre.

Exemple : Mots qui commencent par la lettre 'N' :

  - nez
  - neige
  - nature
  - nuage

- Qui trouve le plus grand nombre de mots ?

* Cette activité peut être jouée en 2 langues.

Variation sur le jeu : Qui trouvera le plus grand nombre de mots dans un certain thème ?

Exemple: Mots liés à "la cuisine":

  - des pâtes
  - une table
  - des épices
  - le sel

RÈGLES DU JEU

DÉTECTIVE

TOUS LES ÂGES

Matériel

- une pièce dans la maison/ un jardin

Déroulement du jeu

Le but de ce jeu est d'interroger quelqu'un sur des événements.

- Le jeu se joue dans une pièce spécifique de la maison (ou à l'extérieur). Tous les joueurs quittent le lieu sauf 1 joueur qui change quelque chose dans le lieu.
- Après quelques minutes, les autres joueurs reviennent dans la pièce. Ils essaient de deviner quel changement a été fait. Ils peuvent le faire en posant des questions au joueur qui a effectué le changement.

A PARTIR DE 12 ANS

RÈGLES DU JEU

ON PEUT MENTIR

Déroulement du jeu

- Un joueur raconte une histoire qui est réelle ou inventée.
- Les autres joueurs écoutent attentivement. Ils essaient de deviner si l'histoire est vraie ou fausse.
- Ensuite, le joueur révèle si l'histoire est vraie ou fausse.

Variante: On peut également raconter une histoire dans laquelle un certain élément n'est pas vrai. Les autres joueurs devinent alors de quel élément il s'agit.

TOUS LES ÂGES

RÈGLES DU JEU

BATAILLE NAVALE

Matériel

- 2 grilles par personne
- des objets pour indiquer où se trouvent les bateaux, comme des boutons ou des coins

Déroulement du jeu

- Place tes bateaux sur ta grille. (ou colorie les cases où se trouvent les bateaux).
- Cherche les bateaux de ton adversaire. Par exemple:
  Tu dis: "jaune – trois" Ton adversaire dit: "**touché**" ou "**eau**".
- Tu as touché un bateau ? Mets une croix verte sur la bonne place et tu peux rejouer.
- Tu n'as pas touché un bateau? Mets une croix rouge sur la bonne place. C'est à ton adversaire.
- Si tu as détruit tous les bateaux de ton adversaire, tu as gagné le jeu.

TOUS LES ÂGES

RÈGLES DU JEU

BINGO

Matériel

- des grilles de Bingo
- des jetons pour recouvrir les numéros ou les images de la carte

Déroulement du jeu

- Chaque joueur reçoit une ou plusieurs grilles de Bingo.
- Un orateur est désigné pour énoncer à haute voix le numéro (ou le mot), tiré au hasard.
- Si le numéro (ou l'image) se trouve sur la grille du joueur, il le recouvre à l'aide d'un jeton.
- L'orateur continue de tirer des numéros jusqu'au moment où le premier joueur a l'ensemble de sa grille complété.

Comment gagner une partie de bingo ?

Il faut être le premier joueur à avoir sa grille de Bingo complétée. Le joueur doit alors crier Bingo ! Si après vérification, sa grille est validée, il a gagné.

RÈGLES DU JEU

PICTIONARY

TOUS LES ÂGES

Matériel

- les cartes de Pictionary à imprimer et à découper
- une feuille/ un tableau pour dessiner
- des feutres/ des crayons

Déroulement du jeu

- Fais deux tas: cartes vertes et cartes saumons, face cachée.
- Pour jouer, le premier joueur tire une carte saumon et la montre aux autres. Il saura alors s'il doit mimer, dessiner ou expliquer.
- Il tire ensuite une carte verte qu'il ne montre pas et qu'il tentera de faire deviner aux autres.
- Celui qui devine en premier gagne un point. Si on joue à deux, tout le monde gagne .. haha!

A PARTIR DE 10 ANS

RÈGLES DU JEU

DOMINOS

Préparation
Coupe les cartes. Chaque carte contient une image et le nom d'un animal.

Déroulement du jeu
Le but du jeu est de former une chaîne avec les cartes. Il faut lier les images avec les noms des animaux.

* On peut aussi jouer à une compétition. Il faut partager les cartes entre les joueurs. Les joueurs déplacent une carte tour à tour. Si on ne peut pas placer une carte, c'est au joueur suivant.

Le joueur qui n'a plus de cartes comme premier, gagne le jeu.

A PARTIR DE 12 ANS

RÈGLES DU JEU

JEU DE L'OIE

Matériel

- le tableau de jeu et la liste des verbes, imprimés
- des pions
- deux dés

Déroulement du jeu

Suis les étapes sur le tableau de jeu:

- Lance une première fois pour savoir combien de cases tu dois avancer ton pion.
- Lance une deuxième fois pour savoir à quelle personne il faudra conjuguer le verbe.
- Note à chaque fois ta réponse. Les autres joueurs vérifieront si ta réponse est correcte à l'aide de la fiche de correction.
- Mauvaise réponse? Retourne une case en arrière.
- Le but est d'arriver le premier à la dernière case.

Variation:

On peut jouer au jeu avec des formes de verbes différentes.

RÈGLES DU JEU

LE MÉMORY

A PARTIR DE 10 ANS

Matériel

Un jeu de cartes avec des images et des mots, par paire (imprimé et découpé).

Déroulement du jeu

- Toutes les cartes sont étalées faces cachées sur la table (ou par terre si on préfère jouer par terre).
- Un premier joueur retourne deux cartes.
  - Si c'est une "paire" (une image avec le mot correspondant) qui apparaît sur les deux cartes, le joueur gagne les cartes et en retourne à nouveau deux.
  - Si les deux cartes ne vont pas ensemble, le joueur les replace face cachée à l'endroit exact où elles étaient, et c'est au joueur suivant de retourner deux cartes.
- Le gagnant est celui qui accumule le plus grand nombre de paires.

A PARTIR DE 12 ANS

RÈGLES DU JEU

QUELLE HEURE EST-IL ?

Matériel

- un dé
- des boutons
- un plateau de jeu par joueur
- un pion par joueur

Déroulement du jeu

- Chaque joueur met son pion sur une horloge à choix.
- Le joueur le plus jeune commence. Il jette le dé et déplace son pion sur les horloges (dans le sens des aiguilles d'une montre).
- Le joueur lit le temps à haute voix. Les autres joueurs contrôlent si c'est correct. Il cherche la phrase correspondante au milieu du tableau. Si le temps correct se trouve sur son tableau, il peut y placer un bouton.
- C'est au joueur suivant de jeter le dé.
- Le joueur qui est le premier à placer 4 boutons en ligne, gagne le jeu.

RÈGLES DU JEU

A PARTIR DE 12 ANS

QUI EST-CE ?

Préparation

- Imprime et découpe la grille de jeu 3 fois.
- Chacun des deux joueurs reçoit une grille avec tous les personnages.
- L'autre grille doit être découpée pour créer des cartes à piocher.

Déroulement du jeu

- Chaque joueur tire une carte avec un personnage. Ce sera le personnage que son adversaire doit deviner.
- Chacun des joueurs positionne cette carte devant son plateau sans la montrer à l'autre joueur.
- Le joueur le plus jeune commence la partie, il pose la première question.

Exemple de question :"Est ce que ton personnage a les cheveux blonds ?"

  - Si la réponse sur la question est OUI, le joueur barre tous les personnages qui n'ont pas les cheveux blonds.
  - Si la réponse est NON, on peut seulement barrer les personnages qui ont les cheveux blonds.

- Les joueurs doivent poser une question à la fois. Lorsqu'un joueur pense avoir identifié le personnage de l'adversaire, il doit attendre que ce soit son tour.
- Si c'est correct, il gagne la partie.

TOUS LES ÂGES

Puzzles

Tu t'ennuies ? Alors, fais ces puzzles amusants !

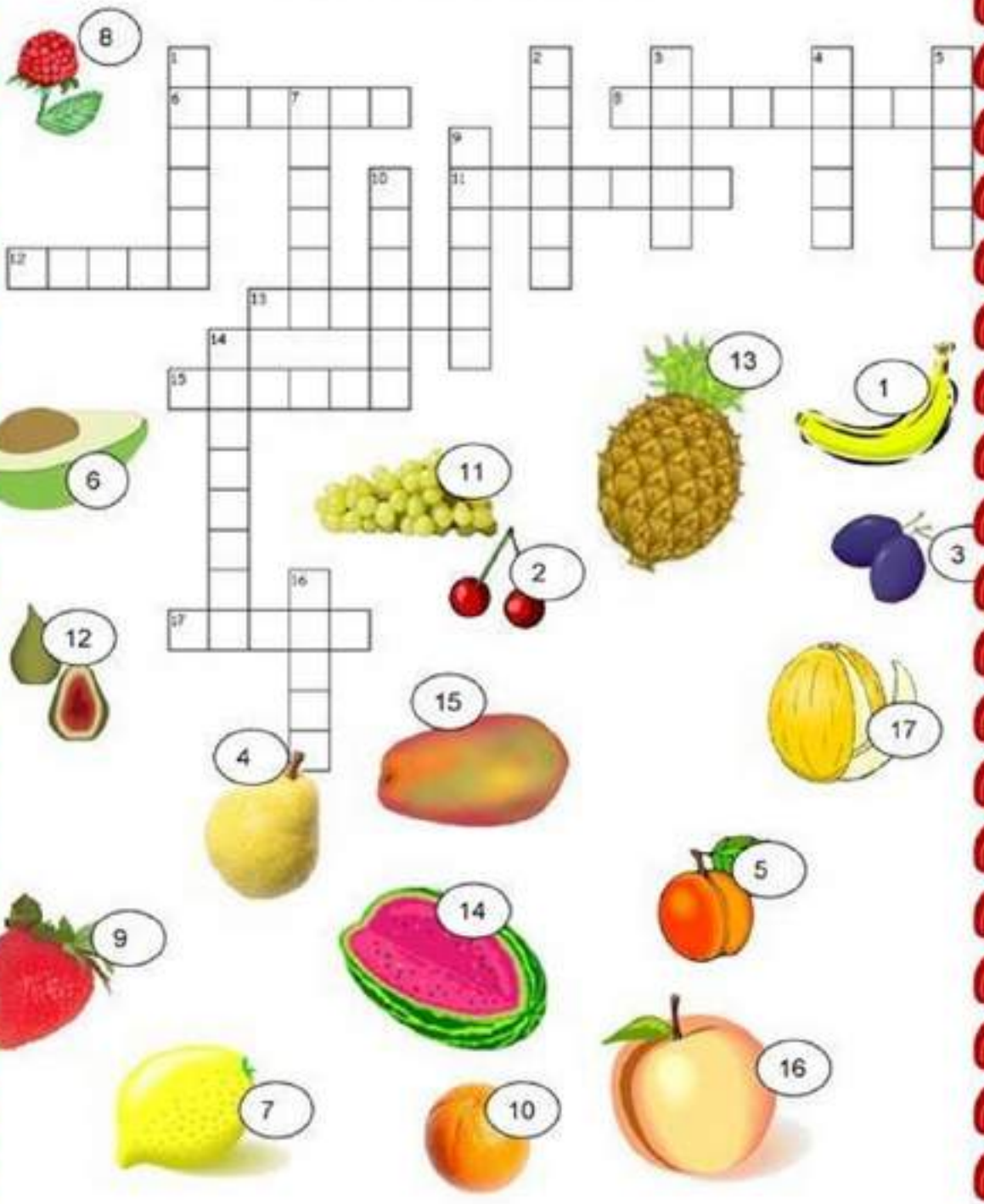
LA MAISON

Cherche dans la grille les mots suivants

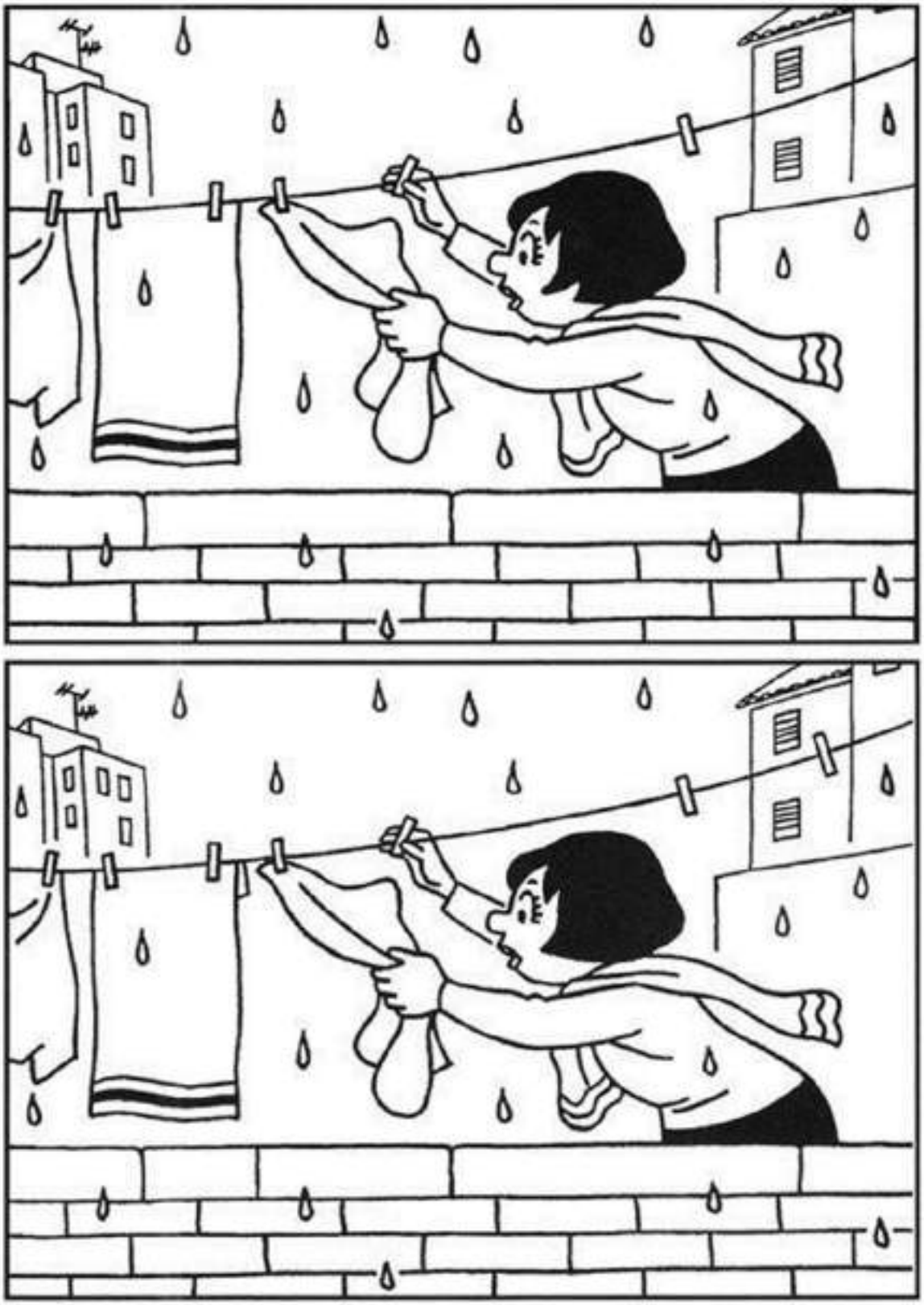
SALON SALLE À MANGER CUISINE CHAMBRE À COUCHER
ESCALIER SALLE DE BAINS COULOIR ÉTAGES BUREAU TOIT
REZ-DE-CHAUSSÉE CAVE VÉRANDA BUANDERIE BALCON
GRENIER CHEMINÉE FENÊTRE GOUTTIÈRE PAILLASSON
PORTAIL ENTRÉE VOLETS PLAFOND PLANCHER

C	R	R	N	R	F	J	E	S	G	G	B	R	S	P	G	L	H	P	T
R	U	F	M	P	L	S	O	L	Z	O	B	J	E	O	T	O	R	A	A
R	I	I	M	F	C	T	W	W	A	U	U	T	G	R	T	L	Y	I	D
W	E	O	S	A	K	I	C	P	A	O	W	T	A	T	S	G	U	L	P
Z	N	I	L	I	A	O	E	N	F	B	D	C	T	A	P	K	J	L	A
P	W	I	N	U	N	T	D	D	A	M	S	H	E	I	L	T	S	A	D
A	E	E	N	E	O	E	L	J	V	R	D	A	T	L	E	G	H	S	N
R	G	H	C	J	R	C	V	Y	C	C	T	M	R	R	Y	R	K	S	O
E	R	N	A	I	N	G	U	M	P	A	T	B	V	N	G	P	E	O	F
F	E	N	E	T	R	E	D	Z	U	P	V	R	E	N	X	E	C	N	A
R	E	Z	D	E	C	H	A	U	S	S	E	E	R	F	C	S	X	E	L
N	O	C	L	A	B	O	L	X	N	D	H	A	A	L	V	N	E	R	P
S	A	L	L	E	A	M	A	N	G	E	R	C	N	W	B	N	V	P	U
S	T	E	L	O	V	L	S	C	V	N	P	O	D	C	I	E	N	A	C
S	N	I	A	B	E	D	E	L	L	A	S	U	A	M	N	O	E	X	Y
P	L	A	N	C	H	E	R	O	K	Z	L	C	E	T	L	R	N	T	O
N	O	W	L	M	O	T	I	S	Q	H	A	H	R	A	U	N	V	W	I
C	K	J	O	W	K	R	V	C	G	B	C	E	S	B	Z	J	O	L	Q
J	A	V	D	R	N	J	M	Z	P	X	E	R	X	V	Y	Y	C	V	V
O	K	I	S	G	I	F	W	R	U	E	C	T	F	N	P	H	E	L	D

Mots croisés - Fruits

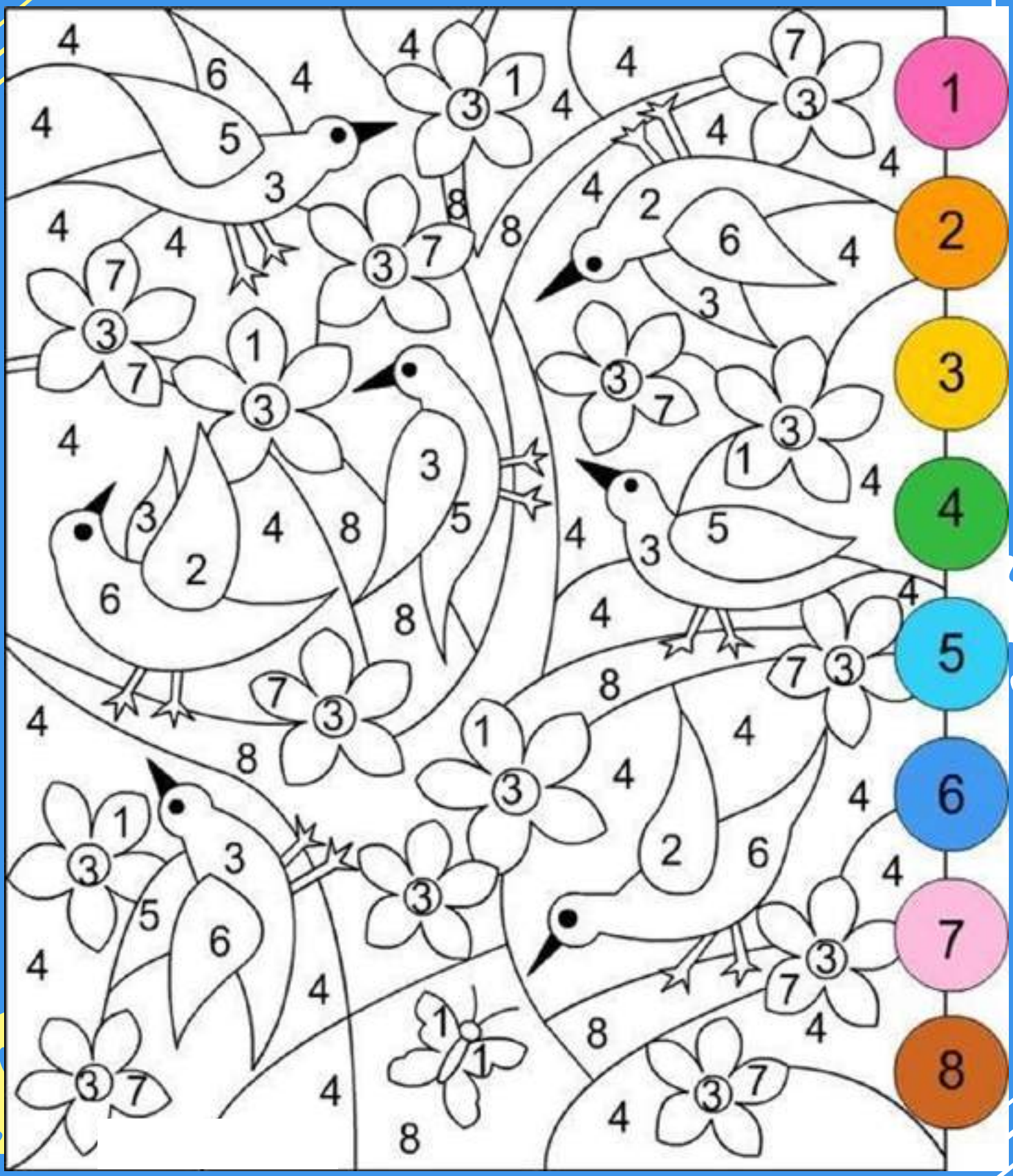


Ces deux dessins semblent identiques. En fait, ils ne le sont pas.
A toi de trouver les 7 différences qui les séparent.



*Additionnel: Raconte à ta famille d'accueil quelles erreurs tu as trouvées.

Complète le dessin avec les couleurs correctes.



*Additionnel: Nomme les couleurs à haute voix.

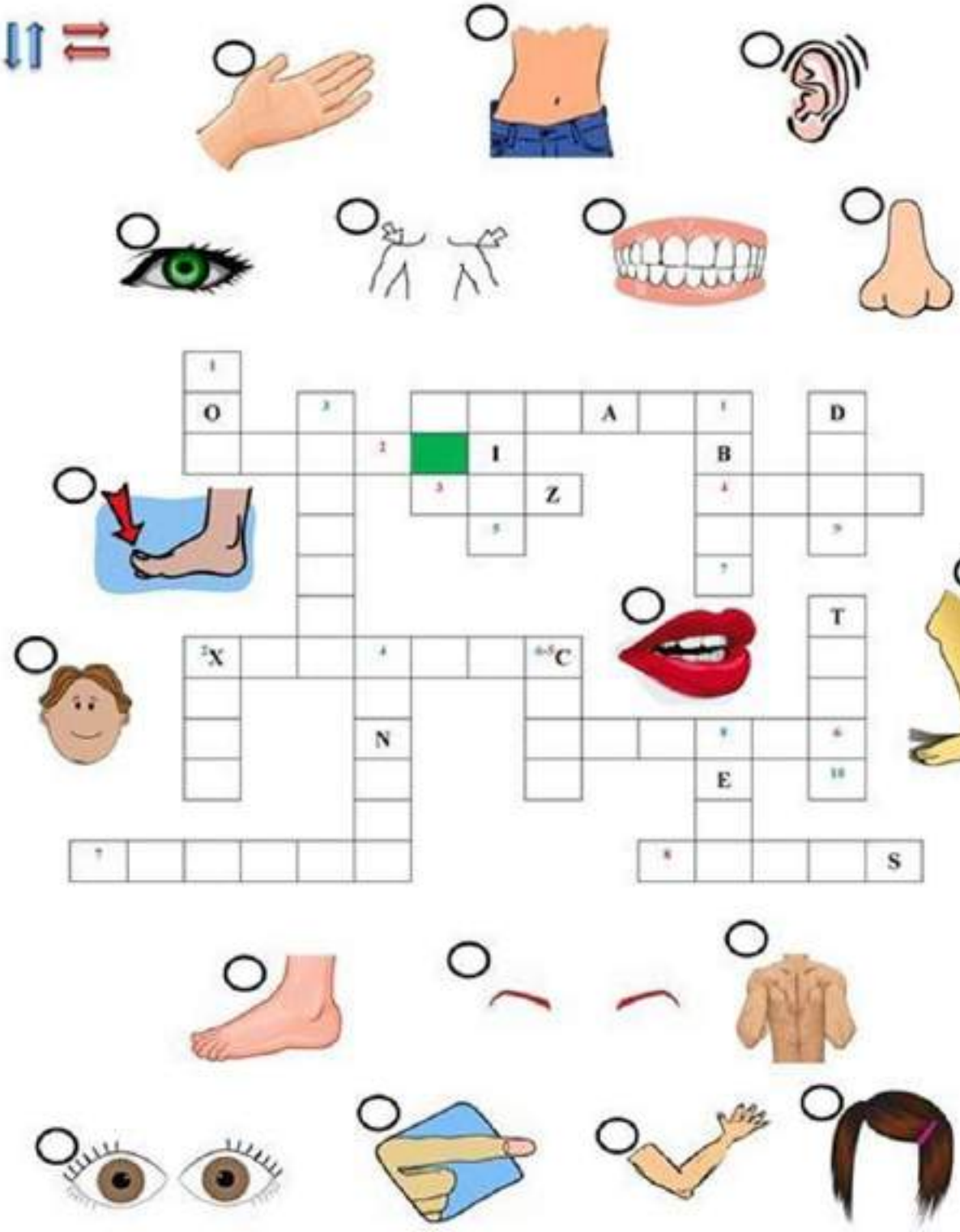
Mots cachés

Les vacances

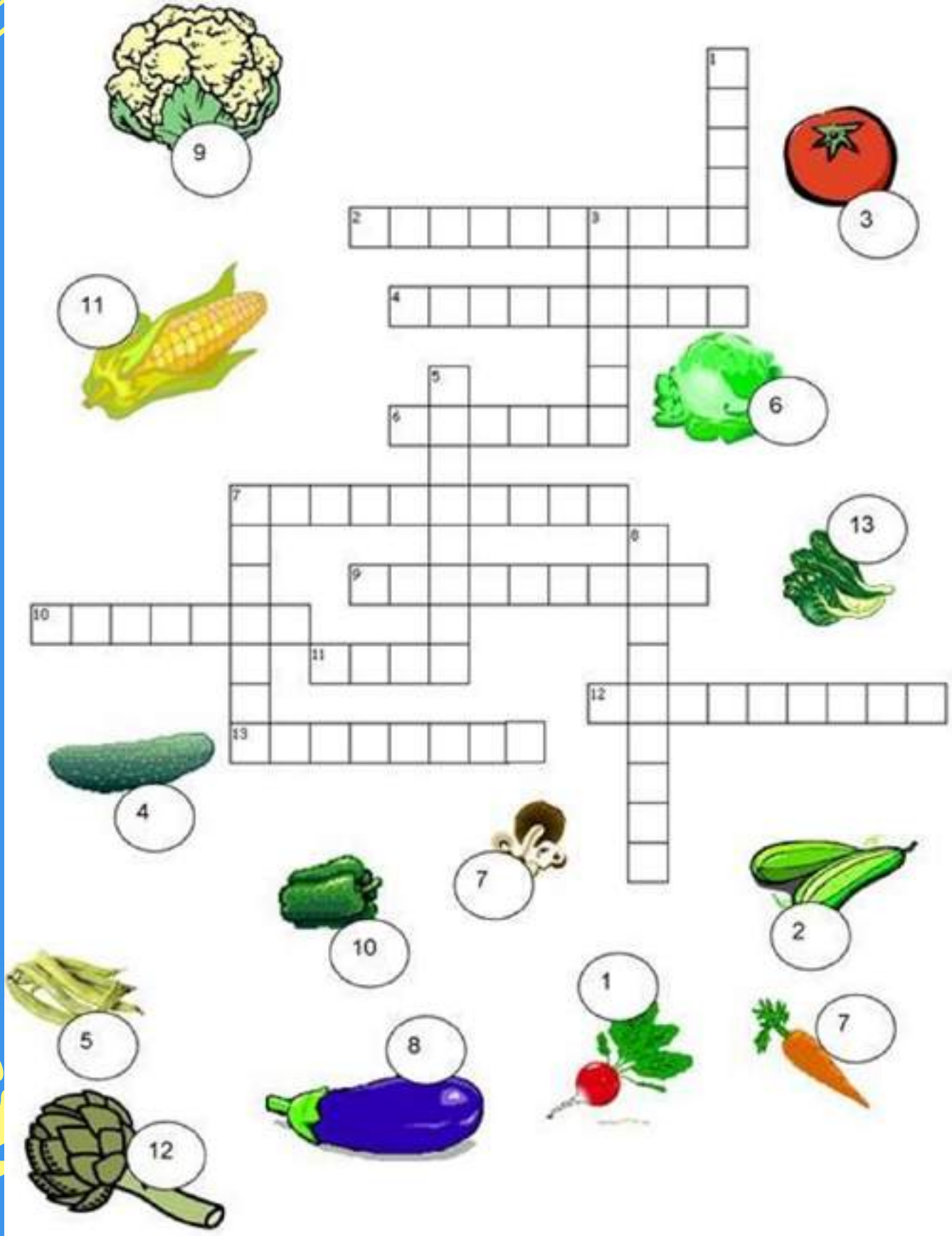
E	I	S	O	X	X	V	N	S	N	U	U	Q	K	R	X	L	O	M	J
E	T	T	E	N	U	L	A	O	G	X	Y	G	M	S	Q	Q	R	B	F
Q	U	S	H	W	E	N	L	P	A	U	R	A	F	Z	Y	B	F	D	L
J	E	W	W	E	D	L	X	U	M	R	O	B	N	L	G	W	K	B	I
W	X	G	D	A	A	C	W	C	P	B	F	D	E	G	U	Q	L	V	I
L	Y	A	L	B	C	U	Z	A	N	W	J	M	U	D	D	P	A	X	M
V	O	E	S	E	S	I	L	A	V	G	R	V	A	C	A	N	C	E	S
R	S	M	X	T	T	E	G	A	L	P	I	P	F	G	Z	T	F	T	D
R	O	N	B	O	C	R	M	E	S	O	L	A	I	R	E	U	V	H	L
H	V	C	H	A	P	E	A	U	Q	Y	M	N	T	S	E	F	Q	U	A
A	R	M	L	I	E	L	O	S	K	O	B	E	E	H	C	D	K	F	N
P	N	A	G	B	A	I	G	N	A	D	E	D	L	R	B	I	T	R	T
Z	A	C	W	D	P	T	V	D	W	C	A	W	L	U	W	S	N	E	F
G	Q	R	W	F	K	D	Q	V	M	N	L	O	I	E	M	E	O	E	B
R	C	D	A	L	U	E	P	I	O	J	R	B	U	L	C	L	O	T	T
Q	G	C	T	S	G	V	I	M	Z	R	E	L	J	A	F	B	H	W	K
G	U	O	L	G	O	X	I	F	M	A	V	M	Z	H	B	A	N	J	S
T	T	N	F	J	R	L	V	F	G	Z	Y	F	K	C	Z	S	K	M	L
Y	Y	G	N	F	G	L	L	R	A	U	A	V	P	A	L	M	I	E	R
W	G	L	W	J	O	A	B	Z	Y	I	Y	M	I	H	A	E	G	X	T

été	vélo	baignade
vacances	congé	août
plage	sable	crème solaire
soleil	juillet	limonade
sandales	valise	lunette
parasol	chapeau	chaleur
palmier	piscine	ballon

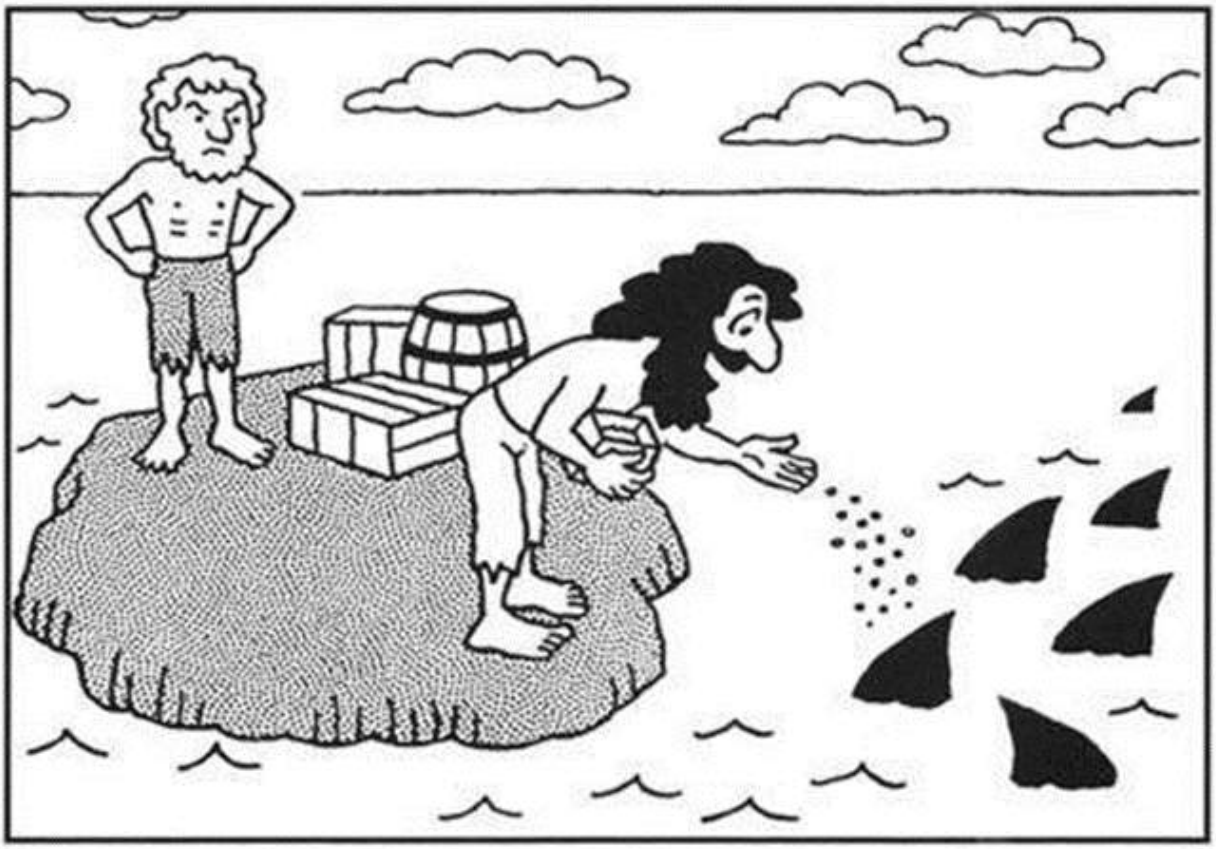
Les parties du corps

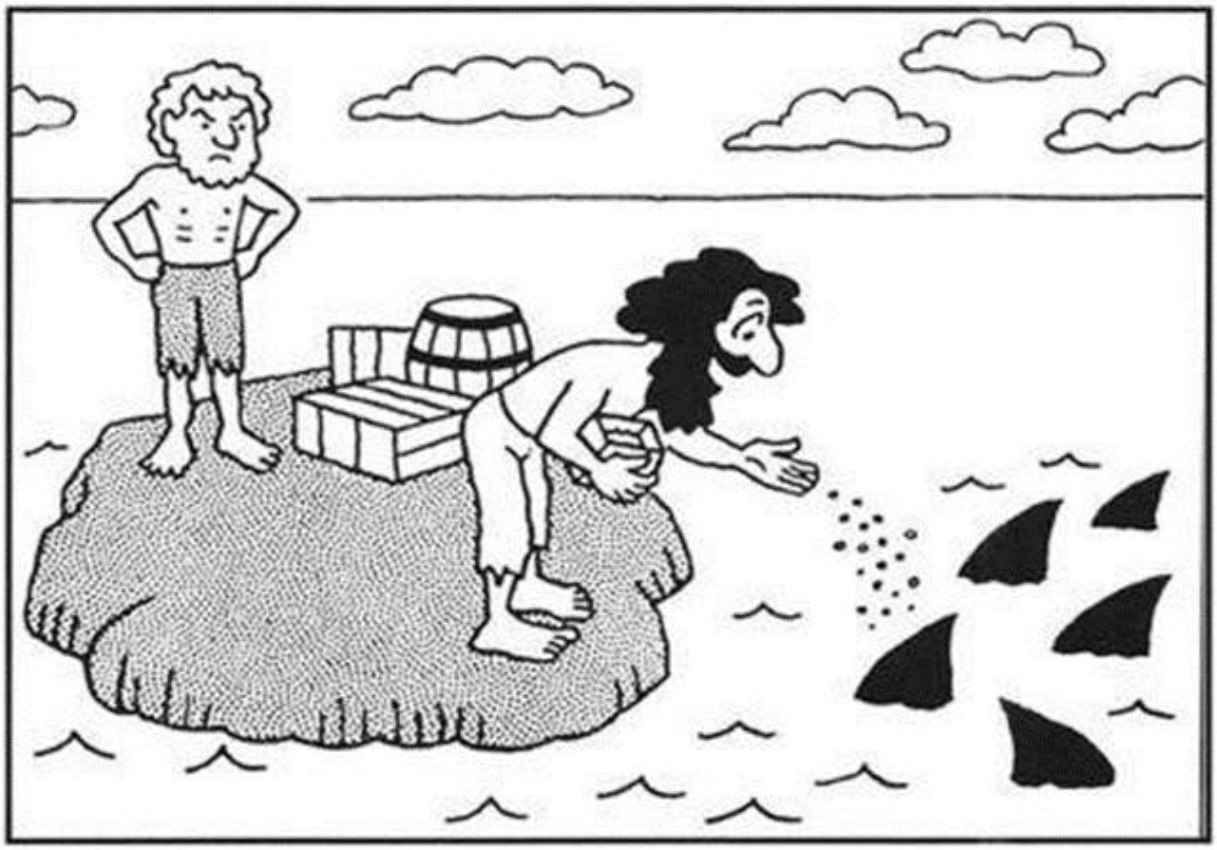


MOTS CROISÉS - LÉGUMES

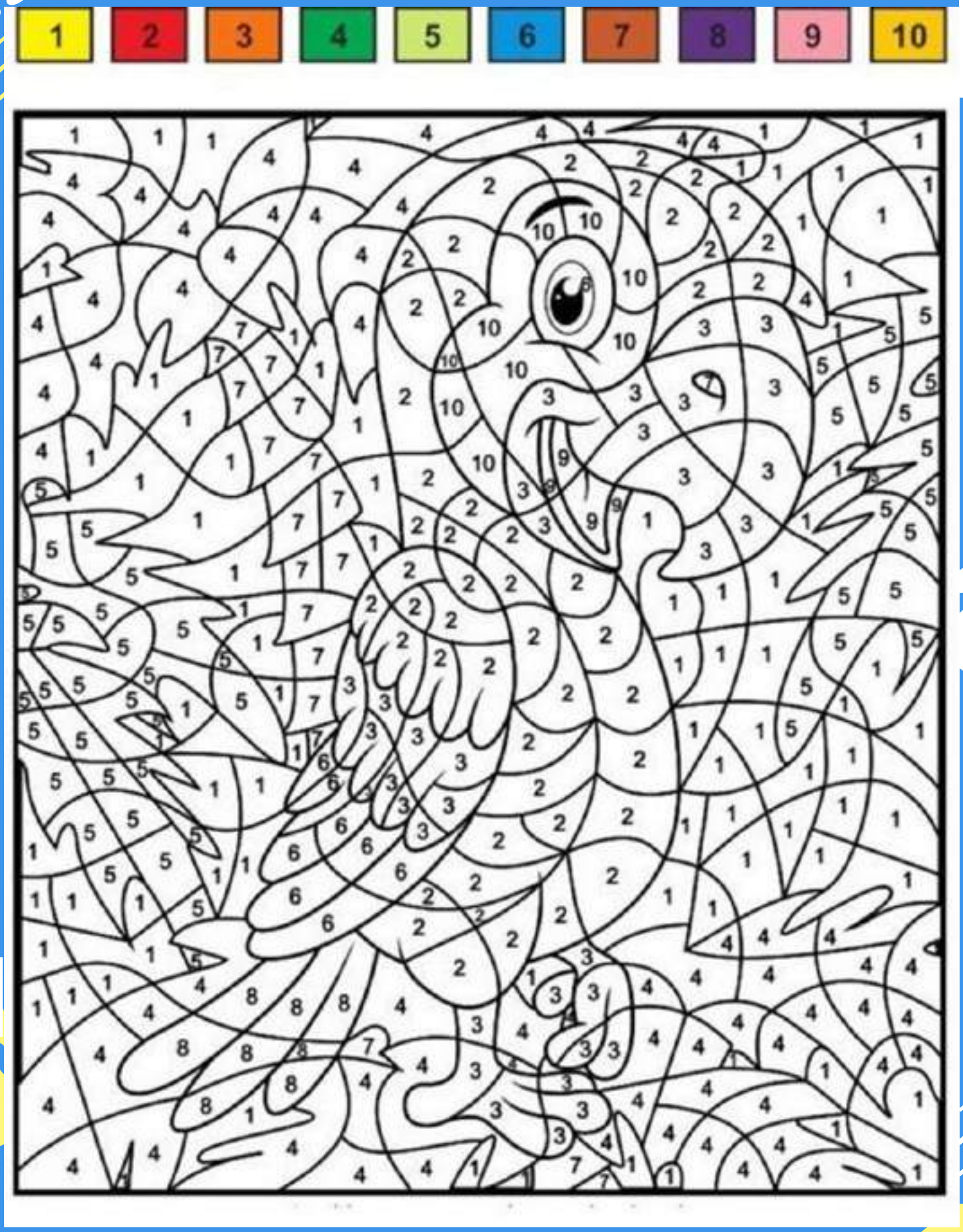


Ces deux dessins semblent identiques. En fait, ils ne le sont pas.
A toi de trouver les 7 différences qui les séparent.



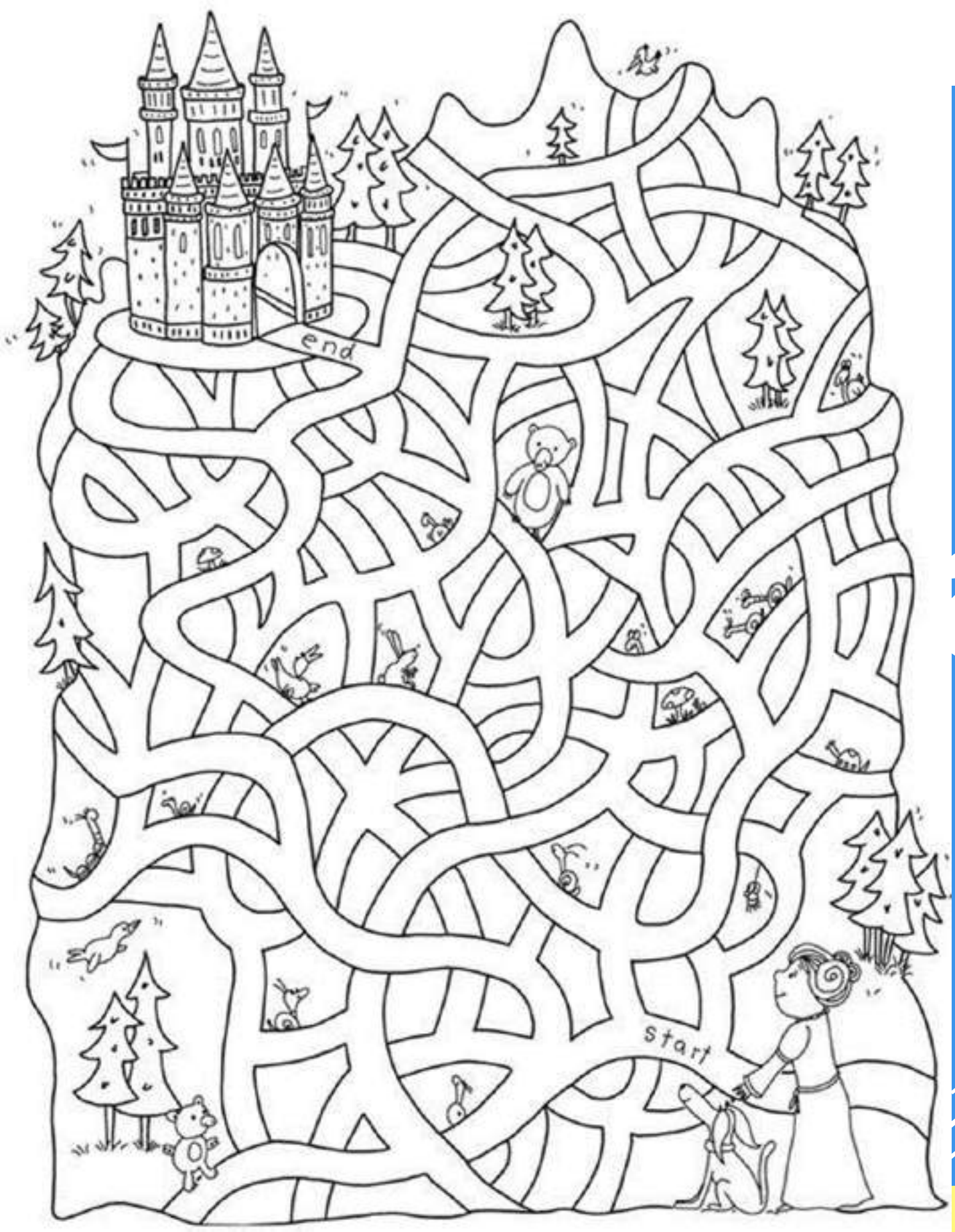


Complète le dessin avec les couleurs correctes.

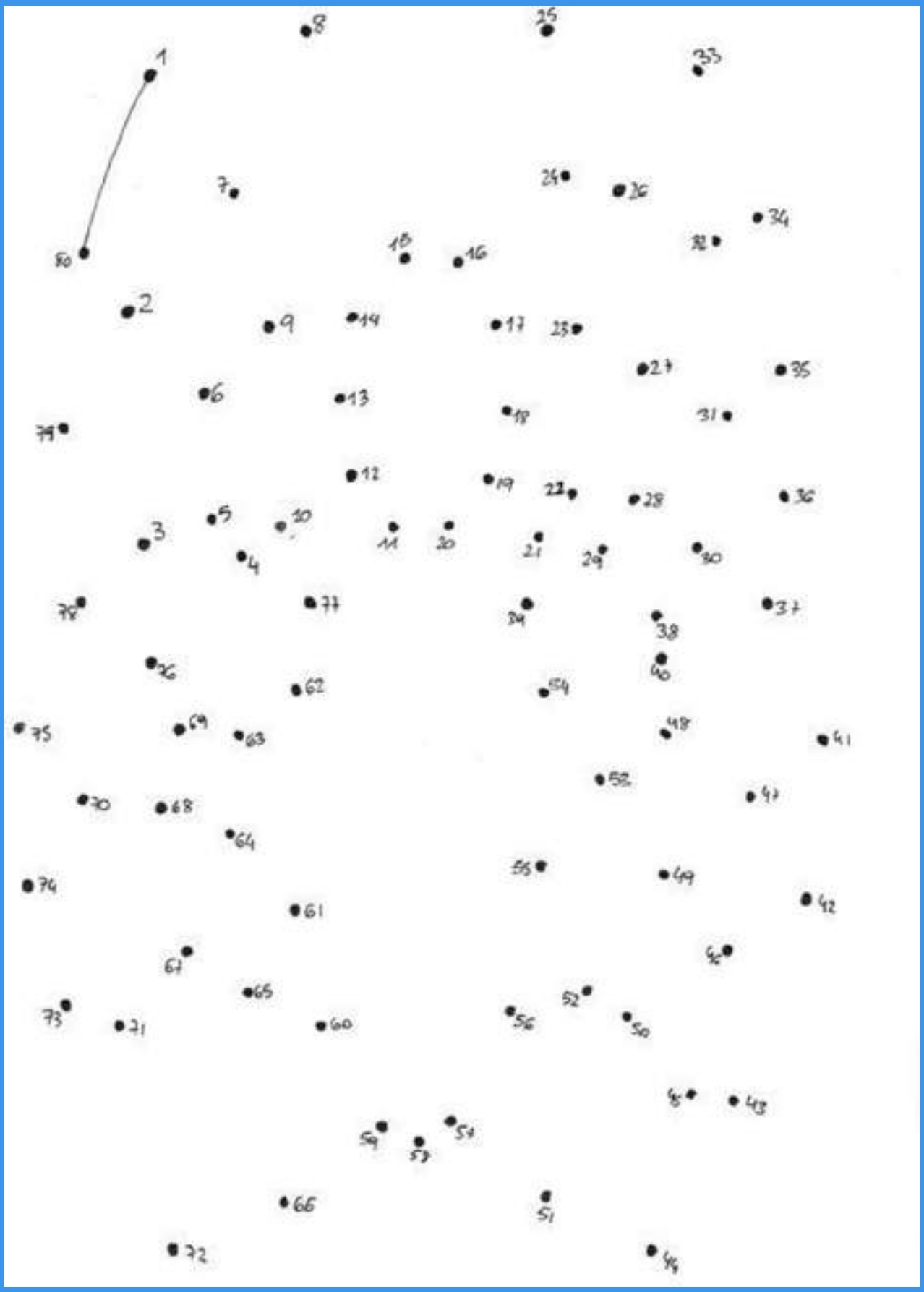


*Additionnel: Nomme les couleurs à haute voix.

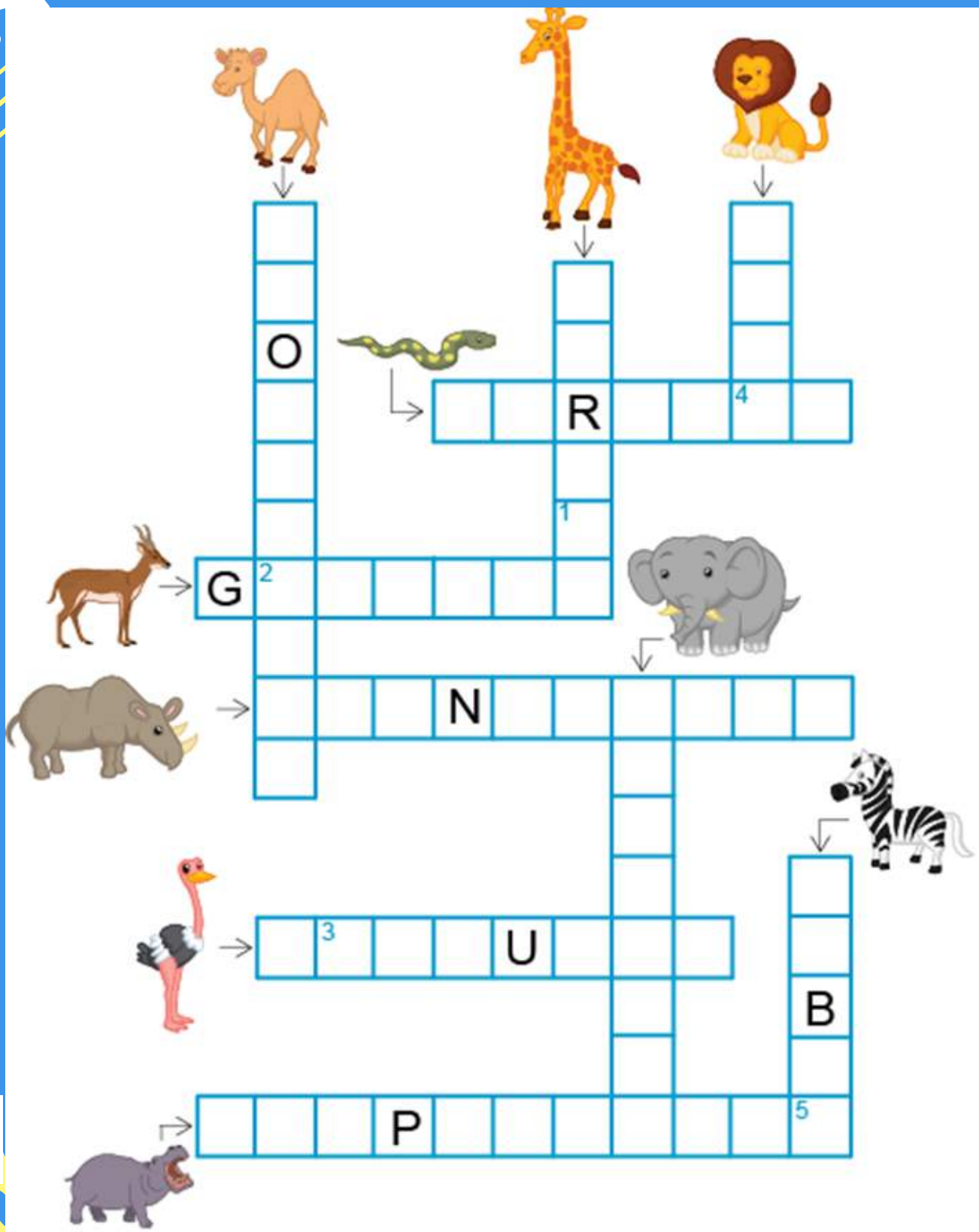
La princesse ne trouve plus la route au chateau.
Tu peux l'aider?



Lie les chiffres dans l'ordre correct et découvre le dessin. C'est .....

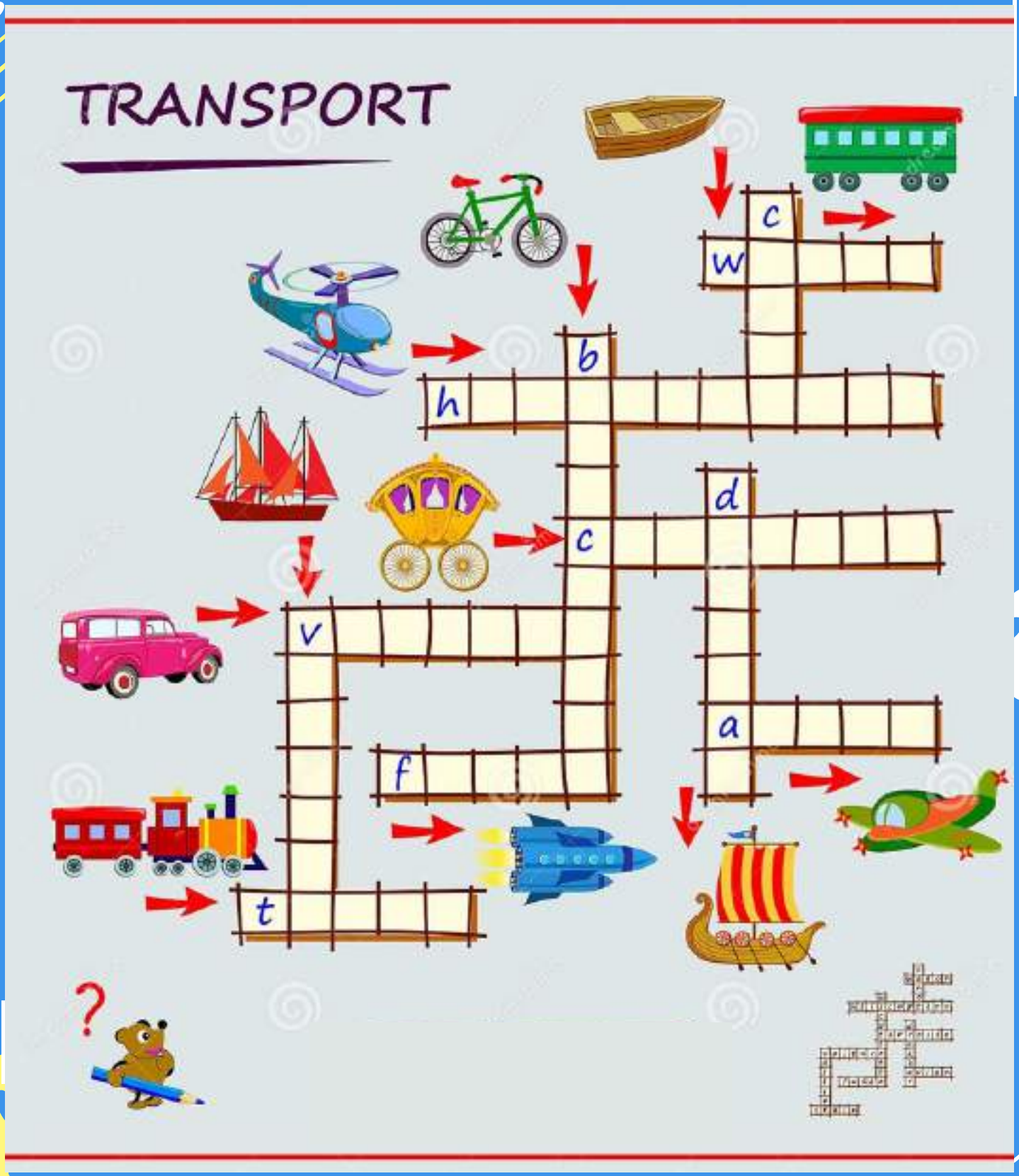


Additionnel: Compte les chiffres à haute voix quand tu es en train de les lier.



Mot mystère :

1	2	3	4	5


TRANSPORT
c
w
b
h
d
c
v
a
f
t

JEUX:

Stratégies de compensation

TOUS LES ÂGES

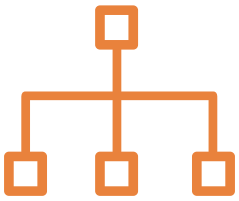
TIME'S UP

LE MAT'ÉRIEL: SABLIER, CARTES, STYLO & PAPIER

DÉROULEMENT DU JEU:

- Faites 2 équipes.

- 1ère manche: L'orateur parle librement.



- 2ème manche: L'orateur ne peut dire qu'un mot.

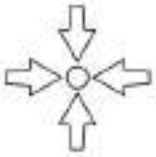
- 3ème manche: L'orateur ne peut plus parler.

TOUS LES ÂGES

NI OUI NI NON

LE MATÉRIEL 50 CARTES & 1 CLOCHETTE

DÉROULEMENT DU JEU:

- Pose la clochette au centre de la table. 
- Distribue toutes les cartes.
- Place les autres cartes faces cachées.
- Retourne une carte à tour de rôle.
- Pose la question.
- Sonne la clochette quand un joueur a dit oui ou non.
- Succès? Le joueur reçoit la carte.

TOUS LES ÂGES

SIGNES

LE MATÉRIEL: 110 CARTES, UN SABLIER & UN DÉ

DÉROULEMENT DU JEU:

- Jets le dé.
- Le dé détermine la catégorie.
- Tourne le sablier.
- 1ère manche: Représente les signes.
- 2ème manche: Représente autant de mots que possible.
- 3ème manche: Devine le sujet.
- Succès? 10 points.
- Un flop? Devine encore une fois.
- Succès? 5 points.

TOUS LES ÂGES

5 SECONDES

LE MATÉRIEL: 376 CARTES, 6 PIONS, 1 PLATEAU DE JEU & 1 MINUTEUR SERPENTIN

DÉROULEMENT DU JEU:

- Bats les cartes.
- Place les autres cartes faces cachées.
- Retourne une carte.
- Lit la carte à haute voix.
- Tourne le minuteur serpentin.
- Réponds à la question.
- Succès? Avance ton pion d'une case.
- Le gagnant est le joueur qui atteint la case arrivée.

BIENVENUE À LA SOIRÉE DE FILM

FILMS ET SÉRIES

YouTube

Les vidéos sont accessibles gratuitement.

GRATUIT

vtm GO

Pour regarder les vidéos gratuitement, vous avez besoin d'un compte gratuit.

- Ouvrez vtmgo.be et cliquez sur **Enregistrer**.
- Complétez par l'adresse e-mail que vous vous utiliser. Cliquez sur **Suivant**.
- Complétez vos coordonnées. Cliquez sur **Envoyer**.
- Dans votre inbox, ouvrez le lien d'enregistrement.

GRATUIT

vrt nu

Pour regarder les vidéos gratuitement, vous avez besoin d'un compte gratuit.

- Ouvrez vrtnu.be et cliquez sur la vidéo que vous voulez regarder.
- Sélectionnez nouveau utilisateur.
- Complétez vos coordonnées.
- Dans votre inbox, ouvrez le lien d'enregistrement.

GRATUIT

CANAL+

Pour regarder les vidéos vous avez besoin d'un compte payant.

PAYANT

NETFLIX

Pour regarder les vidéos vous avez besoin d'un compte payant.

PAYANT

LUCAS ETC.

À PARTIR DE 10 ANS – COMÉDIE

LE PETIT NICOLAS

TOUS ÂGES – COMÉDIE

tv CANAL+

LUPIN

À PARTIR DE 12 ANS – MYSTÈRE

NETFLIX

TAXI 5

À PARTIR DE 12 ANS – ACTION, COMÉDIE

NETFLIX

MUSIQUE DE FOND

Spotify