

Choisis ton défi !

Cache-cache peluche :

Choisis une peluche (ou un jouet) et cache-le quelque part dans la maison... C'est à qui le retrouvera le premier ! Tu peux donner des indications « chaud-froid » selon que les explorateurs se rapprochent ou s'éloignent. Tu peux aussi demander à quelqu'un d'autre de cacher ta peluche ! Ou encore en cacher plusieurs en même temps... Ou bien chacun cache une peluche et vous faites la course !

Piscine d'intérieur :

Enfile ton maillot de bain, récupère des gobelets et autres petits contenants, quelques jouets en plastiques (type playmobil) et c'est parti pour une baignade de folie ! N'oublie pas de poser des serviettes par terre, tu ne voudrais pas inonder la maison...

Déguisements improvisés :

Ah bon, tu n'as pas de déguisements chez toi ? Hum... mais attends, tes parents en ont plein, des habits, non ? S'ils sont d'accord, voilà un terrain de jeu idéal pour s'amuser ! Invente les personnages les plus fous, et si tu l'oses, tu peux faire un défilé de mode ou même réaliser une petite saynète ! N'oublie-pas de prendre des photos !

Parcours aveugle :

Voilà un défi qui se fait par deux. L'un ferme les yeux, l'autre va le guider par la main, ou les deux mains, à travers la maison. Fais-lui faire un petit parcours (tu peux lui faire faire des boucles pour faire durer), et à la fin, il doit arriver à un endroit où il y a quelque chose à toucher (une table, un coussin, ...). Il doit garder les yeux fermés. Ensuite, toujours sans regarder, retour au point de départ. Celui qui était aveugle doit réussir à reproduire le parcours qu'il a suivi aveugle, puis trouver l'objet qu'on lui a donné à toucher. Et on échange les rôles ! Attention, il faut aller lentement (on perd tout ses repères quand on ne voit pas), et le guide peut aussi parler en cas d'obstacle (une marche par exemple).
Variante : on peut guider plusieurs personnes qui mettent les mains sur les épaules de celui qui est devant.

Le dialogue paralysé :

Pour ce défi, chacun doit bloquer la langue dans sa bouche, et essayer de se faire comprendre sans la bouger ! Essayez d'avoir une conversation la plus longue possible !

Concours de grimaces :

Par deux au moins, faites-vous des grimaces. L'autre doit essayer d'imiter ta grimace, puis en proposer une à son tour, et ainsi de suite. Celui qui rit a perdu !

Choisis ton défi !

Jeu de Kim (jeu d'observation et de mémoire).

Rassembler plusieurs objets sur une table, environ 20. Puis on les cache avec un drap. Essaie de nommer autant d'objets dont tu te souviens !

Variante 2 : Enlever/rajouter un objet que les observateurs doivent identifier.

Variante 3 : Dans une pièce, enlever ou déplacer 5 objets.

Variante 4 : Sur soi, changer un détail du vêtement.

Variante 5 : dans un sac opaque, mettre plusieurs objets.

Identifie-les simplement au toucher !

Spectacle d'objets :

Les objets de votre maison prennent vie ! Choisir 4 ou 5 objets (ou plus), pas fragiles bien sûr, et inventer une histoire qui les fera parler et agir !

Quel objet sera le héros ? Quel est son problème ? Quel objet fera le méchant ?

Que va-t-il se passer ?

Défi dessin :

Choisis un objet dans ta maison dont tu trouves les formes intéressantes.

Reproduis-le sur ta feuille, mais attention, tu n'as pas le droit de lever le stylo !

Vous pouvez aussi être plusieurs à dessiner le même objet !

Si ça te plaît, réalise une galerie d'objets dessinés de cette manière.

Cabane d'intérieur :

De quoi a-t-on besoin ? De draps et couvertures, des meubles et de pinces à linge, peut-être d'un fil à tendre... Utilisez ce que vous avez pour vous créer un coin cosy pour jouer et se raconter des histoires !

Ni oui ni non :

Combien de temps arriveras-tu à tenir sans dire l'un de ces deux mots ?

A deux ou plus, n'hésite pas à poser des questions traitres

(auxquelles on aimerait répondre par oui ou par non...) Pour pimenter la journée, vous pouvez faire ce jeu en famille autour d'un repas par exemple !

Le magicien facétieux :

Une baguette stylo (ou une baguette-paille, ou ce que vous avez) à la main, le magicien pointe l'objet vers sa victime et prononce la formule « Abracadabra je te transforme en... grenouille ! » Aussitôt voilà une grenouille qui saute et coasse dans la maison. Un jeu d'imitation où pour une fois, on laissera entrer toutes sortes d'animaux dans la maison ! (Il y a aussi : le singe, la poule, la mouche, l'éléphant, le ver de terre, l'oiseau, le tigre, etc.)

D'ailleurs, vous n'êtes obligés de vous limiter aux animaux : tout ce qui bouge et/ou fait un bruit particulier peut marcher !

(par exemple : le dentiste fou qui veut arracher les dents de toute la famille, le policier qui réclame les papiers, la machine à laver qui brinquebale, etc.)