

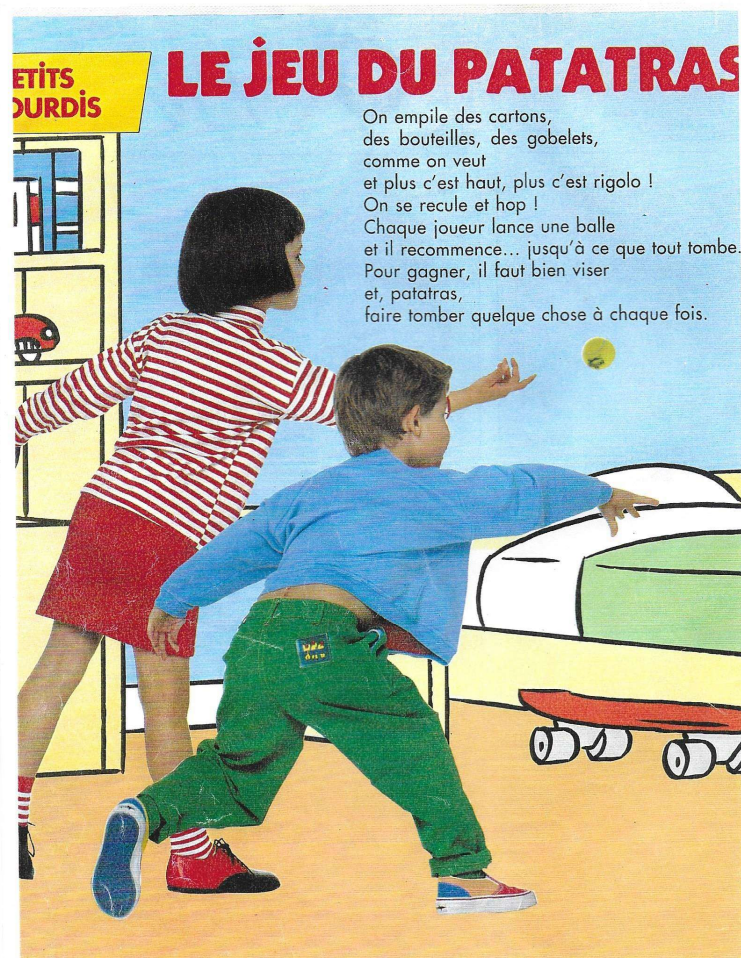
ludothèque de la gare

malle anniversaire

Ludothèque de la gare
avenue de la pépinière, 53
1640 Rhode-Saint-Genèse

Contenu de la malle

- 15 boîtes de conserve (dans un sac)
- 5 seaux
- 5 louches
- 5 entonnoirs
- 5 cuillères en bois
- 5 cordes à sauter
- 5 foulards
- 100 pinces à linge (dans un sac)
- 5 cannes à pêche
- 60 balles de ping-pong (dans un sac)
- 5 ballons
- 15 balles mousse (dans un sac)
- 15 balles de tennis (dans un sac)
- 1 bouteille de riz
- 4 sacs en toile de jute





PETITS OURDIS **AVEC DES PÎNCES À LINGE**

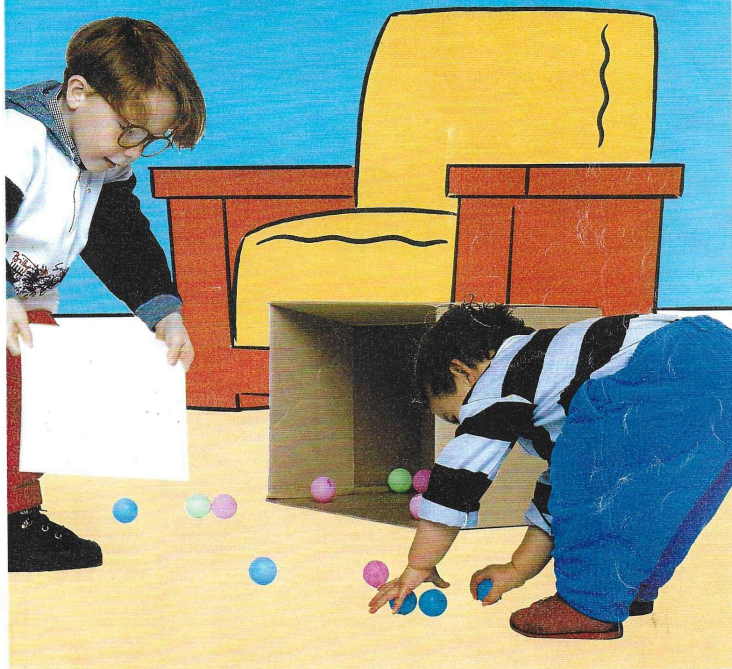
On s'accroche des pînces à linges partout sur les vêtements et on donne à chacun un petit seau. Il faut essayer d'attraper les pînces à linges des autres, sans se faire prendre les siennes ! Le gagnant est celui qui a le plus de pînces à linges dans son seau !



PETITS OURDIS **AVEC DI**

ALLES DE PING-PONG

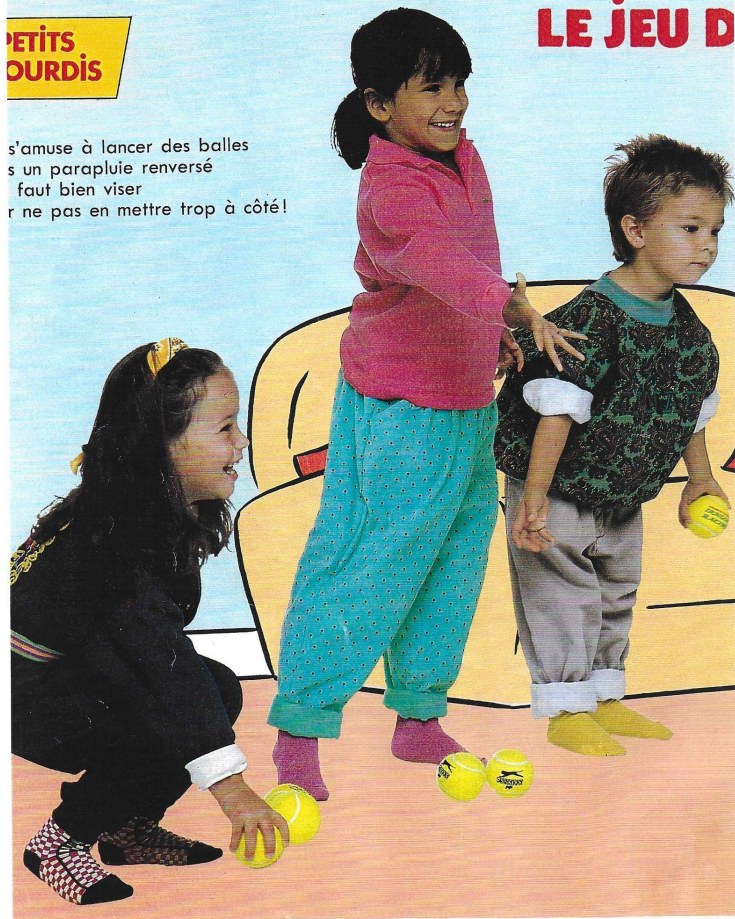
On donne à chaque enfant un petit carton et quelques balles de ping-pong.
Un gros carton d'emballage va servir de garage.
En agitant son petit carton derrière les balles, ça les fait rouler, ça les fait avancer.
Celui qui aura rentré, le premier, ses balles dans le garage, aura gagné !



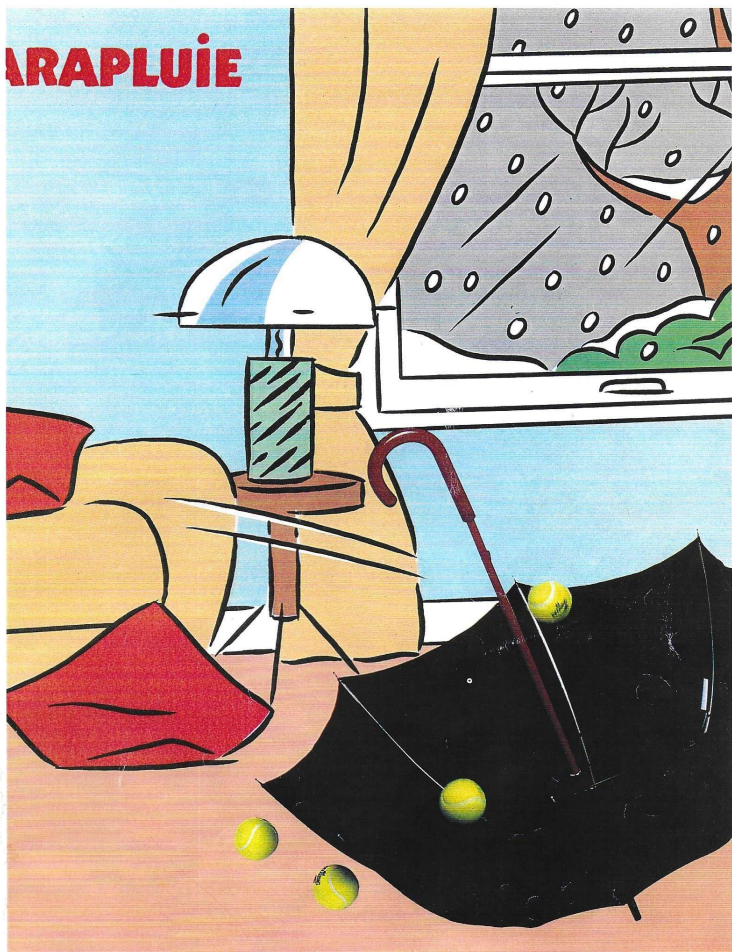
PETITS COURDIS

LE JEU D

s'amuse à lancer des balles
s un parapluie renversé
faut bien viser
r ne pas en mettre trop à côté!



PARAPLUIE



PETITS COURDIS

LE JEU DU LAPIN ET DI

ui qui fait le lapin a les pieds attachés
l tient une bouteille pleine de riz
r faire du bruit.
autres enfants ont les yeux bandés :
dit que ce sont des chasseurs.
apin saute, saute, en faisant du bruit,
rsuivi par les chasseurs.
premier qui touche le lapin a gagné :
t lui qui va le remplacer!



CASSEURS



La course du goûter

Voilà une bonne idée pour aller chercher son goûter! On se met en équipe deux par deux en s'attachant par un pied. Chaque équipe tient un panier et hop, c'est parti! Vite, vite, les premiers arrivés au goûter choisiront leurs gâteaux préférés.



Illustrations : Christophe Merlin - Photos : Antoine Dubroux. Shopping : La Redoute, Prisu, Kid Cool, Monoprix, Benetton, New Man, Auchan, Croissant, Berchet, BHV.



PETITS SOURDIS

LE JEU DES CORDES

On donne à chaque enfant une corde et un ballon et on choisit un parcours pour faire la course. Attention... c'est parti! Il faut marcher le plus vite possible à reculons en tirant délicatement son ballon avec sa corde. Et si le ballon roule par-dessus la corde, c'est la catastrophe, on doit retourner au départ!

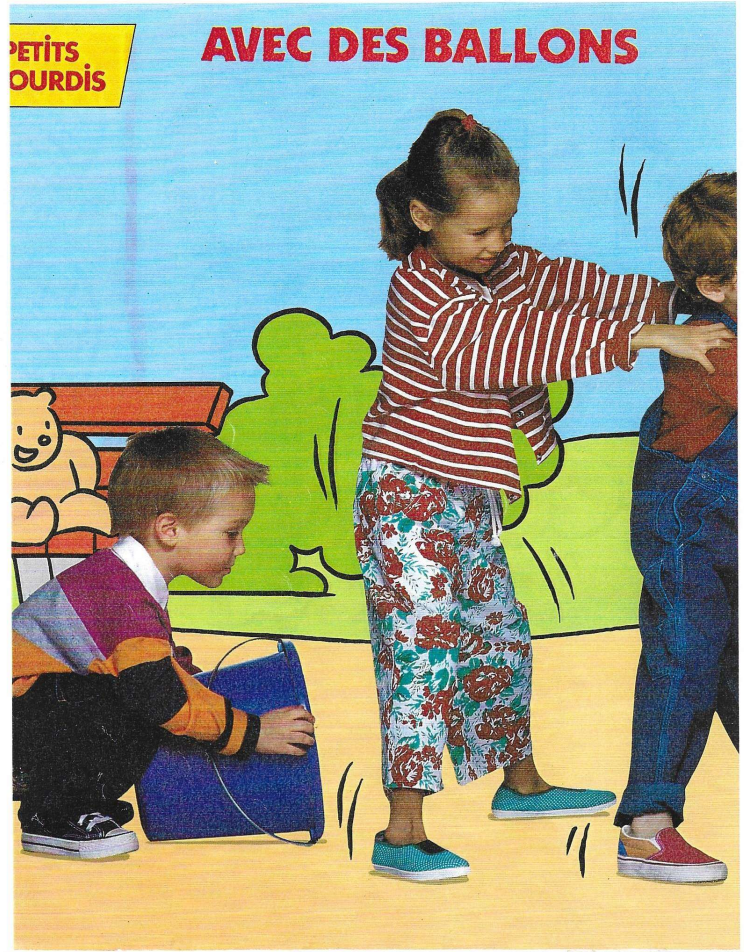


ES BALLONS



PETITS
OURDIS

AVEC DES BALLONS



Allez zou, tout le monde dehors,
c'est le printemps!
là deux idées pour jouer au ballon.

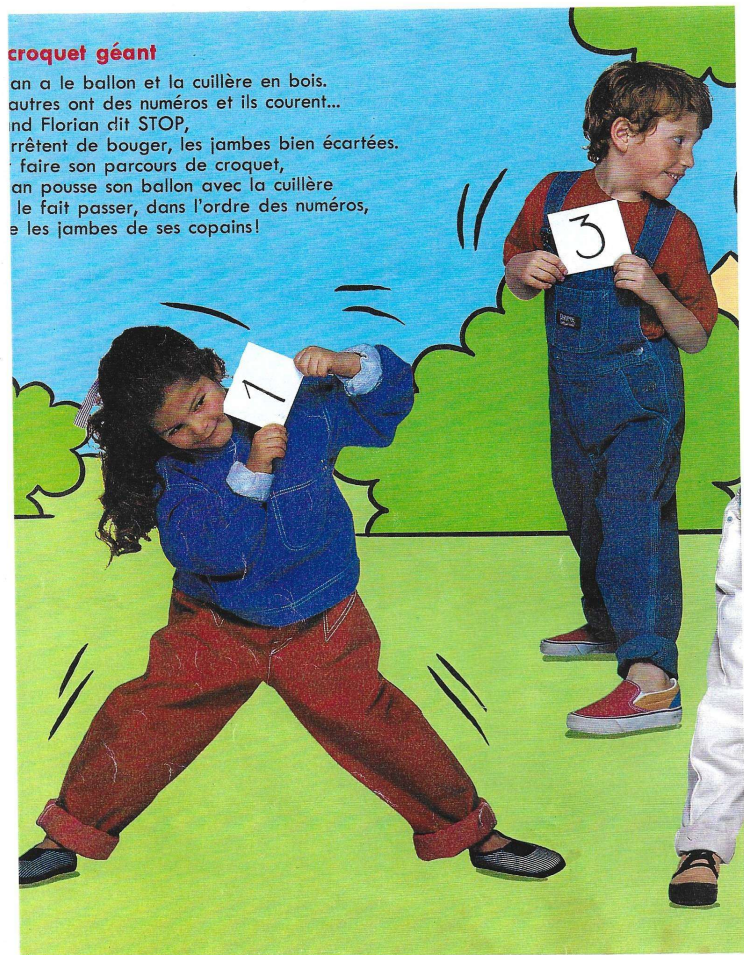
Le grand tun

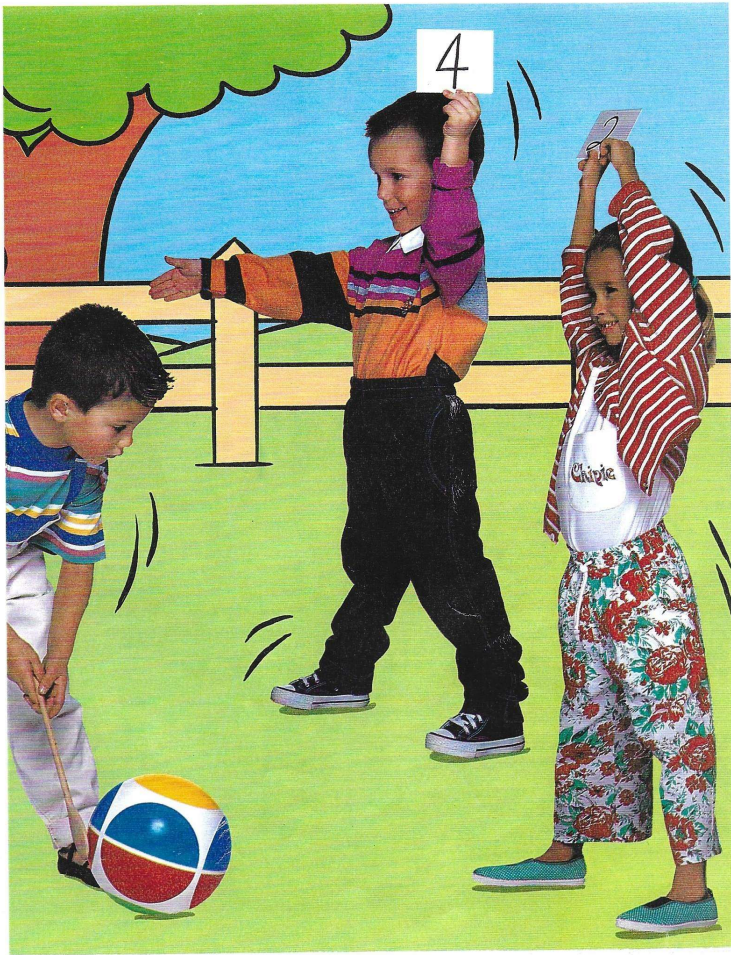
Trois enfants se tiennent par les épaules
les jambes écartées
pour faire un grand tun
Les deux autres se placent
à chaque bout du tun
Tout le monde est prêt, on y va
Celui qui est devant fait rouler le ballon
entre les jambes des enfants
pour qu'il rentre dans le tun
à l'autre bout du tun
Il doit lancer le ballon assez vite
et surtout, il doit bien viser!



croquet géant

Un enfant a le ballon et la cuillère en bois.
Les autres ont des numéros et ils courent...
Quand Florian dit STOP,
ils arrêtent de bouger, les jambes bien écartées.
Florian fait son parcours de croquet,
il pousse son ballon avec la cuillère
et le fait passer, dans l'ordre des numéros,
entre les jambes de ses copains!

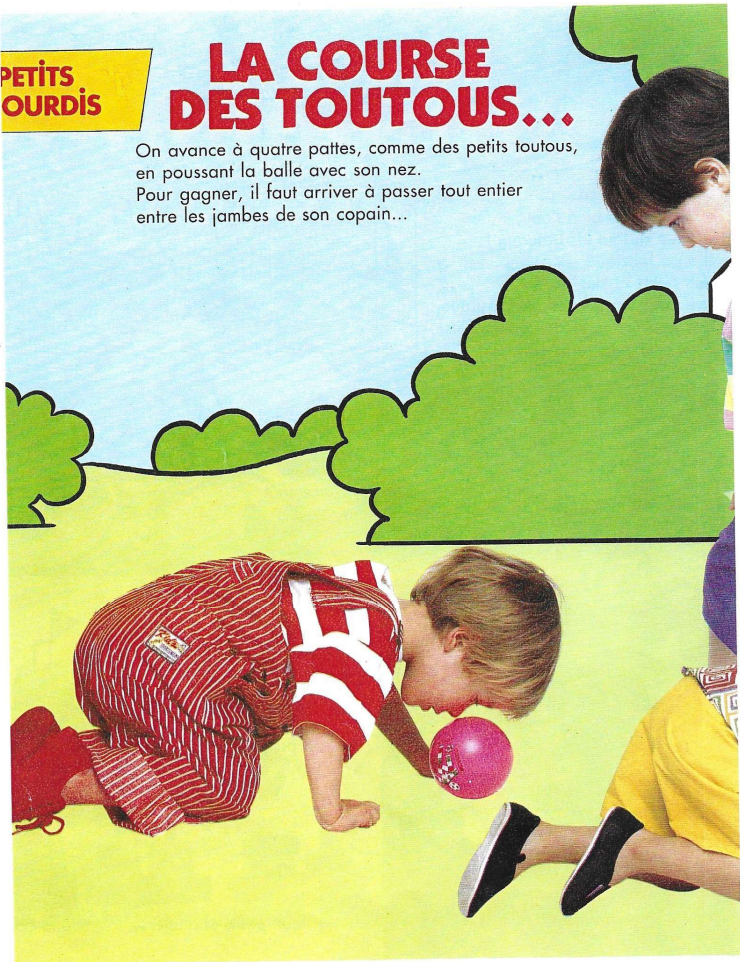




PETITS
OURDIS

LA COURSE DES TOUTOUS...

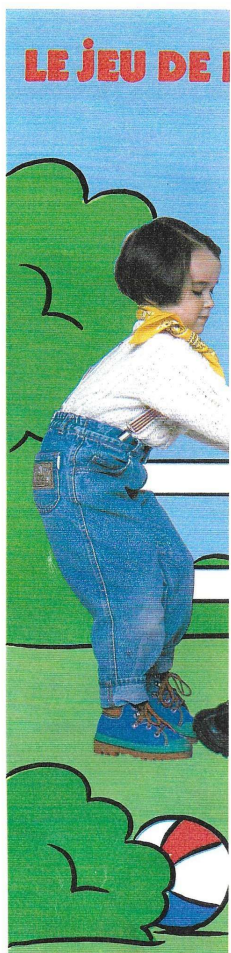
On avance à quatre pattes, comme des petits toutous, en poussant la balle avec son nez. Pour gagner, il faut arriver à passer tout entier entre les jambes de son copain...



PETITS
OURDIS

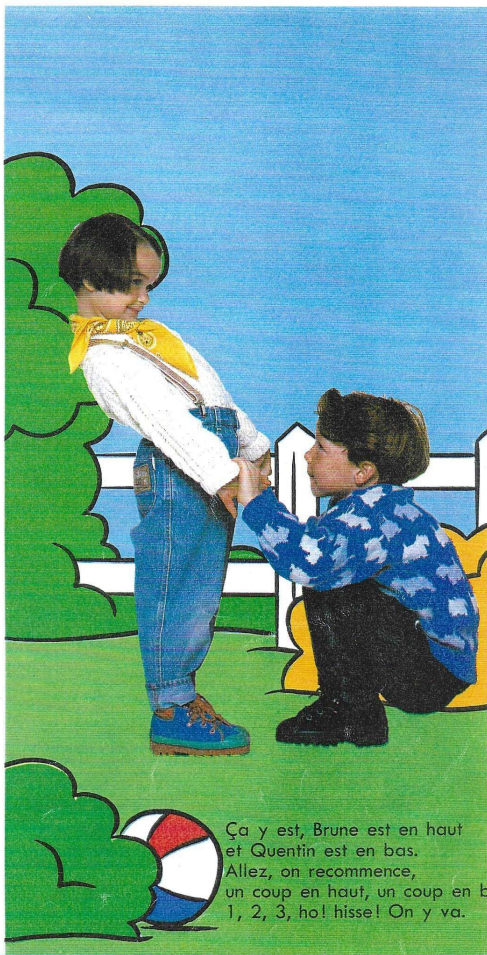
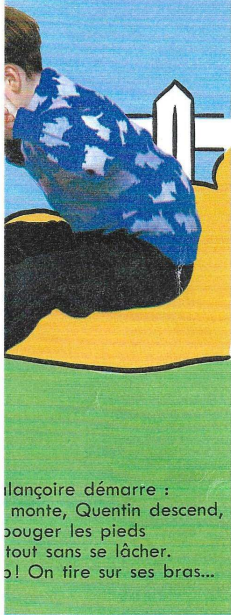


LE JEU DE I



Quentin est debout, en haut, Brune est assise, en bas. Ils se tiennent par les mains, les pieds bien serrés. 1, 2, 3, on y va...

LANÇOIRE



lançoire démarre :
monte, Quentin descend,
pouger les pieds
tout sans se lâcher.
o! On tire sur ses bras...

Ça y est, Brune est en haut
et Quentin est en bas.
Allez, on recommence,
un coup en haut, un coup en bas
1, 2, 3, ho! hisse! On y va.

PETITS DURDIS

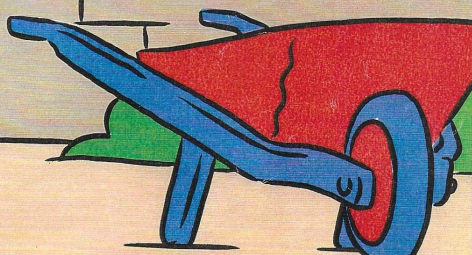
UN JEU POUR



RÉCHAUFFER



On saute pour se réchauffer,
en se tenant par les mains ou par les bras.
On saute trois fois sur un pied,
puis trois fois sur l'autre pied.
Trois fois du pied droit et on ne se lâche pas
trois fois du pied gauche et on n'a plus froid.



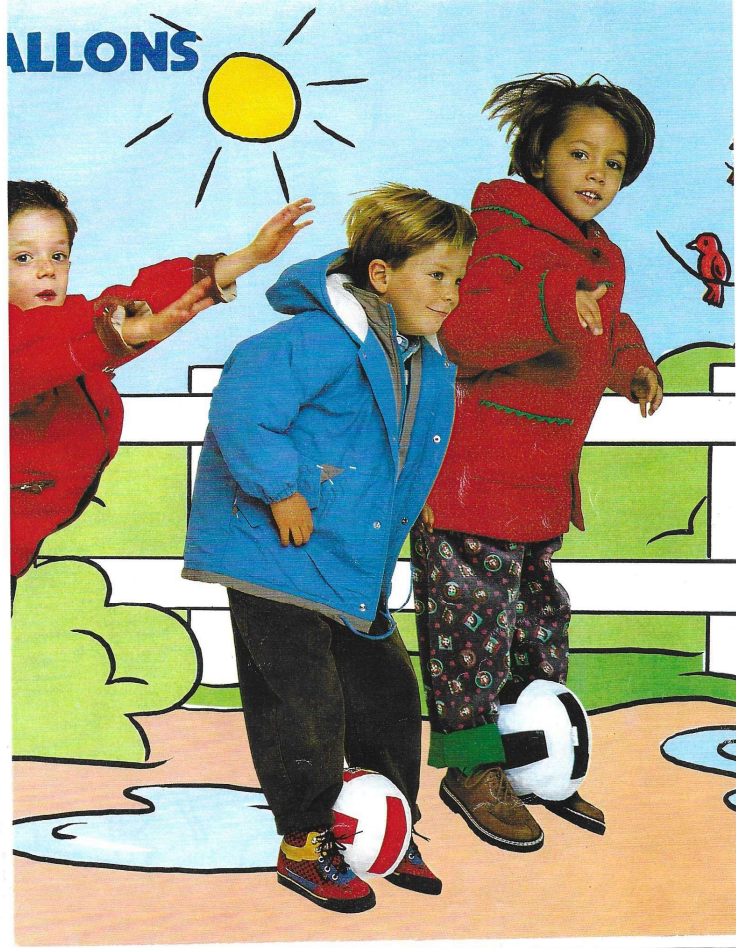
Photos : Antoinette Dubroux. Illustration : Christophe M.
Shopping : E. de Senneville, La Redoute, Benetton, Chattowak, Tili, Pom...

PETITS DURDIS

LE JEU DES PETITS

Chacun prend un petit ballon pour le mettre entre ses jambes.
On choisit l'endroit du départ et celui de l'arrivée
et on saute le plus vite possible, en gardant le ballon bien coincé.
Celui qui lâche son ballon doit tout recommencer
et bien sûr... le premier arrivé a gagné !



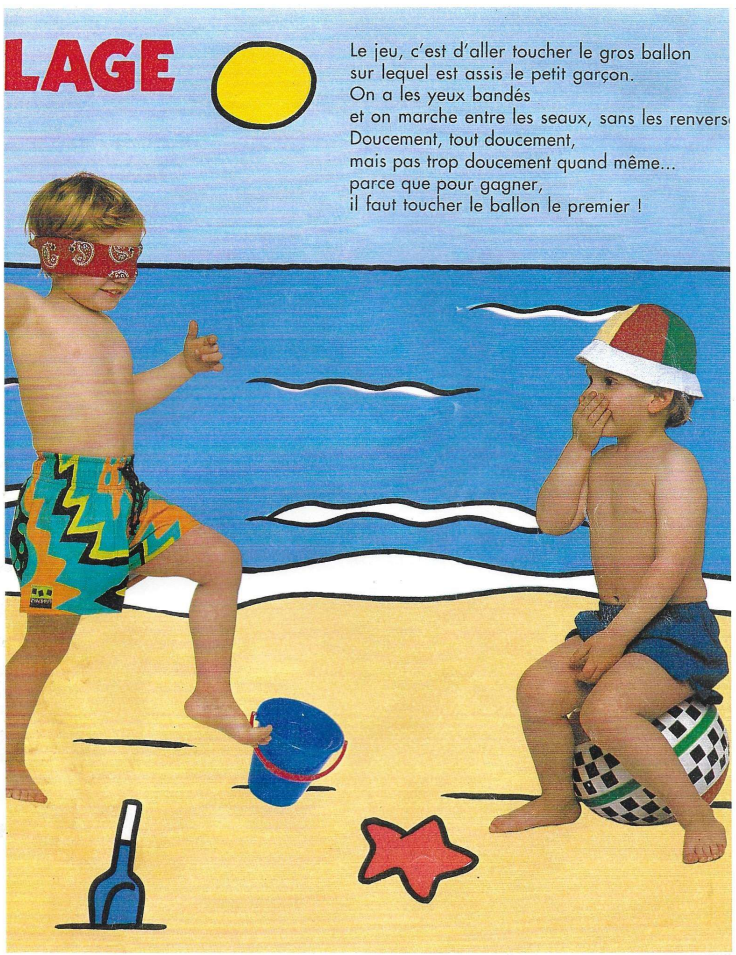


ALLONS

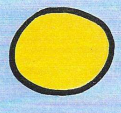


PETITS
COURDIS

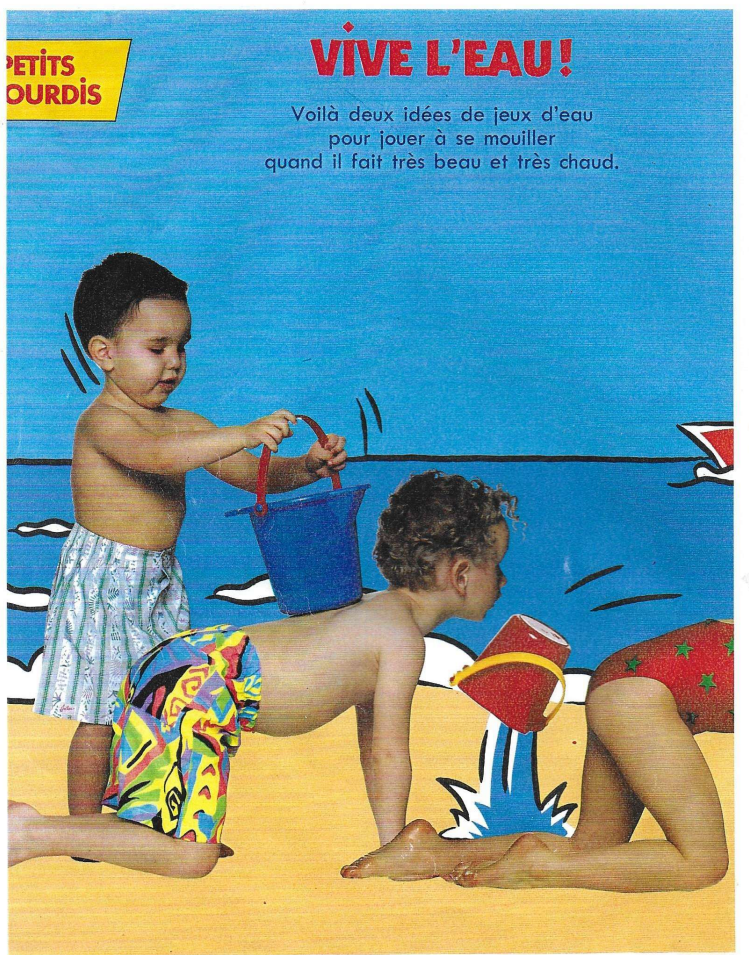
À TÂTONS SUR L



LAGE



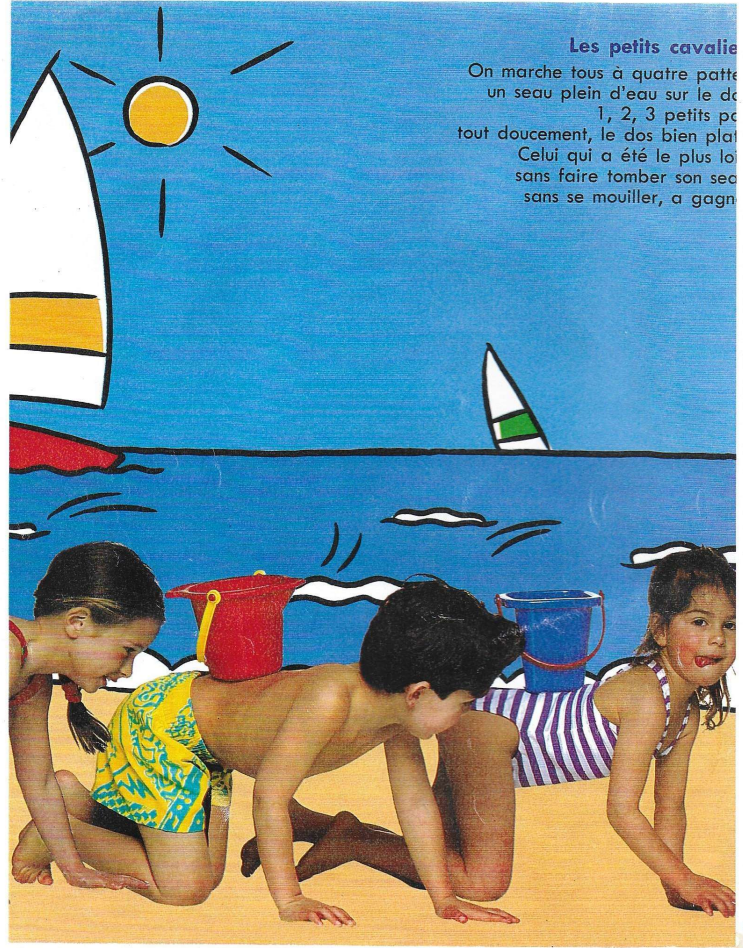
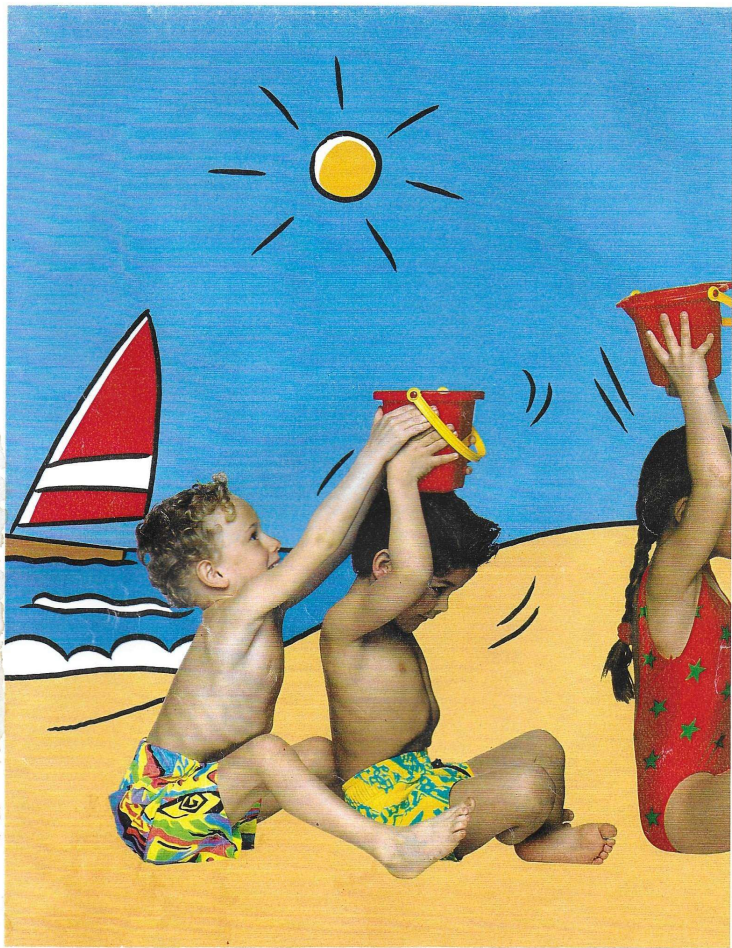
Le jeu, c'est d'aller toucher le gros ballon sur lequel est assis le petit garçon. On a les yeux bandés et on marche entre les seaux, sans les renverser. Doucement, tout doucement, mais pas trop doucement quand même... parce que pour gagner, il faut toucher le ballon le premier !



PETITS
COURDIS

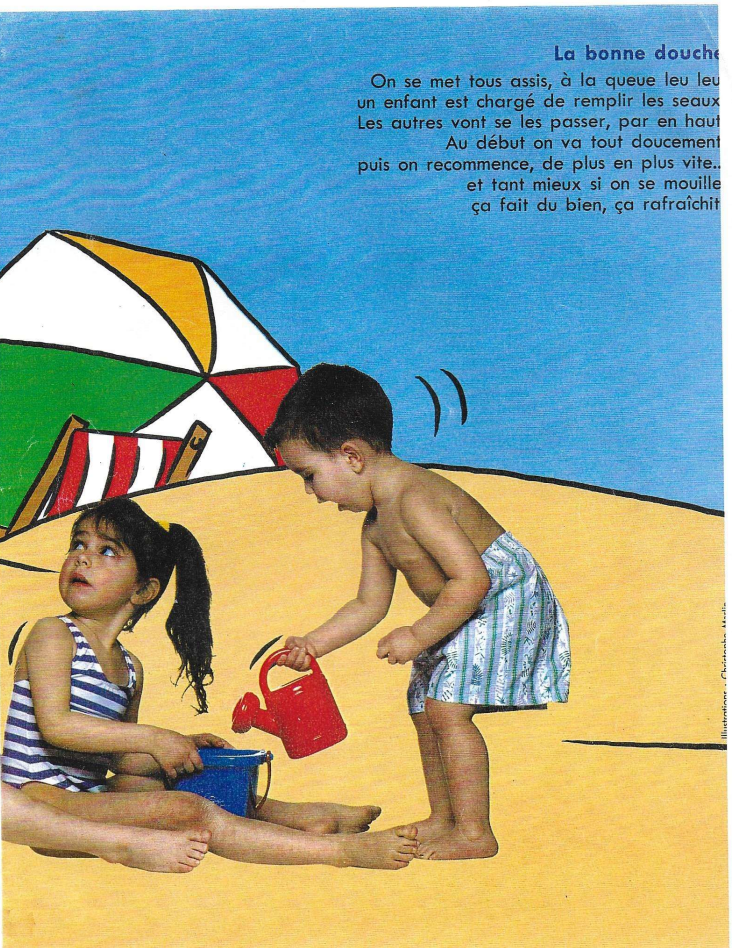
VIVE L'EAU!

Voilà deux idées de jeux d'eau pour jouer à se mouiller quand il fait très beau et très chaud.



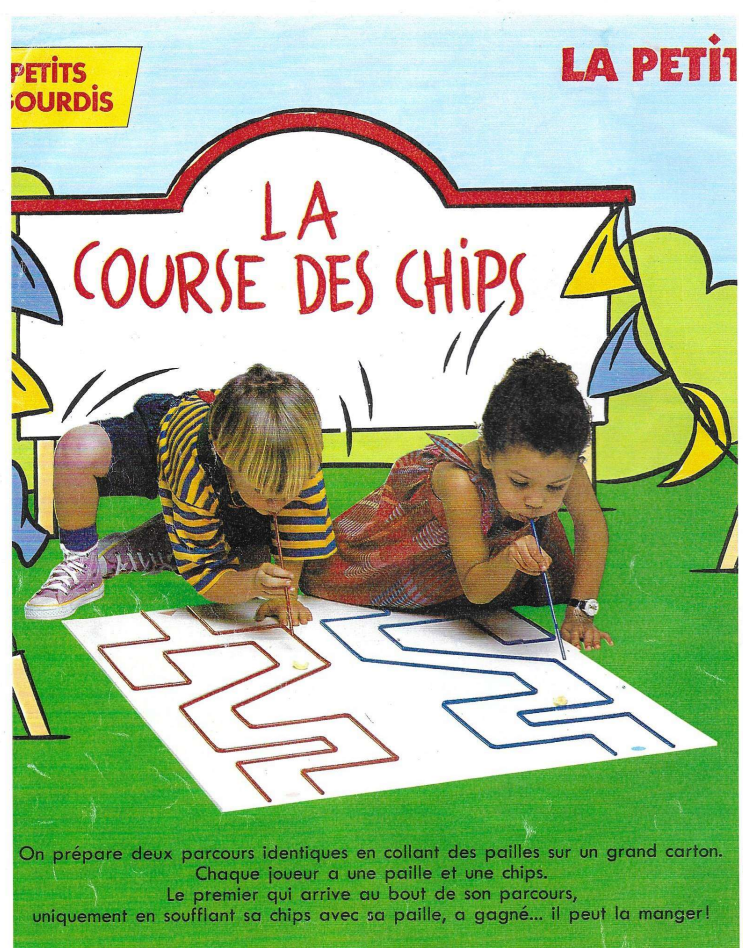
Les petits cavaliers

On marche tous à quatre pattes
 un seau plein d'eau sur le dos
 1, 2, 3 petits pas
 tout doucement, le dos bien plat
 Celui qui a été le plus loin
 sans faire tomber son seau
 sans se mouiller, a gagné



La bonne douche

On se met tous assis, à la queue leu leu
 un enfant est chargé de remplir les seaux
 Les autres vont se les passer, par en haut
 Au début on va tout doucement
 puis on recommence, de plus en plus vite...
 et tant mieux si on se mouille
 ça fait du bien, ça rafraîchit



**PETITS
 COURDIS**

LA PETITE

**LA
 COURSE DES CHIPS**

On prépare deux parcours identiques en collant des pailles sur un grand carton.
 Chaque joueur a une paille et une chips.
 Le premier qui arrive au bout de son parcours,
 uniquement en soufflant sa chips avec sa paille, a gagné... il peut la manger!