

Jouer à des jeux sur la route des vacances

Il existe 1001 activités ludiques, simples et accessibles permettant aux enfants de garder l'esprit éveillé durant la période estivale. Voici une liste de jeux variés pour vous amuser en famille sur la route!



Le plaisir des lettres

- Choisir une lettre de l'alphabet. À tour de rôle, nommer un mot qui commence par cette lettre. À court d'idées? On change de lettre!
- Choisir un thème (animaux, fruits et légumes, pays, arbres, etc.) et une lettre de l'alphabet. Trouver ensuite le plus de mots possible débutant par la lettre choisie en respectant le thème.

Exemple :

Noms d'animaux commençant par la lettre C : chien, chat, cheval, etc.

- Trouver un mot dans sa tête et nommer la première et la dernière lettre de ce mot. Donner ensuite un indice sur la nature du mot.

Exemple :

Ça commence par P, ça finit par E et c'est un légume.
C'est une patate!

- Choisir une plaque d'immatriculation aperçue sur la route. À partir de ses lettres, lui trouver un surnom ou inventer une courte phrase amusante.

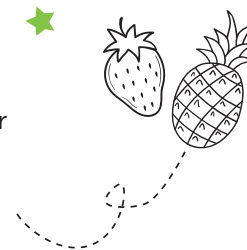
Exemples :

VBV : Vieille bagnole volante ou Voici la banane qui vole!

AMS : Auto magique superpuissante ou Attention aux marmottes sauvages!

Petites devinettes

- Choisir dans sa tête un objet en regardant dehors et le faire deviner aux autres en précisant :
 - La couleur;
 - La texture (lisse, mou, rugueux, etc.);
 - La forme (carré, rond, triangulaire, etc.).
- Choisir dans sa tête un objet, un fruit, un animal, un personnage de film, etc. Les autres doivent ensuite le deviner en posant des questions. Les réponses ne peuvent être que « oui » ou « non ».



Penses-y bien!

- Trouver dans sa tête une série de cinq (5) mots comportant un intrus et la dire ensuite à voix haute. Qui trouvera l'intrus en premier?

Exemples :

- Quatre (4) villes québécoises et une (1) ville internationale;
- Quatre (4) fruits et un (1) légume;
- Quatre (4) mammifères et un (1) insecte;
- Etc.

- Choisir un mot. À tour de rôle et le plus rapidement possible, ajouter un autre mot qui vous fait penser au précédent.

Exemple : Soleil | Vacances | Camping | Feu de camp | Histoire | Livre | Plaisir, etc.

- Choisir un mot et trouver à tour de rôle des mots qui riment avec celui-ci.

Exemple : Raton | Bâton | Marathon, etc.

- Inventer ensemble une histoire cocasse sur un son particulier : an, on, in, eu, ou, é, è, etc.

Exemple avec « ou » : Cachou, le hibou roux, a mangé des choux avec un kangourou marabout assis sur une roue en caoutchouc.

- Une personne commence en disant : « Je pars en vacances. Dans ma valise, il y a... », puis il nomme un objet. À tour de rôle, chaque joueur doit reprendre la phrase, énumérer les objets cités depuis le début et en ajouter un nouveau.

As-tu le sens de l'observation?

- Choisir une couleur. En observant le paysage, nommer les choses que vous apercevez qui sont de cette couleur. Vous pouvez déterminer un temps limite si vous le souhaitez.

- Nommer un objet à trouver à l'extérieur. La personne qui le trouve en premier remporte la partie et on recommence!

Exemples :

- Une personne avec une casquette rouge;
- Un cône orange;
- Un cheval;
- Etc.

- Inventer des mouvements à faire selon les objets observés.

Exemples :

- Si on voit une auto rouge, on fait un mouvement de course avec les bras;
- Si on voit un pont, on applaudit;
- Si on voit un autobus, on fait la vague;
- Etc.

