

QUELQUES IDEES DE JEUX À FAIRE EN FAMILLE POUR TRAVAILLER LES FONCTIONS COGNITIVES



En cette période de confinement, pas toujours facile d'occuper les enfants. Voici quelques idées de jeux à faire en famille, pour faire travailler les neurones sans s'en rendre compte !

LE P'TIT BAC

Le but de ce jeu très connu est de trouver des mots commençant tous par la même lettre et appartenant à des catégories choisies.

Cette activité permet de travailler la recherche de multiples solutions.

Préparation :

- Chaque joueur doit avoir une feuille et un crayon.
- Ensemble il faut définir environ 8 catégories de mots à trouver (ex : prénom, fruit, sport, métier...). Soyez imaginatif !
- Chaque joueur fait des colonnes sur sa feuille dans lesquelles il note chacune des catégories.



Règles du jeu :

- Un des joueurs choisi une lettre au hasard.
- Tout le monde inscrit la lettre sur une ligne.
- On lance un chronomètre (le temps est à définir ensemble)
- Chaque joueur doit trouver un mot appartenant à chacune des catégories définies dans le temps imparti.
- A la fin du temps : on compte les points ! Un point par mot trouvé, celui qui a le plus de point gagne la manche.
- Pour les plus grands on peut compter 2 point pour un mot que personne d'autre n'a trouvé, et un seul point si quelqu'un d'autre à trouvé le même mot.
- On choisit une autre lettre, et c'est reparti pour une nouvelle manche !

QUI SUIS-JE ?



Dans ce jeu, chaque joueur doit trouver quel personnage lui a été attribué.

Cet exercice permet de travailler le raisonnement et la mémoire.

Préparation :

- Imprimer des images de personnages connus (Mickey, La Reine des neiges, Superman, Astérix...).
- Les découper et faire un tas.

Règles du jeu :

- Chaque joueur choisit une carte sans la regarder et la place devant lui de façon à ce que les autres joueurs la voient.
- Chacun son tour, les joueurs vont poser des questions aux autres pour tenter de deviner quel personnage est devant eux.

Variantes :

- On peut rajouter la règle du « ni oui ni non » pour répondre aux questions posées.
- Attention, pour faire travailler la mémoire, interdiction de poser la même question deux fois !

ORIGAMIS

Ici, il s'agit davantage d'une activité à faire en famille que d'un jeu.

Le but est de fabriquer des animaux ou des objets en papier en réalisant des pliages.

Cet exercice permet de travailler la planification et les capacités à suivre des consignes.

Matériel :

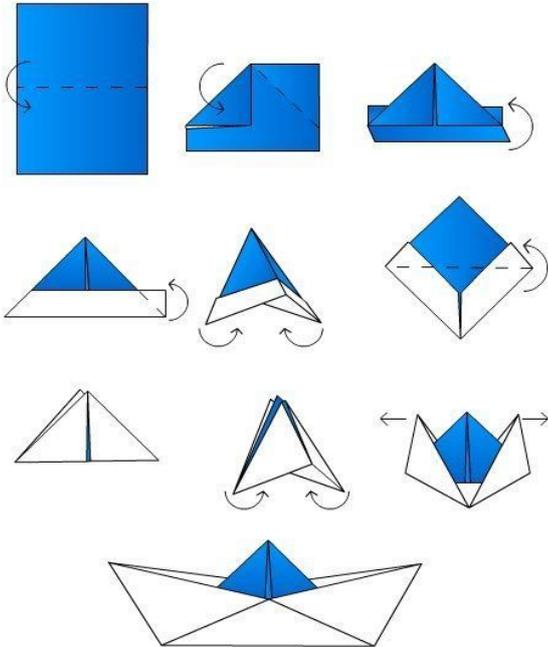
- Feuilles de papier, et rien d'autre !
- Etapes de pliages que l'on trouve facilement sur internet (quelques exemples ci-dessous).

Consigne :

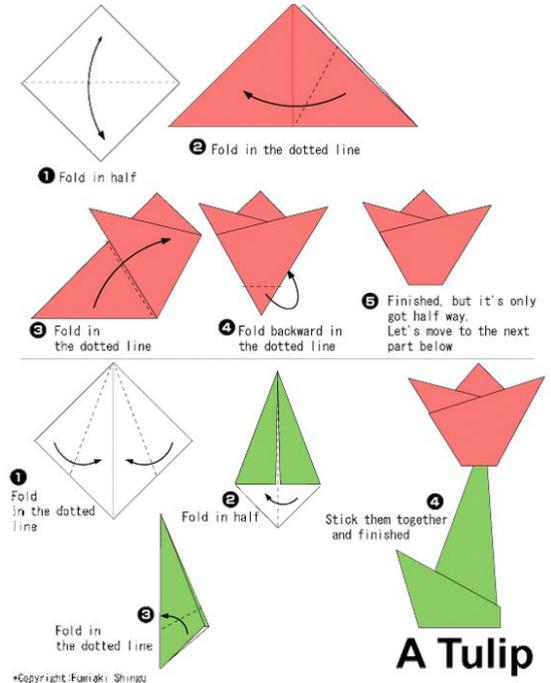
- Suivre les étapes les unes après les autres pour parvenir à réaliser la figure finale.

Quelques exemples :

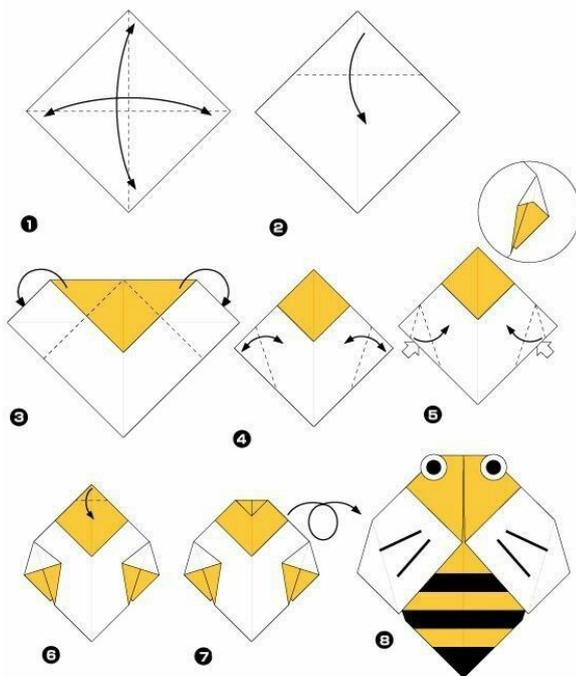
Le bateau



La tulipe



L'abeille



JEU DE TYPE TIME'S UP®



Le but de ce jeu est de gagner le plus de cartes possible au cours de 3 manches.

Ce jeu permet de travailler la rapidité, le raisonnement et la mémoire.

Préparation :

- Chaque participant prend 5 ou 6 bouts de papiers sur lesquels il doit noter le nom d'un personnage, d'un métier ou une action (ex : Soprano, faire du ski, chanteur...).
- Mélanger tous les papiers.
- Constituer des équipes de deux joueurs.
- Se mettre d'accord sur la durée de chaque manche pour chacune des équipes (30s, 1min...).

Déroulé du jeu :

- Dans chacune des manches, le principe est de faire deviner le plus de cartes possibles à son coéquipier dans le temps imparti.

Manche 1 : Dire tout ce que l'on veut

Aucune restriction pendant cette manche, sauf dire le mot à faire deviner !

Une fois qu'il n'y a plus de cartes, compter les points dans chaque équipe.

Manche 2 : Ne dire qu'un seul mot

Attention il ne faut prononcer qu'un seul mot durant cette manche !

Se souvenir des cartes trouvées à la manche précédente peut permettre de trouver plus rapidement. Une fois qu'il n'y a plus de cartes, compter les points dans chaque équipe.

Manche 3 : Mimer

Dans cette dernière manche, il faut mimer les personnages ou les actions sur les cartes.

LE PLUS DE MOTS POSSIBLES !

Le but de ce jeu est de trouver le plus de mots possibles commençant par une lettre de l'alphabet en un temps imparti.

Ce jeu fait travailler la flexibilité, c'est-à-dire la capacité à réfléchir de différentes manières et alterner entre différentes solutions.

1	<input type="text"/>
2	<input type="text"/>
3	<input type="text"/>
4	<input type="text"/>

Matériel :

Deux versions possibles : à l'écrit ou à l'oral.

A l'écrit : Chaque participant prend une feuille et un crayon. Se munir d'un chronomètre.

A l'oral : Il ne faut qu'un chronomètre.

Déroulé du jeu :

À l'écrit : dans le temps imparti, noter le plus de mots possible commençant par la lettre choisie.

A l'oral : dire le plus de mots possible commençant par la lettre choisie dans le temps imparti.

Le gagnant est celui qui a trouvé le plus de mot !

A vous de jouer !!!

