



JEUX
D'ATTENTE
**STATION
FAMILLES**

Réalisé par : Juliette Robardet, Jeanne Claudine
Uwamahoro et Maude Chouinard

Il n'est pas toujours aisé de faire patienter les enfants lors des temps d'attente que nous vivons quotidiennement. Voici donc quelques idées pour occuper ces moments à patienter chez le médecin, dans la file à l'épicerie, en transport en commun, dans la voiture, ... Ces jeux ne nécessitent aucun matériel, mais permettent de passer un bon moment avec son enfant lorsque nous sommes contraints d'attendre.

Cherche les couleurs

Il vous suffit de choisir une couleur sur un objet qui se trouve dans le lieu où vous vous trouvez avec votre enfant et de la lui dire. Il doit alors trouver l'objet ou l'endroit sur lequel se trouve la couleur que vous lui avez dite.

Par exemple, vous vous trouvez dans la salle d'attente du médecin. Sur un mur se trouve une alarme à incendie rouge. Vous dites à votre enfant: "*Je pense à quelque chose de rouge*", et votre enfant doit trouver l'alarme à incendie. S'il vous nomme autre chose de rouge, vous pouvez lui répondre: "Oui, ça aussi c'est rouge, mais ce n'est pas ce à quoi je pensais. Essaie de trouver autre chose de rouge".

Lorsque votre enfant trouve l'objet recherché, vous pouvez inverser les rôles.

Dessin avec le doigt



Vous pouvez jouer à ce jeu lorsque vous attendez quelque part et que votre enfant se trouve proche de vous.

Vous pouvez alors faire comme si vous dessiniez dans le dos de votre enfant avec votre doigt. Le but est que votre enfant arrive à trouver ce que vous êtes en train de dessiner dans son dos et vice versa pour les plus grands.

Petit plus: Lorsque l'hiver est là, il est souvent difficile de sentir quelque chose sous les couches de vêtements. Vous pouvez alors dessiner sur sa main ou son avant bras. Demandez seulement à votre enfant qu'il ferme les yeux pour deviner avec ses sensations plutôt qu'avec ses yeux.

Jean dit

Ce jeu consiste à faire faire des actions à votre enfant en commençant votre phrase par "*Jean dit*". Chaque action doit être précédée par cette formule.

Si vous vous trouvez dans un espace où votre enfant peut bouger, vous pouvez exploiter toutes les ressources de ce jeu (sauter, danser, ...).

Mais il est également possible de jouer à "*Jean dit*" en restant assis sur une chaise, par exemple, en utilisant les différentes parties du visage ou du corps à toucher.

*"Jean dit:
Touche le bout
de ton nez !"*

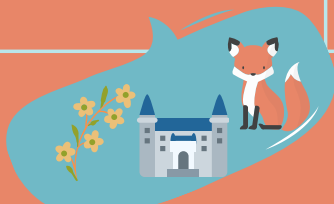


Histoire à trous

Ce jeu fera travailler l'imagination de votre enfant (ainsi que la vôtre).

Commencez à raconter une histoire et, à tout moment, faites choisir un lieu, un événement, un animal ou un personnage à votre enfant pour compléter l'histoire.

Par exemple: *Il était une fois un petit renard qui se baladait dans* (demandez à votre enfant de choisir un lieu: "où est-ce que tu aimerais qu'il se balade le renard?"). *Au bout de quelques instants, il rencontra un* (demandez à votre enfant de choisir un personnage).



Je mets dans ma valise

Ce jeu permettra de travailler la mémoire de votre enfant (ainsi que la vôtre).

Pour ce jeu, il suffit d'imaginer que vous mettez beaucoup de choses dans une valise et de répéter chacun des objets qui s'y trouvent déjà.

Par exemple: Vous commencez: "*Je mets dans ma valise: un parapluie*", puis c'est au tour de votre enfant: "*Je mets dans ma valise: un parapluie et du chocolat*". Puis c'est de nouveau à vous : "*Je mets dans ma valise: un parapluie, du chocolat et une paire de bas*".



Devine la chanson

Ce jeu fait appel à la mémoire et au sens du rythme.

Pour ce jeu, vous devez choisir une chanson et la chanter sans utiliser les paroles.

Vous devez la faire deviner à votre enfant, lorsqu'il/elle a trouvé, vous pouvez inverser les rôles.



La chatouille

Demandez à votre enfant de faire semblant de chatouiller plusieurs choses dans la pièce tout en restant assis à sa place.

Vous pouvez, par exemple, chatouiller le plafond, les murs, l'interrupteur de la lumière, ...

Puis, échangez les rôles.

Petite variante: Vous pouvez demander à votre enfant de chatouiller deux choses en même temps avec une main pour chacune. Pour augmenter le défi, vous pouvez aussi tenter de faire deviner quel est l'objet choisi à l'aide d'indices.



Le miroir

Placez-vous face à face avec votre enfant. Décidez lequel de vous deux commence à faire le miroir.

Celui qui fait le miroir doit faire exactement les mêmes gestes que l'autre. Au bout de quelques mouvements, quand vous le souhaitez, inversez les rôles.

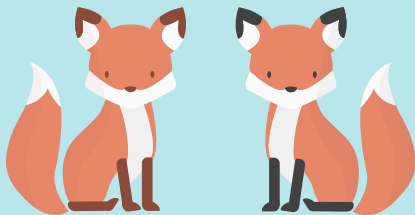


Qu'est-ce qui change ?

Ce jeu fera travailler la mémoire de votre enfant.

Mettez-vous dans une position et faites la statue (vous pouvez rester assis et trouver une posture particulière). Demandez à votre enfant de bien vous observer, puis demandez-lui de fermer les yeux quelques secondes.

Lorsqu'il ferme les yeux, changez une petite partie de votre positionnement. Votre enfant doit trouver ce qui a changé entre la première et la deuxième position.



Ni oui, ni non

Le but est simple, ne jamais dire "oui" ou "non".

Posez des questions et discutez avec votre enfant et ni lui ni vous ne devez répondre par "oui" ou par "non".



Oui



Non