



La machine à musique de Oui-Oui

Conditions : Musique

- Les enfants dansent sur la musique en hochant la tête comme Oui-Oui ou en sautant comme Zim.
- Quand la musique s'arrête ils doivent immédiatement s'asseoir. Le dernier à s'asseoir à chaque tour est éliminé.
- Le dernier enfant est le vainqueur.

La queue du chien

Conditions : Une image de Zim, une queue de chien pour chaque enfant avec leur nom inscrit dessus, un bandeau, de l'adhésif.

- Utilisez l'image de Zim en page 2, la marque X indique l'endroit où mettre la queue de chien !
- Collez l'image à une certaine hauteur afin que les enfants puissent facilement l'atteindre.
- Placez un morceau d'adhésif au bout de chaque queue de chien afin qu'elles puissent être collées.
- Tous les enfants s'assoient sur le sol et sont appelés l'un après l'autre.
- Quand vous appelez un enfant, cachez-lui les yeux et faites le tourner sur lui-même. Laissez-le alors essayer de coller la queue de chien au bon endroit.
- Après que chaque enfant ait eu son tour, le gagnant est celui qui est le plus proche de la marque.

La signalisation de M. le Gendarme

Conditions : Des cartes avec un cercle rouge, orange ou vert (voir page 3)

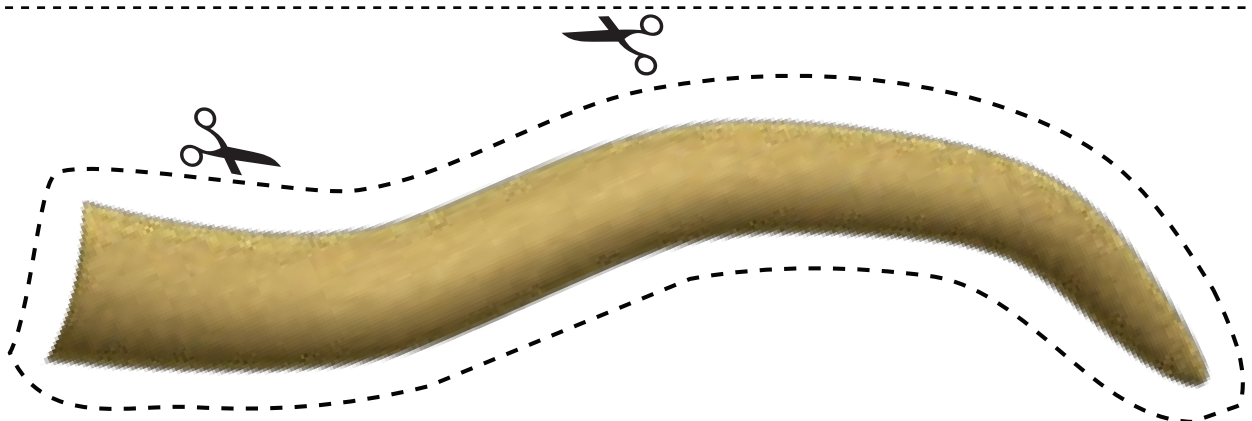
- Tous les enfants courent en rond faisant semblant d'être des voitures et en criant « Tut Tut ! »
- Quand vous criez « Halte-là, au nom de M. le Gendarme ! » et que vous montrez un cercle rouge aux enfants, ils doivent s'arrêter immobiles.
- « On circule ! » avec un cercle vert leur permet de courir à nouveau.
- Quand vous criez « Vous allez trop vite ! » et que vous montrez un cercle orange, ils doivent ralentir à un rythme de marche.
- Il n'y a pas de gagnant, juste de l'amusement !

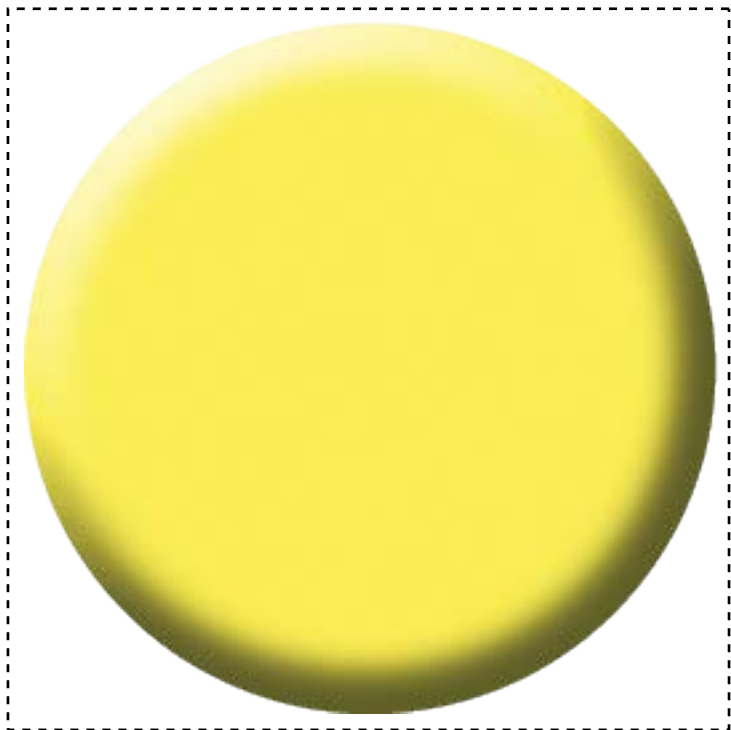
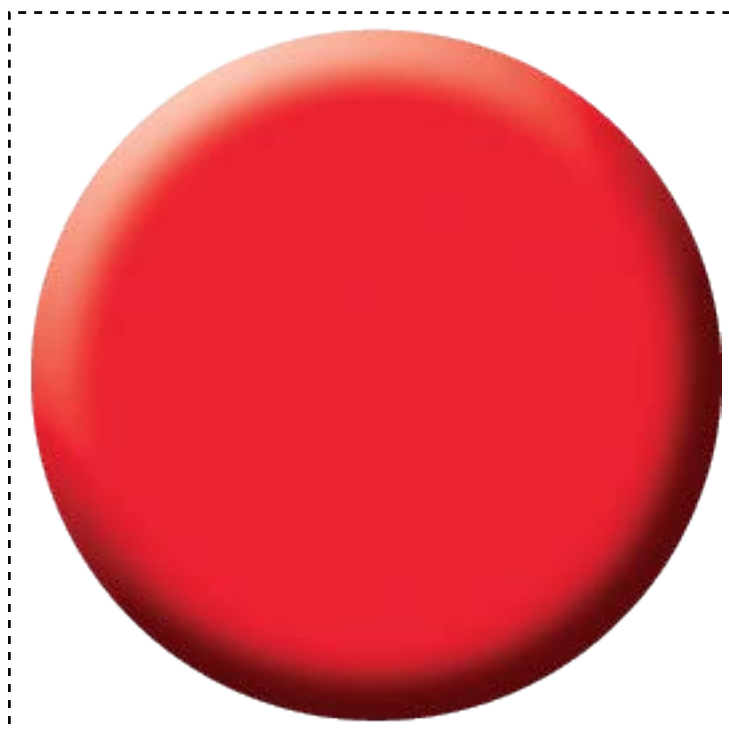
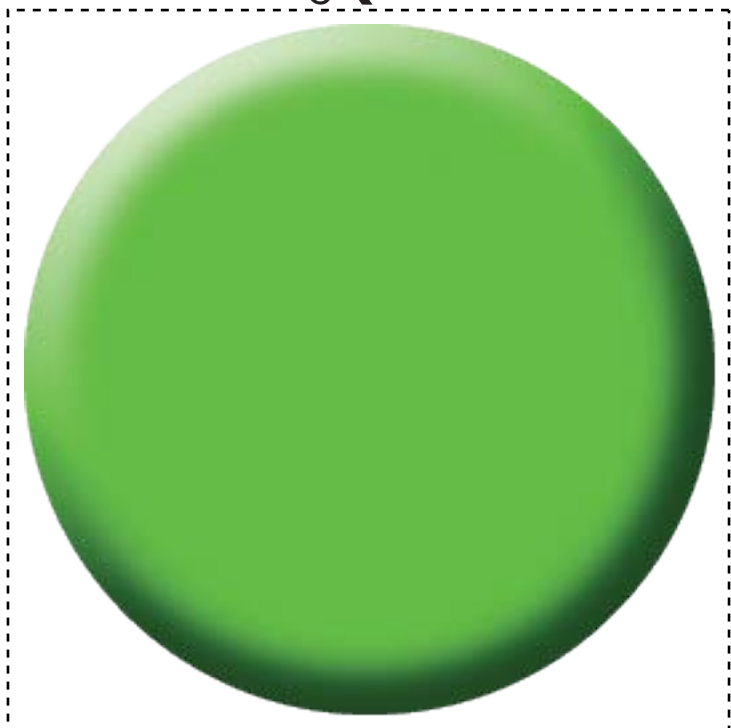
Où est Oui-Oui ?

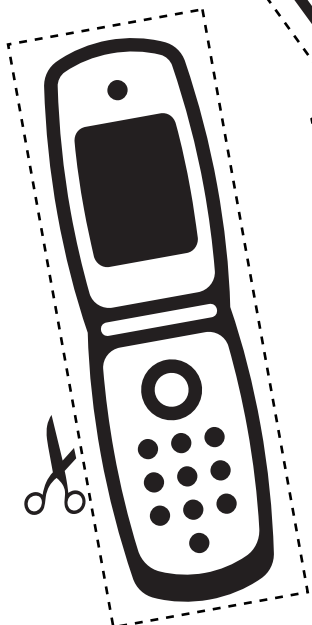
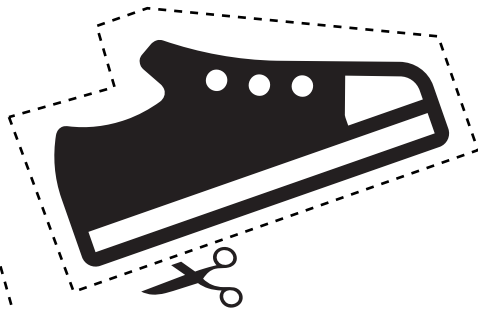
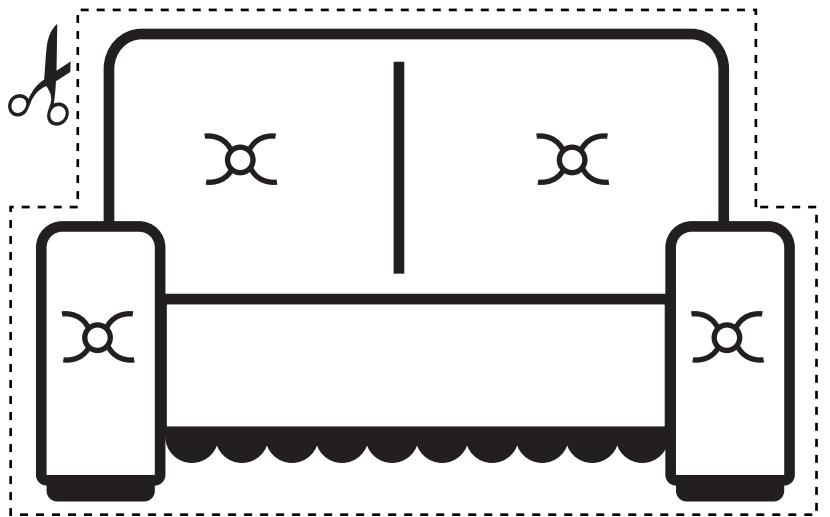
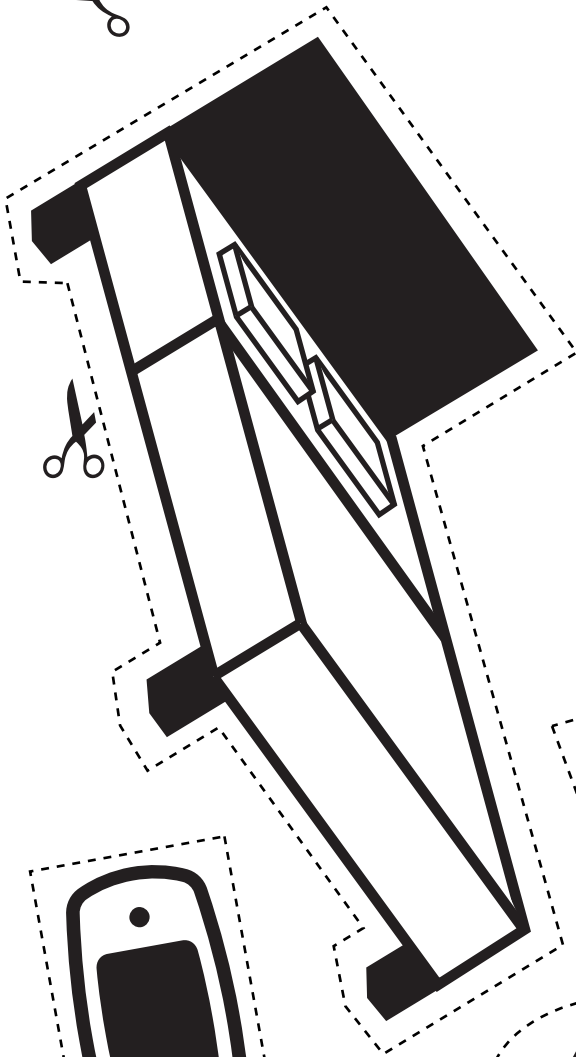
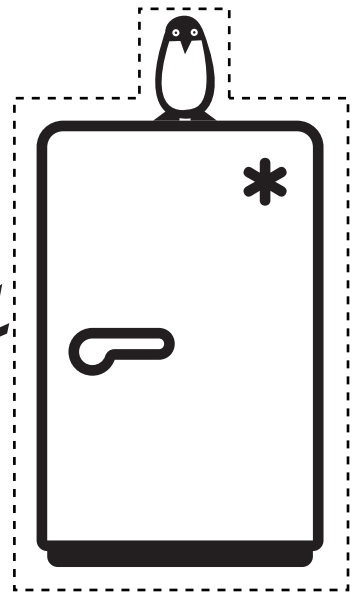
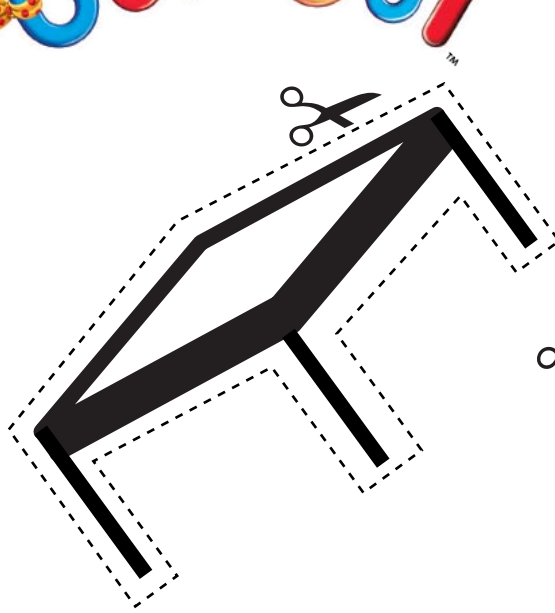
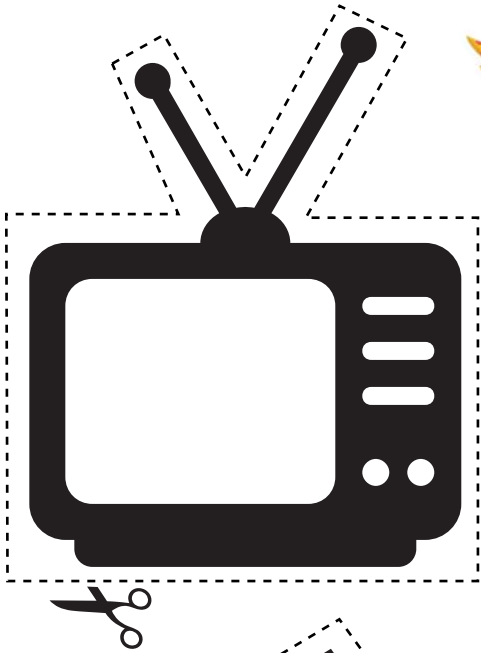
Conditions : Des images d'objets de la maison (voir page 4), une image de Oui-Oui (voir page 5), une petite récompense.

- Utilisez la piste des images de la page 4 et placez-les autour de la maison.
- Chaque indice mène à l'endroit suivant, ex. l'image de la télévision mène les enfants où ils trouveront l'image de la baignoire.
- Commencez en donnant aux enfants la première image et en leur disant qu'ils doivent trouver Oui-Oui.
- Accompagnez-les dans chaque pièce.
- La fin du jeu de piste mène là où se trouve l'image de Oui-Oui ainsi que quelques récompenses pour les enfants.

Oui-Oui™







Oui-Oui™

