

Activité à faire avec papa

Faire un chapeau pirate

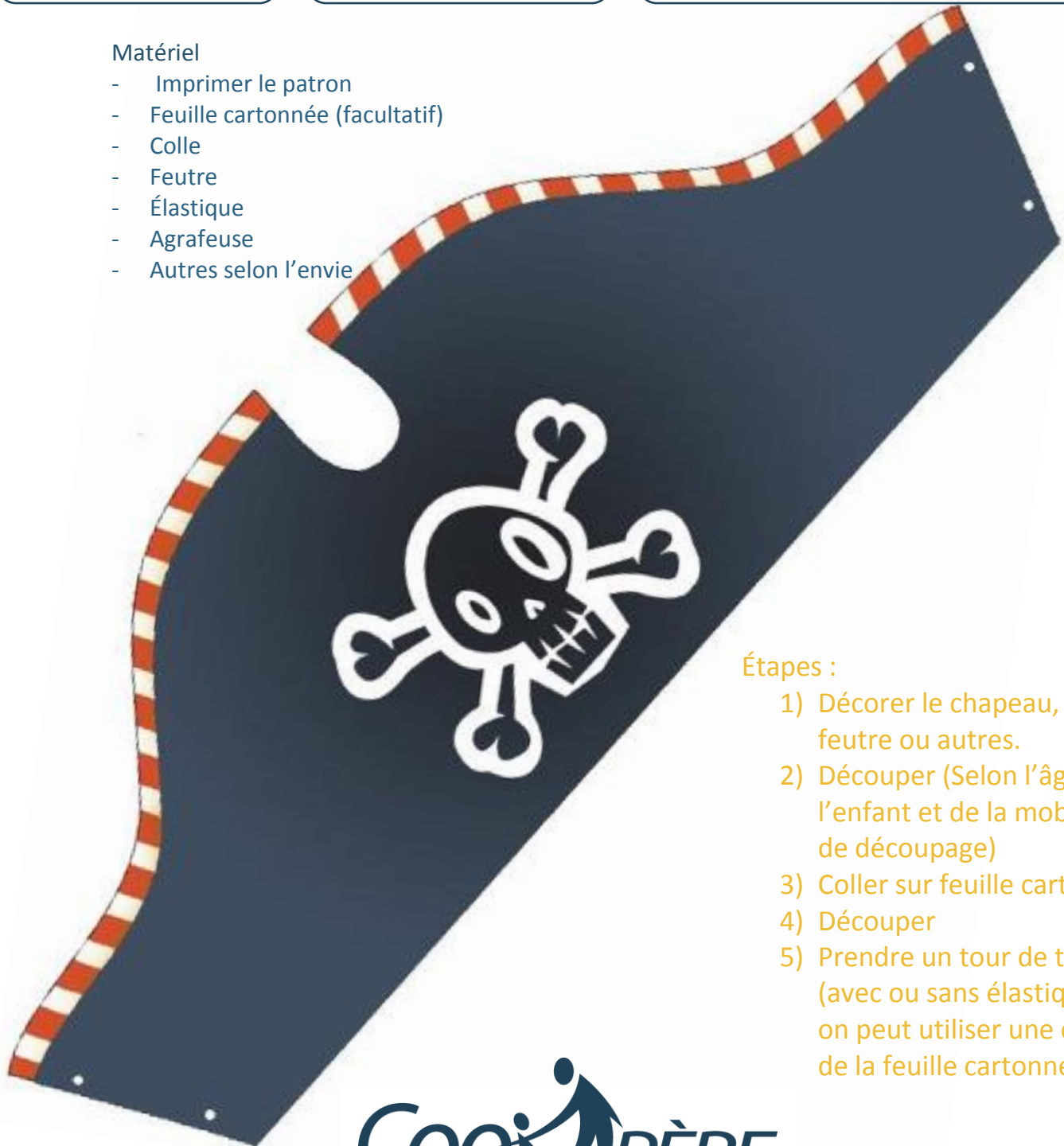
Niveau de difficulté
1/5

Âge
Dès 3 ans

Forme d'intelligence développée
L'intelligence Kinesthésique/Corporelle

Matériel

- Imprimer le patron
- Feuille cartonnée (facultatif)
- Colle
- Feutre
- Élastique
- Agrafeuse
- Autres selon l'envie



Étapes :

- 1) Décorer le chapeau, avec feutre ou autres.
- 2) Découper (Selon l'âge de l'enfant et de la mobilité de découpage)
- 3) Coller sur feuille cartonnée
- 4) Découper
- 5) Prendre un tour de tête (avec ou sans élastique) ou on peut utiliser une chute de la feuille cartonnée

Activité à faire avec papa

Bataille de bateaux

Temps
15mn à 30mn

Âge
Dès 4 ans

Nombre d'enfants
À partir d'un enfant

Formes d'intelligences développées : Intelligence logico-mathématique, Intelligence visuelle/spatiale, Intelligence corporelle-kinesthésique, Intelligence interpersonnelle.

Déroulement du jeu



Matériel : Papier.

Règles : Le but est de réussir à jeter le plus de boulettes de papier dans l'autre bateau dans un temps préétabli.

Déroulement : Faire deux équipes. Donner le même nombre de boulettes de papier de chaque côté, lancer les boulettes avec les mains. À la fin, compter le nombre de boulettes de chaque côté. L'équipe qui en a le moins a gagné.

Activité à faire avec papa

Créer un sabre

Niveau de difficulté

3/5

Âge

Dès 5 ans

Forme d'intelligence développée

L'intelligence Kinesthésique/ Corporelle,
L'intelligence Verbo-Linguistique et
L'intelligence Logico-Mathématique.

Matériel :

- Créer le patron
- Carton
- Colle
- Feutre
- Exacto
- Papier d'aluminium
- Autres selon les envies



Étapes :

- 1) Vous pouvez préparer le patron avant l'activité ou le faire avec vos enfants.
- 2) Décorer
- 3) Assembler

Activité à faire avec papa

Les clefs

Temps
30mn à 1h

Âge
Dès 4 ans

Nombre d'enfants
À partir d'un

Forme d'intelligence : Intelligence verbo-linguistique, Intelligence logico-mathématique, Intelligence visuelle/spatiale, Intelligence corporelle-kinesthésique.

Déroulement du jeu



Matériel : Des clefs ou objets qui font du bruit.

Règle : Réussir à prendre les clefs sans réveiller le chef des pirates.

Déroulement : Le chef des pirates est au centre en train de dormir, il place les clefs à côté de lui ou sur lui. Autour de lui il y a les participants qui vont essayer de venir voler les clefs. Chacun son tour un enfant se lève pour venir récupérer la clef. Le chef des pirates a pour objectif de signaler d'où vient le bruit. Si jamais le participant est entendu il doit retourner à sa place et on passe au suivant.

On peut faire évoluer le jeu en donnant des indications pour aider les participants :

- 1) Enlever ses chaussures
- 2) Utiliser un vêtement pour amortir et faire moins de bruit dans la prise des clefs.
- 3) ...

On peut complexifier le jeu en plaçant des objets dans le chemin des participants.