

Le guide pour animer un anniversaire

MISSION TOP SECRET

- 1 - ORGANISATION GÉNÉRALE
- 2 - CARTON D'INVITATION
- 3 - DÉCORATION
- 4 - MINI JEUX
- 5 - JEUX D'INTÉRIEUR
- 6 - JEUX EXTÉRIEUR
- 7 - PAPER-TOY
- 8 - CHASSE AU TRÉSOR
- 9 - RETOUR AU CALME




ABC PARTY'Z
ANIMATION ÉVÉNEMENTIEL

DÉROULEMENT DE LA FÊTE

Et toutes les réponses aux petites questions que l'on se pose

Pour une fête réussie, il faut un petit peu travailler en amont. Mais nous vous avons mâché le travail au maximum !

Une fois tout imprimé, coupé, collé, décoré, il ne manque plus que les invités et place à l'animation !

Ce guide est construit comme un conseil, l'ordre des jeux donné fonctionne, mais vous pouvez le faire comme vous le souhaitez !

En tout cas, nous conseillons :

- 1 - un ou deux petits jeux pour se mettre dans l'ambiance (20 min)
- 2 - deux jeux d'intérieur ou d'extérieur en fonction de la place et de la météo (45 min)
- 3 - réaliser le Paper toy pour obtenir un petit temps de concentration juste avant le goûter (20 min)
- 4 - le goûter et les cadeaux (30 min)
- 5 - la chasse au trésor (35 min)
- 6 - un jeu "retour au calme" pour rendre les enfants pas trop excités à leurs parents (5 min)

Ne pas oublier, plein de pauses boissons et pourquoi pas bonbons tout le temps !

Combien d'amis inviter ? Pas toute la classe, car il n'y a pas assez de place ! (Sauf si vous vivez dans le château ou si vous avez la possibilité de louer ou d'emprunter une salle). La plupart du temps, hélas, limitez-vous. Alors combien ? L'astuce : autant d'amis qu'il y a de bougies !

Quel jour, quelle heure, combien de temps ? Jusqu'à trois ou quatre heures. Par exemple, mercredi ou samedi de 14h à 17h.

Comment organiser un espace ? Organiser des zones séparées pour les jeux et les collations. Prévoyez un vestiaire où vous pourrez mettre manteaux et écharpes (ou sur le lit des parents s'ils sont d'accord !).

Dedans ou dehors, ton anniversaire ? Si c'est dans le jardin, prévoyez une solution de secours (garage, balcon...) en cas de pluie. Si vous êtes à l'intérieur, prévoyez ce qui doit être enlevé pour faire place (pousser les meubles, rouler les tapis, retirer les objets dangereux ou fragiles, etc.).

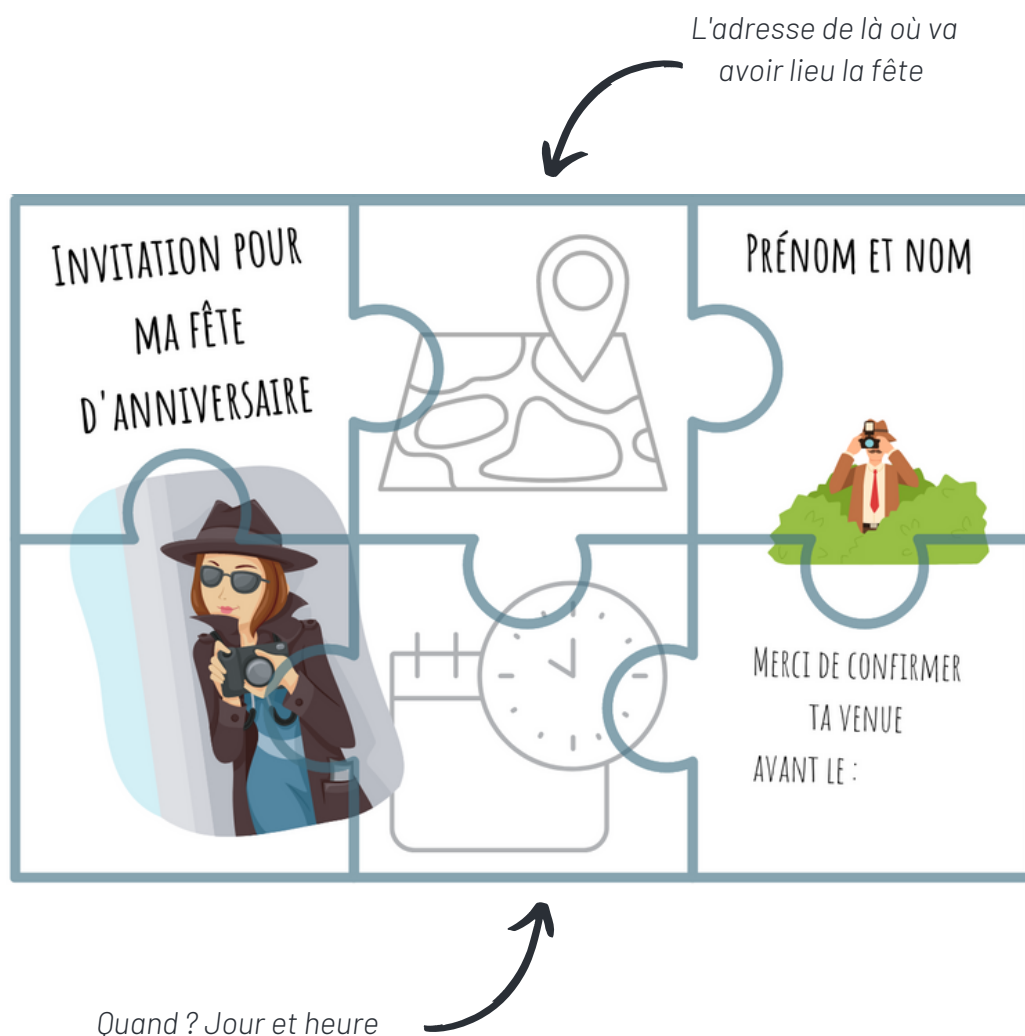
INVITATION PUZZLE

Une invitation ludique pour s'amuser avant l'anniversaire

- Ciseaux
- Enveloppes

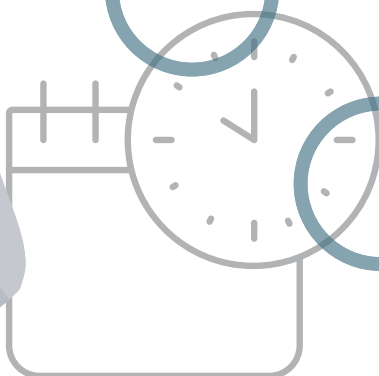
Après l'avoir complétée, photocopie l'invitation puzzle (PDF Invitation), en autant d'exemplaires que d'invités.

Découpez ensuite les pièces de chaque puzzle, avant de les glisser dans les enveloppes.



Astuce : Pour donner un aspect d'ancienne carte, placez-la entre deux couches de marc de café encore humide (sur une surface protégée par un sac poubelle). Laissez sécher une nuit. Nettoyez avec une brosse.

INVITATION POUR
MA FÊTE
D'ANNIVERSAIRE

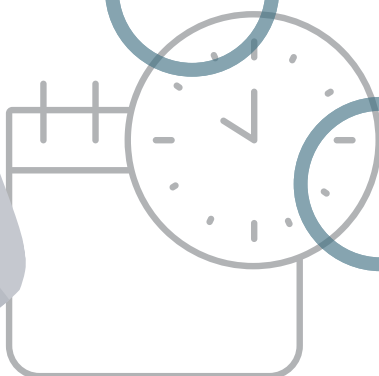


PRÉNOM ET NOM



MERCI DE CONFIRMER
TA VENUE
AVANT LE :

INVITATION POUR
MA FÊTE
D'ANNIVERSAIRE



PRÉNOM ET NOM



MERCI DE CONFIRMER
TA VENUE
AVANT LE :

TUTO-DÉCO

Pour plonger les enfants dans le thème

- Des cure-dents
- Des pailles
- Colle
- Laine
- Feuille rigide
- Pic en bois (style brochette)

La table

Mini-pic à bonbon : Collez les images sur des cure-dents et plantez les sur des bonbons dans leur saladier.

Paille : Découpez les images, pliez les en deux et collez une paille à l'intérieur.

Les murs

Guirlande fanion : imprimez et découpez les fanions, collez les sur une corde ou laine pour faire une guirlande.

Guirlande message : imprimez et découpez la guirlande joyeux anniversaire, collez les sur une corde ou liane pour faire une guirlande.

Photobooth : les enfants devront utiliser ces accessoires photobooth pour se prendre en photo seul ou en groupe.

Imprimez, collez sur une feuille rigide et découpez. Collez un pic en bois pour pouvoir le tenir à la main.

Astuce déco : pensez aux objets présents dans la maison comme un coffre à bijoux, un chandelier, des bijoux en plastiques, des jouets...



DES MINIS JEUX



10 min

/jeu

Le jeu de départ mettra immédiatement vos convives à l'aise

LE CHEF D'ORCHESTRE - DÉTERMINER QUI EST LE CHEF D'ORCHESTRE PARMIS LES JOUEURS.

1. Les joueurs se placent en cercle, debout.
2. Un joueur (le détective) est mis un peu à l'écart, dos au reste des joueurs, pendant que les autres joueurs déterminent un chef d'orchestre parmi eux en le pointant du doigt.
3. Le chef d'orchestre exécute des mouvements que les autres devront imiter. Par exemple : marcher sur place, taper dans les mains, sauter comme une grenouille, imiter un canard, sauter sur un pied.
4. Le chef d'orchestre change régulièrement de mouvement mais le plus discrètement possible.
5. Le joueur à l'écart est avisé de revenir dans le cercle et tente de déterminer qui est le chef d'orchestre.
6. Qu'il le découvre correctement ou non, le jeu se poursuit en désignant un nouveau détective et un autre chef d'orchestre.

LE COWBOY - ÉLIMINER TOUS LES COWBOYS.

1. On place tous les enfants en cercle avec 2 mètres de distance entre chacun.
2. L'animateur se place au milieu.
3. Lorsqu'il pointe une personne, ce dernier doit se baisser. Les deux personnes chaque côté doivent alors se tirer. Le premier qui tire élimine l'autre qui doit s'asseoir.
4. Le joueur qui s'était baissé se relève.
5. On continue comme cela jusqu'à ce qu'il reste deux personnes.
6. Vient alors le duel. Ces deux personnes se placent dos à dos. L'animateur raconte une histoire.
7. Lorsque l'animateur raconte l'histoire, les deux joueurs doivent marcher. Au mot pré-déterminé, ils doivent alors se retourner et tirer.
8. Celui qui tire en premier élimine l'autre et le gagnant remplace l'animateur au centre du cercle pour la prochaine partie.

DEVINE MON RÊVE - RACONTER UNE HISTOIRE LOUFOQUE FACILEMENT

1. Les enfants doivent découvrir votre rêve, pour cela ils ne posent que des questions auxquelles vous répondrez par « oui » ou par « non ». Et petit à petit le récit du rêve va prendre une tournure de plus en plus dérangement.
2. Vous devez : répondre par oui à toutes les questions qui se terminent par « e » et par non à toutes les autres. En fait, le faux rêve raconté c'est la simple projection des enfants qui posent des questions.
3. Ne pas oublier de faire des résumés du rêve pendant le jeu !

DES JEUX D'INTÉRIEUR

Des jeux qui nécessitent peu de place et peu de matériel



20 min
/jeu

AVIS DE RECHERCHE : UN QUI-EST-CE GRANDEUR NATURE

1. Divisez les enfants en deux équipes.
2. Écrivez sur une feuille un personnage et placez la devant l'équipe (qui ne doit pas voir ce qui est écrit)
3. Chaque équipe essaye de deviner quel personnage elle représente en posant des questions aux autres équipes, celles-ci ne répondent que par oui ou par non en fonction du dé :
1 ou 6 : le meneur de jeu demande à chacune des autres équipes de fournir un indice sur le personnage de l'équipe ;
2, 3, 4 ou 5 : l'équipe dispose d'une minute pour poser des questions sur son personnage aux autres équipes qui ne peuvent répondre que par oui ou par non.
Après avoir reçu les indices, l'équipe peut faire une proposition de nom.

Une équipe ne peut pas faire plus de deux propositions pour un même personnage. Si elle se trompe 2 fois, on lui révèle le nom sans qu'elle marque de point.

LES 5 CHANGEMENTS - CE JEU EST UN EXCELLENT EXERCICE POUR LA MÉMOIRE.

1. Divisez les enfants en deux équipes.
2. La première équipe disposera de quelques minutes pour mémoriser les détails de la pièce. Elle sortira alors de la pièce tandis que l'autre équipe opérera 5 changements dans la pièce.
3. L'équipe rentrera à nouveau et devra alors retrouver les 5 différences en moins de 2 minutes. Puis ce sera autour de l'autre équipe de sortir puis de découvrir les changements.
4. L'équipe ayant trouvé le plus de changements gagnera.

LE DÉ-COMPTE - SOIT LE PREMIER À ÉCRIRE TOUS LES CHIFFRES DE 1 À 100 AVEC LE HASARD

1. Tous les joueurs se placent debout autour d'une table avec une feuille.
2. Au centre de la table se trouvent les 2 dés et le crayon.
3. Le premier joueur à obtenir un double (2 fois le même chiffre) commence la partie et doit écrire les chiffres de 1 à 100 sur sa feuille.
4. Pendant que quelqu'un écrit, le jeu continue et un autre joueur doit réussir à avoir un double.
5. Lorsque c'est réussi, celui-ci prend le crayon de l'autre et peut donc commencer ou continuer sa série de chiffres sur sa feuille.
6. Et ainsi de suite. La première personne à avoir écrit les chiffres de 1 à 100 sur sa feuille remporte la partie.

Stress et plaisir garantis!

DES JEUX D'EXTERIEUR

Des jeux pour défouler le groupe d'enfants



30 min
/par jeu

LA COURSE AUX BALLONS - UN JEU SUR LE THÈME DU PLOMBIER MOUSTACHU

1. Composez 2 équipes. Les enfants rejoignent leur camp pour se préparer.
2. Chaque enfant de chaque équipe possède 3 ballons attachés au bout de 3 ficelles, à leurs jambes.
3. Au top, chaque équipe doit éclater les ballons des équipes adverses avec leurs pieds.
4. Un joueur ne peut éclater un ballon d'un adversaire qu'une seule fois et non deux ballons du même joueur en même temps !
5. Lorsqu'un joueur se fait éclater un ballon, il retourne dans son camp pendant 30 secondes et repart.
6. La dernière équipe à posséder des joueurs qui ont encore des ballons gonflés remporte la partie !

LES AMBASSADEURS - UN JEU DE MIMES EN EXTÉRIEUR

1. Constituez des équipes de 4 à 6 joueurs. Organisez l'espace de sorte que chacune des équipes soit à égale distance du meneur de jeu.
2. Au top départ, chaque équipe désigne son premier « ambassadeur » qui devra se rendre au plus vite à la table du meneur afin d'obtenir le premier mot de la liste.
3. L'ambassadeur doit ensuite revenir parmi son équipe et lui faire deviner le mot en le mimant (ou en le dessinant).
4. Dès lors que l'équipe a deviné le mot, elle le note sur une feuille et désigne aussitôt un nouvel ambassadeur qui part annoncer au meneur de jeu le mot que son équipe vient de trouver.
5. Si le mot correspond, le meneur lui donne le mot suivant dans sa liste. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.
6. L'équipe gagnante est celle qui a deviné le plus de mots dans le temps imparti ou qui a deviné l'ensemble des mots de la liste en premier.

LE TROIS FOIS RIEN - UN JEU AVEC PEU DE PRÉPARATION, JUSTE 3 OBJETS PAR ENFANT

1. Ce jeu demande très peu d'organisation : il suffit de préparer des petits papiers représentant des points et de demander aux participants de prendre avec eux 2 ou 3 objets de leur choix.
2. Après il suffit d'envoyer les enfants dans le jardin.
3. Les enfants, à l'aide ou non de leurs objets, se lancent des défis. Si le défi est réussi, l'enfant qui a perdu donne un de ses points à l'enfant qui a gagné.
4. Les défis doivent être réalisables (on évite les défis du genre "tu dois faire le tour du monde en 5 minutes").
5. Les participants ne peuvent refuser un défi.
6. À la fin du jeu on comptabilise les points et celui qui en a le plus a gagné.
7. Pour les participants qui n'ont plus de points pendant le jeu, prévoyez des défis permettant aux enfants de récupérer des points.

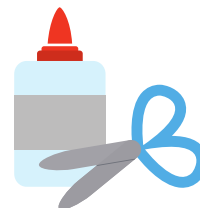
PAPER TOY



20 min

Une activité manuelle que chaque enfant pourra ramener chez lui

- Ciseaux
- Colle
- Feutres



Paper Toy signifie « jouet de papier ». Le Paper Toy peut être défini comme un mouvement artistique apportant une dimension graphique à l'Origami, car à la différence de celui-ci, le papier est imprimé et personnalisé. Le Paper Toy est une figurine de papier à découper et à plier en suivant le tracé d'une forme de découpe.

1 - Imprimez un fichier PDF par personne.

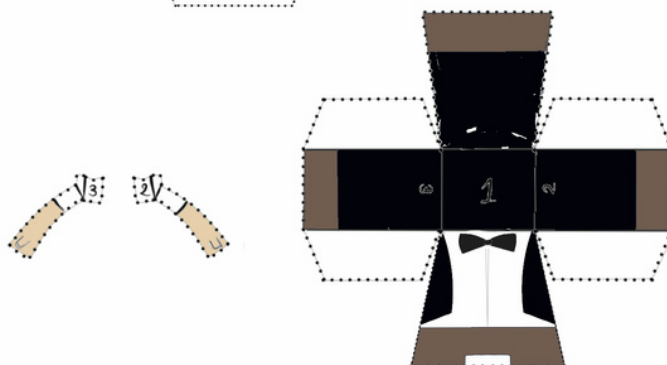
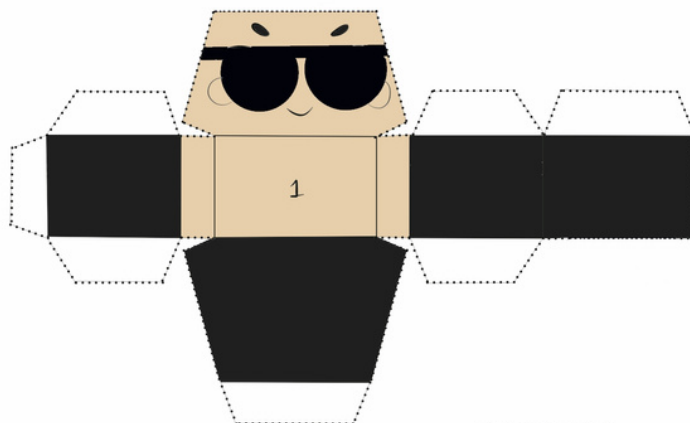
2 - Laissez les enfants colorier leur Paper Toy.

3 - Avec une paire de ciseaux, découpez les parties du Paper Toy le long des traits noirs pointillés.

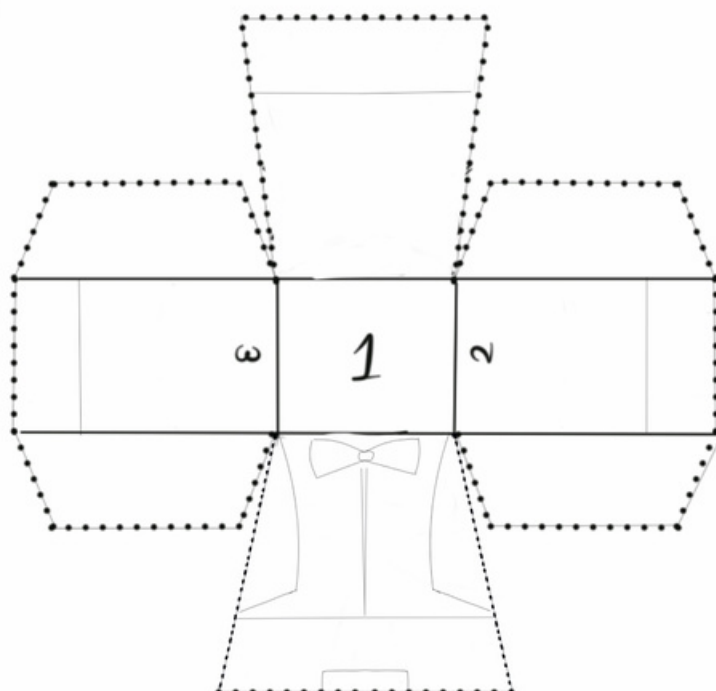
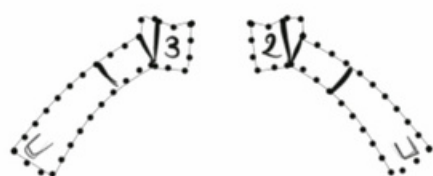
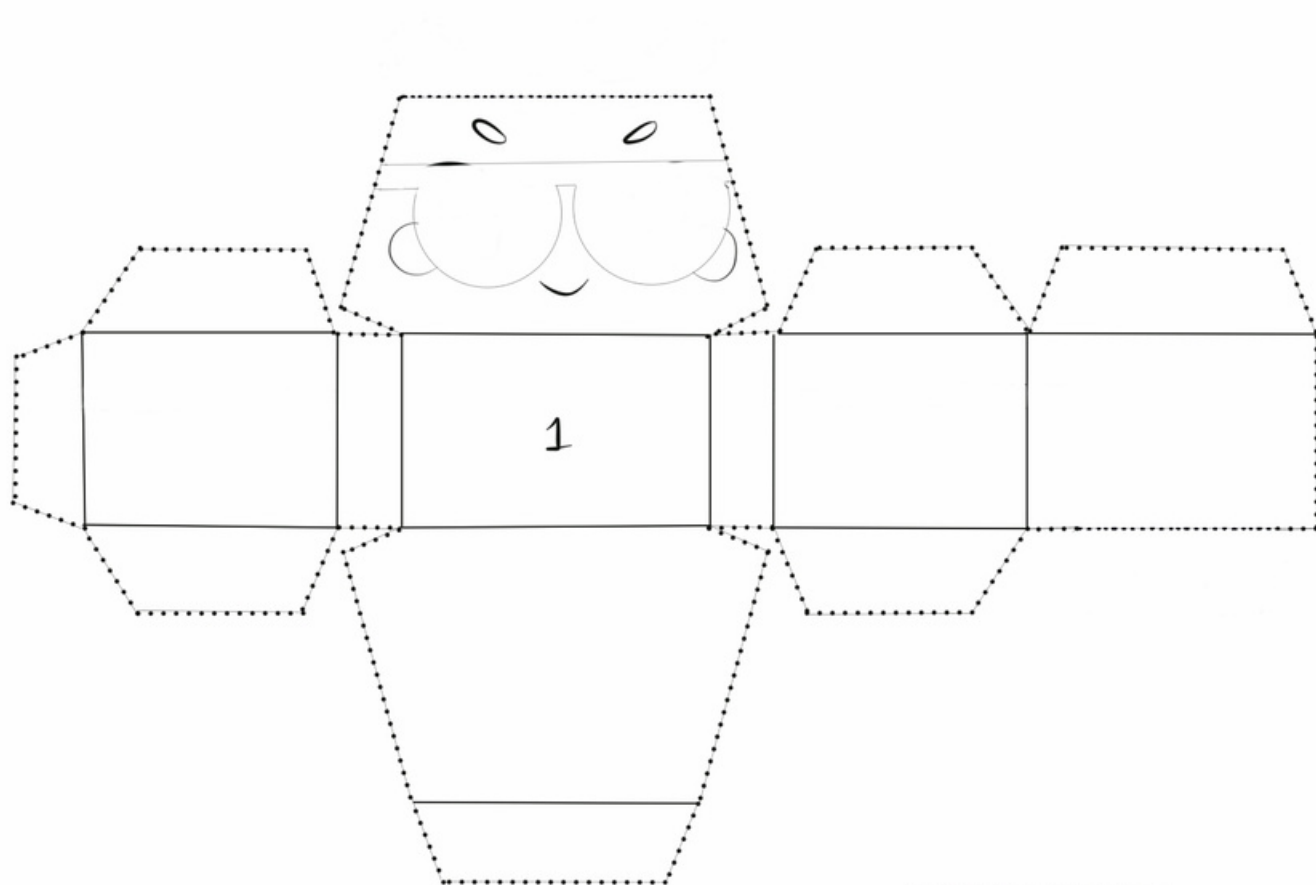
3. Pliez le long des traits continus.

4. Montez chacune des quatre parties du Paper Toy. Pliez le long des traits pour former le corps, la tête, et les bras. Avec de la colle, fixez les languettes.

5. Collez les éléments numérotés ensemble.



ESPION



CHASSE AU TRÉSOR



35 min

Une chasse au trésor facile à mettre en place et trop cool pour votre ego...

- Ciseaux



Préparation :

1. Imprimez en recto verso les deux cartes (si votre imprimante ne fait pas recto verso, imprimez-les séparément et collez une feuille au verso de l'autre).
2. Coupez les pièces de puzzle et cachez-les dans la maison (n'hésitez pas à prendre des notes des cachettes) sauf dans la pièce où sera caché le trésor (pièce à choisir parmi cuisine, chambre des parents, salle de bains, chambre des enfants, toilettes & salon).

Animation :

1. Donnez la règle aux enfants en leur indiquant les pièces interdites (notamment celle où est caché le trésor)
2. La seule règle : vous cherchez des pièces de carte au trésor, une fois qu'un enfant en a trouvé une, tout le groupe arrête de chercher et se met à répondre à l'énigme.

Une fois les 10 papiers trouvés, les enfants doivent réaliser le puzzle.

Lorsque le puzzle est réalisé, donnez les coordonnées de la case où est caché le trésor.

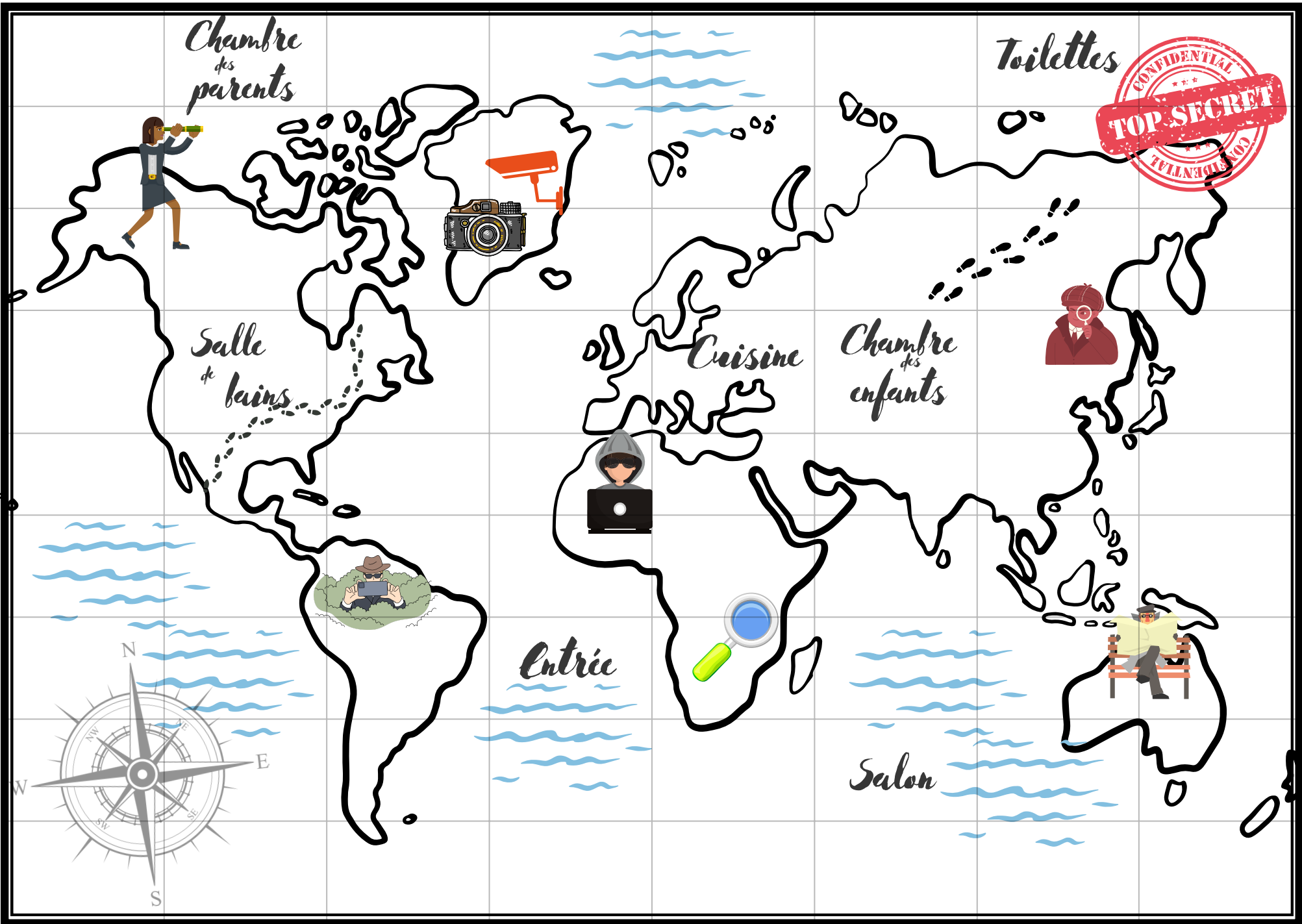
Réponses des énigmes

- 1 - J'adore ton sourire
- 2 - Tu es incroyable
- 3 - T'es cool
- 4 - Tu es superbe (Tu Haie Sup Herbe)
- 5 - Tu as bonne mine
- 6 - Tu as du talent
- 7 - Tu assures
- 8 - Tu es unique
- 9 - T'es drôle
- 10 - Merci d'être toi

*Les compliments
c'est cadeau !*

A B C D E F G H I

1
2
3
4
5
6
7
8
9



1 J'adore ton
44 35 51 43 24 43 15

	1	2	3	4	5
1	A	B	C	D	E
2	F	G	H	I	J
3	K	L	M	N	O
4	P	Q	R	S	T
5	U	V	W	X	Y/Z

Exemple 12 = B

Quel forme se trouve à la fin de
cette suite logique ?

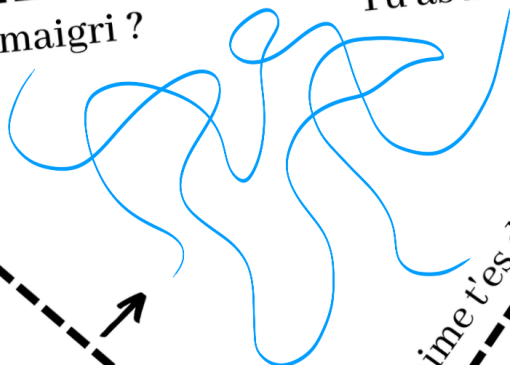


Tu es splendide

J'admire ta franchise

Tu es incroyable

Tu as bonne mine
t'aurai pas maigri ?



5

J'aime t'es défauts

A B C D E F G H I J K L M N O P Q
thanks!
let's do it!
yummy!

R S T U V

6



Tu es splendide

J'admire ta franchise

Tu es incroyable

tu gagnes

C

O



T

O

E

S

L

4



Sup'



3

10

Ecrivez les lettres manquante
sous chaque case

ABCD EFG
HIJK LMN
OPQR ST
UVWX YZ

ABCD EFG
HIJK LMN
OPQR SU
VWXYZ

ABCD EFG
HIJK LMN
OPQR STU
VWXYZ

ABCD EFG
HIJK LMN
OPQR ST
UVWXYZ

Merci d'

Barrez les voyelles sauf; U,I&E

TYUAESAU
NIOQYUE

8

7

Trouvez les deux images identiques pour trouver le mot de passe

9



t'es



moche



drôle



tu



grand

DES RETOURS AU CALME

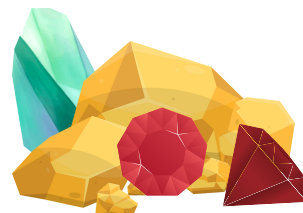
Un jeu calme pour apaiser les enfants en s'amusant



**5 min
/jeu**

LE TRÉSOR DE PICSU

1. Les participants sont assis en cercle. Picsu se tient sur une chaise au milieu du cercle avec sous sa chaise son trésor (clés ou cloche)
2. On désigne une personne qui devra aller prendre le trésor. Picsu a trois chances de montrer un endroit où il entend du bruit.
3. S'il entend du bruit dans la direction du voleur, on change de joueur.



CONVERSATION FOLLE MÉLANGEZ QUESTIONS ET RÉPONSES !

1. Chaque personne prend une feuille de papier et un stylo. En haut du papier, écrivez une question, puis pliez pour cacher ce que vous avez écrit et passez-le à votre voisin de droite.
2. Dépliez le papier que vous avez reçu, lisez-le en silence, puis mémorisez les questions, n'écrivez rien, pliez-le et remettez-le à votre voisin de droite.
3. Plus important encore, au lieu de déplier la feuille de papier que vous avez reçue maintenant, écrivez les réponses aux questions que vous avez mémorisées sur la feuille précédente.
4. Ensuite, développez tout et lisez à tour de rôle vos conversations folles!

LE DÉTECTIVE ET L'ENDORMEUR - UN GRAND CLASSIQUE DES COLONIES

1. Les enfants sont en cercle, un d'entre eux (le détective) quitte le lieu.
2. Pendant ce temps, l'animateur choisit un enfant pour être l'endormeur.
3. Au retour du détective, l'endormeur commence à faire des clins d'œil aux enfants autour du cercle. L'enfant qui voit l'endormeur lui faire des clins d'œil s'endort en se couchant au sol.
4. Le détective a 2 chances pour tenter de trouver qui est l'endormeur avant que ce dernier endorme tout le monde.

LE MAÎTRE DU TEMPS - UNE MINUTE DE SILENCE !

On lance un chrono et indique les 5 premières secondes aux enfants qui doivent continuer de compter dans leur tête les secondes, et lever la main dès qu'ils pensent avoir atteint les 60 secondes. Le tout les yeux fermés.