



Liste des jeux

Ambassadeur/Ambassadrice 

Bonjour je m'appelle «... » 

Cadavre exquis (utilisé par les surréalistes)   

Dico-Rigolo  


Histoire extraordinaire   


Mon image préférée  


Rivière 


Tabou  

Time's up  

 Jeu coopératif

 Jeu créatif

 Jeu d'intérieur

 Jeu d'expression

Listes de mots par thèmes

Ambassadeur/Ambassadrice



Matériel : liste de mots, un feutre de couleur différente par équipe

Préparation : faire une liste de mots en rapport avec le thème choisi

Former des équipes de 4 à 8 personnes, se mettre au centre avec les équipes en groupe tout autour à même distance. Une personne par équipe (l'ambassadeur/drice) rejoint l'animatrice/teur au centre. Lui dire à voix basse le premier mot de la liste. Chacun-e retourne dans son équipe et fait deviner le mot (par le mime, des explications... à déterminer tous ensemble au début). Le/La membre de l'équipe qui devine le mot, va au centre, dit le mot à l'animatrice/teur, qui lui donne le nouveau mot, : il/elle devient à son tour l'ambassadrice/deur. L'équipe qui devine le plus de mots a gagné. Pour savoir où en sont les équipes cocher les mots de la liste avec une couleur par équipe, le jeu doit aller très vite. Pour éviter la triche il est possible de faire commencer les différentes équipes à différents endroits de la liste.

Bonjour je m'appelle «... »



Matériel : aucun

Préparation : aucune

Au lancement du jeu, chaque personne donne une poignée de main à la personne la plus proche en disant "Bonjour, je m'appelle ..." et doit **RETENIR LE PRENOM** de la personne à qui elle vient de parler. Lorsqu'elle croise une autre personne, elle doit avoir le même comportement (poignée de main, même phrase) sauf que le prénom qu'elle dit doit être celui de la personne qui lui a parlé juste avant. Les personnes peuvent se dire bonjour autant de fois qu'elles veulent. Lorsque l'on retombe sur son prénom en disant bonjour à quelqu'un, on sort du jeu. Normalement, si personne ne s'est trompé, il reste au final 2 personnes dont chacune a le prénom de l'autre !

Exemple : David, Léa, Akim, Maya

David dit à Akim : "bonjour, je m'appelle David" et Akim lui répond "Bonjour, je m'appelle Akim". David dit bonjour à Léa (qui vient de dire bonjour à Maya) : "Bonjour, je m'appelle Akim" et Léa : "Bonjour, je m'appelle Maya". David (qui s'appelle maintenant Maya) dit bonjour à Maya : "Bonjour, je m'appelle Maya". Celle-ci lui dit "Bonjour, je m'appelle David" et les deux sortent du jeu puisqu'ils ont chacun le prénom de l'autre.

Cadavre exquis (utilisé par les surréalistes)



Matériel : papiers, crayon

Préparation du jeu : aucune

Se mettre en rond, tout le monde a un papier et un stylo. Sans le montrer à son voisin, tout le monde écrit un groupe de mots sur le haut du papier, on plie le papier pour que le suivant ne puisse pas lire ce que l'on vient d'écrire. On passe le papier au voisin de gauche. En répétant cette opération on écrit une phrase composée de : sujet, qualificatif pour le sujet, verbe, adverbe, nom, adjectif, complément de lieu.

Pour avoir une phrase rigolote mais avec un peu plus de sens on peut imposer un thème général comme par exemple : l'énergie et le conte ou l'énergie et la science (fiction), l'énergie et le quotidien... Pour faire cette variante on peut par exemple imposer de choisir au moins un mot sur deux en rapport avec le thème.

exemples de résultats (pour le thème l'énergie et le conte) :

Un chevalier radioactif englouti sombrement des watts grippant dans une jupe.

Un petit chaperon, appelé efficacité, cueille tristement un wattmètre flottant au creux d'un chêne.

Un Peter Pan en carton rôle tendrement à propos de son vélo enrhumé dans un pré.

La dame NégaWatt ramasse violemment un bus magique multicolore chez moi.

Le prince rouge enfile froidement le nain efficacité suspendu entre deux pâquerettes.

La princesse verte rencontre patiemment la température joyeuse dans une pelote de laine.

Dico-Rigolo



Matériel : papier et crayon

Préparation : inscrire des mots complexes et leur définition sur une feuille.

Forme des équipes de 2, 3 ou 4 personnes. Tirer au sort un mot et l'annoncer sans en donner la définition. Chaque équipe doit écrire une définition du mot. On mélange les définitions inventées avec la vraie. Le meneur de jeu lit toutes les définitions et chaque équipe vote pour désigner celle qu'elle pense être la vraie. Les équipes gagnent 2 point si elles trouvent la vrai définition et 1 point par équipe qui a voté pour sa définition.

Histoire extraordinaire, pour créer une histoire



Matériel : une enveloppe avec des mots

Préparation : inscrire des mots sur des papiers

La première personne prend un mot dans l'enveloppe. Sans que les autres ne devinent de quel mot il s'agit, elle commence à raconter une histoire en incluant le mot dans le récit, puis elle donne l'enveloppe au suivant qui doit faire de même en continuant l'histoire. Le jeu est terminé quand il n'y a plus de mot dans l'enveloppe. Attention, l'histoire entière doit avoir une continuité !

variante : avec des objets insolites dans un sac

Mon image préférée



Matériel : beaucoup d'images sur le thème de l'activité

Chaque personne choisi une image qui lui évoque quelque chose. Sur le principe du « je prends/ je laisse » ou d'un tour de table chacun-e (ou au volontariat) explique ce que lui évoque cette image et/ou pourquoi elle l'a choisie.

Rivière



Matériel : une corde ou une ficelle, de quoi l'accrocher à environ 1m.

Préparation : aucune

Installation : accrocher la corde à 1 m du sol, séparant l'espace en 2 parties à peu près égales.

Toute l'équipe est d'un côté de la corde. Le but est qu'elle passe au dessus de la corde pour rejoindre l'autre côté. Il ne faut pas toucher la corde lors du passage, si cela arrive la personne doit retourner du côté du départ. Toutes les astuces en équipes sont autorisées. Attention que le dernier ne soit pas coincé tout seul !

Tabou



Matériel : cartes de jeu, sablier ou montre avec trotteuse

Préparation du jeu : imprimer ou recopier les cartes

Le but du jeu est d'être l'équipe qui a deviné le plus de mots.

Faire deux équipes, en groupes faces à face. Les équipes jouent à tour de rôle. On renverse le sablier. Un joueur de l'équipe qui commence tire une carte et lit les mots inscrits sur cette carte. Il doit faire deviner le premier mot de la liste à son équipe sans dire les mots de la carte. S'il termine avant la fin du sablier il peut prendre une autre carte et continuer ainsi. Sinon c'est à l'autre équipe de jouer, en continuant avec la carte en cours. Pendant qu'une équipe devine un membre de l'équipe adverse vérifie qu'aucun mot de la carte ne soit dit et les autres peuvent écouter pour tenter de deviner pour quand se sera leur tour.

Time's up



Matériel : une enveloppe avec des mots

Préparation : inscrire des mots sur des papiers

Ce jeu fonctionne comme le tabou sans les 3 mots interdits du bas de la carte. Il est en trois manches avec les mêmes mots pour chaque manche. Pendant la première manche on fait deviner par des explications, à la seconde manche par le mime, à la dernière en disant un seul mot.



HESPUL

14 place Jules Ferry

69006 - Lyon

Tél. : 04 37 47 80 90

www.hespul.org