

Jeux

Brise-Glace

Un petit jeu qui permet aux participants de se rencontrer à travers une activité décalée et originale. Diminuer les barrières sociales qui font obstacle à l'enthousiasme collectif et rendent difficile la communication. L'objectif est d'instaurer simplement un rapport convivial entre les joueurs, en prenant soin de rendre accessible aux personnes n'étant pas familières aux activités ludiques. Quasi indispensable pour un groupe qui ne se connaît pas, également très utile pour débiter un temps avec des personnes qui ont l'habitude de faire des choses ensemble.

Transmission d'énergie

Sans matériel

Les participants, assis ou debout, forment un cercle. Ils se tiennent par la main et se concentrent. L'animateur envoie une vibration qui se propagera autour du cercle, en pressant discrètement les mains d'un participant qui se trouvent à sa droite ou à sa gauche. Les participants font passer ces vibrations autour du cercle, comme dans un courant électrique, en pressant la main de la personne qui est à leur côté, revitalisant littéralement le groupe. L'animateur peut décider d'envoyer d'autres courants électriques, et dans des directions différentes. L'objectif est de rester calme et concentré pour ne pas perdre les vibrations.

- > faire circuler l'énergie
- > main dans la main
- > concentration/attention

La balle-a-thème

Matériel : un ballon, une petite balle ou un objet à se faire passer

Les joueurs assis par terre en cercle. On choisit un mot clé ou une thématique large. Puis un premier joueur lance la balle à un autre en annonçant une chose qui est fortement en lien avec la thématique. (Exemple : si le thème est dinosaure, des mots comme « fossiles », « diplodocus », « jurassic-park » sont en lien). L'objectif est de faire passer la balle le plus rapidement possible, de faire en sorte que tout le monde puisse s'exprimer autant que les autres et de ne pas redire un mot qui a déjà été annoncé.

A partir de ce cadre on peut y jouer de différentes manières : En mode brainstorming éclair, en mode évaluation des connaissances du groupe, mode compétitif avec élimination etc.

- > faire passer une balle
- > explorer une thématique
- > trouver les bons mots

Touché !

Sans matériel

Les participants se déplacent calmement dans l'espace, de manière aléatoire, en essayant d'être réceptif aux autres. L'animateur lance le contact en touchant un joueur, ce dernier devra toucher un autre joueur avec la partie du corps qui vient d'être touchée, toujours en marchant. Puis le contact continue d'être propagé.

- > déplacement calme
- > contact
- > attention aux autres

Le cercle politique

Matériel : un paquet de 54 cartes et 4 objets "indics" identique (bouteille, stylo, balle etc.)

L'animateur prépare autant de cartes que de joueurs en répartissant équitablement les 4 symboles (pique, trèfle, carreau, cœur), qui formeront les 4 "familles politique". Puis il distribue une carte à chacun. Les joueurs la regardent et la glissent dans leur poche. L'animateur explique alors la consigne : les joueurs vont avoir une minute trente pour essayer de débusquer les traîtres et ne pas se faire accuser

d'en être un. Sachant qu'au sein du Parti les carreaux détestent les piques, les piques haïssent les cœurs, les cœurs maudissent les trèfles et les trèfles sont en guerre avec les carreaux. L'animateur distribue aléatoirement (en fait à 4 les objets "indics", puis il lance le compte-à-rebours de 90 secondes. Les joueurs déambulent tranquillement, ceux ayant un objet indic peuvent le donner à quelqu'un et obliger ce dernier à lui montrer discrètement sa carte. Le compte-à-rebours est annoncé à haute voix, la tension monte. Au "ZÉRO!" les joueurs peuvent attraper quelqu'un par les épaules. Puis tout le monde se fige et on passe au décompte les points :

- ceux qui ont attrapés un traître marquent 2 points
- ceux qui se sont fait attrapés perdent 1 point
- ceux qui ont attrapés la mauvaise personne perdent 1 point

On additionne les points de chaque équipes. On joue trois manches. Les joueurs ne restent pas dans les mêmes équipes (hasard) mais ils doivent tenter de gagner un maximum de points.

1,2,3, top !

Sans matériel

Les joueurs debout en binôme face-à-face, comptent alternativement à tour de rôle "un" puis "deux" puis "trois" et ainsi de suite. Lorsqu'ils sont à l'aise avec le rythme (123, 123, 123 ...), sans les couper dans leur élan, l'animateur annonce au « top ! » qu'il faut remplacer le chiffre 1 par un geste et un cri, identique pour les deux joueurs. Puis un autres top plus tard, la même chose pour le pour chiffre 2 et ensuite pour le 3. Quand plus aucun chiffres ne sont entendus mais seulement un ensemble rythmé de sons et de geste bizarres, aller voir les binômes un à un en leurs proposant d'observer les autres joueurs entraîné de faire n'importe quoi. Finir le jeu en abaissant progressivement le rythme.

- > face à face
- > gestes absurdes
- > garder le rythme

1, 2, =, 4, 5, =

Sans matériel

Les participants debout en cercle. L'objectif est de faire passer un courant d'énergie le plus rapidement possible sans se tromper dans les gestes/chiffres que l'on annonce. Pour faire avancer le courant il faut dire le chiffre de la série en cours (1,2,3,4,5,6,1,2,3 etc.) et soit taper avec sa main sur son épaule pour 1,2, 4, 5 ; soit faire le signe = avec ses deux bras pour les chiffres 3 et 6. Le joueur suivant poursuit la série et peut s'il le souhaite changer la direction du courant d'énergie en l'envoyant dans la direction de l'épaule qu'il touche (pour les chiffres 1, 2, 4 et 5 uniquement). Si un joueur se trompe ou hésite trop il doit faire le tour du cercle plus vite que le courant ou à cloche-pied et revenir à sa place.

- > faire circuler l'énergie
- > séries de chiffres
- > vitesse et confusion

Les 21

Sans matériel

Les participants debout en cercle. Chacun leur tour, les joueurs vont énoncer des séries de chiffres de 1 à 23 (1,2,3 ..., 22, 23, 1, 2 etc.). Une fois que la première série de 23 est passé, le premier joueur (celui qui à annoncé le tout premier "1") va pouvoir transformer un chiffre de son choix en un geste et un son. Une série plus tard, le deuxième joueur choisi alors un chiffre et le remplace, une série plus tard le troisième joueur fait de même ainsi de suite. Les séries continue de se dérouler, mais les chiffres sont au fur et à mesure remplacé par des geste/son. Il faut essayer d'aller le plus vite possible sans se tromper. Si un joueur se trompe il doit faire le tour du cercle en courant et revenir à sa place. La partie s'achève lorsque tous les participants ont tous modifiés un chiffre ou alors lorsqu'il n'y à plus de chiffres énoncés mais uniquement des gestes/son différents.

- > faire circuler l'énergie
- > séries de chiffres
- > gestes absurdes

Fizz-Buzz

Sans matériel

Les participants debout en cercle. Faire le tour du groupe en comptant normalement à partir de 1. Après deux tours l'animateur ajoute les contraintes : le groupe doit remplacer tout nombre multiple de trois par *fizz*, tout multiple de cinq par *buzz*, et tout multiple de trois et cinq par *fizz buzz*. Continuer à compter et voir jusqu'à combien le groupe peut aller !

- > série de chiffres
- > concentration
- > mathématique

La machine infernale

Sans matériel

Les joueurs, debout en cercle, sont les parties mécaniques d'une machine. Un premier se place au centre et accomplit mécaniquement/de manière répétitive un geste et un cri. Tour à tour les autres joueurs vont le rejoindre pour former une seule et même machine. Tous les participants doivent être reliés physiquement les uns aux autres.

- > comportement absurde
- > contact physique
- > création d'une œuvre collective

Rutabaga

Sans matériel

Le groupe se met debout en cercle et l'animateur attribue à chaque joueur le nom d'un légume. La consigne est qu'il est interdit de montrer ses dents. Ensuite, un premier joueur doit dire son nom de légume ainsi que le nom de légume d'une autre personne. Ce dernier doit faire de même, et ainsi de suite. Si quelqu'un fait une erreur ou montre ses dents, il est éliminé. Accélérer le rythme jusqu'à ce que la confusion règne.

- > oral
- > très court
- > légumes!

Il était une fois

Sans matériel

Les participants sont assis en cercle et vont tenter de raconter collectivement une histoire la plus cohérente possible en énonçant une phrase chacun. L'animateur commence "il était une fois ..." et quand il fini sa phrase un autre joueur doit raccrocher l'histoire avec une phrase. Le récit doit être cohérentes et les participants essaient de réagir rapidement pour que les phrases s'enchaînent.

Lorsque tous les participant ont parlé on conclu l'histoire et si quelqu'un le souhaite on peut tenter de la résumer du début jusqu'à la fin.

- > oral
- > temps calme
- > récit collectif imaginaire

Le chef d'orchestre

Sans matériel

Les participants assis par terre en cercle. Un joueur est désigné comme étant l'inspecteur et est invité à sortir de la pièce . Les autre joueurs se rapprochent et désignent discrètement un participant qui sera le chef d'orchestre pour la manche. Ce dernier commence à faire un geste répétitif que tous les participants doivent imiter immédiatement. L'objectif du groupe est de tout faire que le chef d'orchestre ne se fasse pas découvrir. L'inspecteur rentre et à trois tentatives pour essayer de retrouver qui est le chef d'orchestre. Ce dernier change régulièrement de geste (taper dans les mains, bouger les jambes, hocher la tête etc.), est imité par tous mais doit rester discret. Si l'inspecteur n'a pas trouvé la bonne personne après trois tentatives alors tous les participants ont gagnés. Pour la manche suivante une nouvelle personne est désignée pour être l'inspecteur, elle sort et le groupe désigne un nouveau chef d'orchestre.

- > discrétion
- > gestes et rythme
- > trouver la bonne personne

Le Pont

Matériel : autant de chassies (solides et sans roulettes) que de participants plus deux.

Dans une pièce vide ayant deux mur dégagés et suffisamment espacés, les participants se répartissent en deux équipes égales. On dispose à partir d'un mur de départ deux rangées de chaises face à face. Les rangées doivent avoir la même longueur, être distantes d'au moins deux mètres l'une de l'autre et comporter autant de chaises. Les deux équipes montent sur leur rangée de chaise respective (celle la plus éloignée du mur reste vide) et ont pour objectif de faire que chaque membre de l'équipe touche le mur d'arrivée. Si un joueur pose le pied au sol il est éliminé. L'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre le mur d'arrivée en se faisant passer les chaises vides de main en main pour avancer.

- > debout sur des chaises
- > course par équipe
- > se passer les chaises

Passe-paille

Matériel : une paille par participant + une demie feuille de papier

Les participants debout en cercle vont essayer de faire faire le tour du cercle à la feuille de papier sans la toucher et sans se déplacer. Pour accomplir leur objectif, ils utilisent leur paille et maintiennent la feuille de papier en aspirant.

- > simple
- > passer une feuille de papier
- > aspirer fort dans la paille

Le Ninja

Sans matériel

Les joueurs debout en cercle. L'objectif est d'être le dernier joueur encore en jeu en éliminant les autres participants en leur touchant les mains. Pour se mettre en place, les joueurs joignent leurs mains au centre du cercle, disent à l'unisson « 1.2.3 Ninja ! » et effectuent un grand bond en arrière en prenant une pause de ninja (jambes écartées,

genoux fléchis, coudes fléchis, mains en garde devant soi, regard méchant) de façon à former un cercle élargit. Tous les participant restent aussi immobile que possible et ne peuvent bouger qu'à deux conditions : si c'est leur tour ou s'ils se font attaquer. Lorsque c'est son tour, le joueur effectue un, et un seul, mouvement vif pour essayer de toucher une des mains d'un de ses adversaires présent dans le cercle. S'il ne souhaite pas attaquer, il peut faire un bond de ninja pour se déplacer, dans ce cas seul ses jambes bougent, le haut du corps reste immobile. Qu'il réussisse à toucher ou échoue son attaque le joueur doit garder sa position une fois le mouvement effectué, il n'a pas le droit de reprendre sa position de départ (le bras tendu reste tendu). La personne attaquée a le droit d'esquiver en bougeant les bras, à nouveau elle ne peut effectuer qu'un et un seul geste, et doit conserver sa position une fois le geste accompli. Si un joueur se fait toucher la main, il la colle dans son dos et ne joue plus qu'avec une seule main. S'il perd sa dernière il est éliminé et sort du cercle. Un joueur qui effectue un mouvement interdit ou plus d'un mouvement est éliminé. Les joueurs effectuent leur mouvement à tour de rôle jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ninja en jeu.

- > élimination
- > mouvement vif et précis
- > chorégraphique

Jeux d'Interconnaissance

Un petit jeu pour permettre aux participants de se connaître un peu mieux les uns et les autres. Peut porter sur la connaissance des prénoms ou de détails plus personnels. Une manière décalée de se présenter au reste du groupe. Très utile lorsque le groupe se rencontre pour la première fois.

Zip-Zap

Sans matériel

Les participants debout en cercle. L'animateur désigne un joueur en disant "**Zip !**". Le joueur désigné doit, le plus rapidement possible, donner le prénom de son voisin de droite. S'il dit "**Zap !**", il doit donner le prénom de son voisin de gauche. C'est au tour de la personne qui vient de nommer de lancer le "zip" ou "zap" vers quelqu'un. Lorsque le meneur dit "**salade !**", tous les joueurs changent de place et reforment un cercle en veillant à n'avoir plus les mêmes voisins.

Après quelques tours d'échauffement, on peut renforcer la difficulté. Si la personne dit "**Zip, Zip !**", le joueur désigné doit alors nommer le deuxième joueur à sa droite. "**Zip, Zap, Zap, Zap !**" signifie qu'il faut nommer le 3ème joueur sur sa gauche ; "**Zip, Zip, Zap, Zip !**" le deuxième sur sa droite, etc... (Dans tous les cas, le joueur désigné ne se compte pas dans les "**Zip !**" et "**Zap !**" prononcés).

- > faire circuler l'énergie
- > mémoriser les prénoms
- > réagir vite

2 vérités, 1 mensonge

Sans matériel

Les participants assis en cercle. Un joueur se présente au groupe en proposant trois affirmations sur lui-même : deux vraies et une fausse. Les

autres participants ont droit à trois questions pour tenter de découvrir quelle est la fausse affirmation. Puis c'est un autre joueur qui se présente.

- > distinguer le bluff de la vérité
- > parler de soi
- > questionner les autres

Affronter ses peurs

Matériel : un post-it et un stylo par participant

Les participants écrivent sur un post-it un mot désignant quelque chose qui leur fait peur. Puis le colle sur le front de son voisin. Le groupe se déplace dans l'espace sans parler et les participants doivent mimer, tout en se déplaçant, ce qu'ils lisent sur les post-it des autres. Au bout de trois minutes, tous les joueurs reviennent à leur place et essaient de deviner ce qui est écrit sur leur post-it. On peut faire suivre un petit temps d'échange où les auteurs des post-it s'expriment sur leurs peurs .

- > déplacement dans l'espace
- > mimes
- > parler de ses peurs

Say my name !

Sans matériel

A tour de rôle chaque participants essaie de faire deviner son nom aux autres joueurs sans parler, ni écrire ni dessiner. Très bon jeu pour un groupe qui ne se connaît pas du tout.

Variante : Si le groupe se connaît déjà un peu on peut demander à chacun d'écrire son pseudonyme sur un papier, le mettre dans sa poche et tenter de le faire deviner aux autres sans parler.

- > connaissance des prénoms
- > mime
- > sans parler

Les Avions

Matériel : une feuille de papier et un stylo par participants

Distribuer à chaque participant une feuille A4 et

un stylo. L'animateur choisit six questions et demande aux joueurs de les écrire sur leur feuille dans l'ordre en laissant un espace pour la réponse. (Exemple de questions : le dernier pays visité, le mot préféré commençant par la première lettre de son prénom, le dernier jeu auquel j'ai joué, mon plat préféré, mon pseudonyme, l'objet que j'ai toujours sur moi, mon utopie, etc.). Puis tous les joueurs ont écrit leurs réponses à quatre des six questions. L'animateur explique comment réaliser un avion en papier, puis une fois les escadrons constitués, il lance le compte à rebours, et tous les avions décollent en même temps en visant le plafond de la salle. Chaque participant récupère un avion tombé au sol près de lui et essaie de retrouver son propriétaire en discutant avec les autres joueurs. Lorsque le propriétaire de l'avion récupéré est trouvé on peut discuter pour en savoir plus sur cette personne, et compléter les deux questions restées vides. L'animateur laisse quelques minutes pour que les échanges prennent vie puis reforme le cercle. Chaque joueur présentera le propriétaire de l'avion qu'il a récupéré.

- > avions en papier
- > questions rigolotes
- > aller vers les autres

L'Acrostiche

Matériel : Une feuille et un papier et un stylo par participants.

Les joueurs sont réunis en groupes de trois ou quatre. Chacun écrit son prénom verticalement au centre de la feuille, puis écrit horizontalement à partir des lettres de son prénom, des mots qui lui sont importants et qui renvoient à des aspects de sa vie ou des choses qu'il aime (cela forme un acrostiche). Au sein de chaque groupe on choisit une des 4 feuilles, les 3 autres participants doivent deviner à quoi les mots font référence, et proposer une explication/présentation de la personne concernée, deviner pourquoi ce mot accolé à la lettre de son prénom lui correspond, elle doit ensuite valider ou non leurs hypothèses.

- > présentation écrite

- > parler de soi
- > deviner l'autre

Le portrait chinois

Matériel : une feuille et un crayon par participants

Distribuer à chacun une feuille et un crayon. Les participants doivent composer leur portrait chinois à partir des questions que pose l'animateur (si j'étais ... je serais ...). Poser entre 7 et 10 questions. Exemples de questions (si j'étais ... un animal, une région du globe, une date, un plat, un végétal, un son, une couleur, un personnage célèbre, un objet...). Chacun prend un temps pour noter les questions et y répondre en un seul mot ou une phrase courte. Puis on passe le papier à son voisin de gauche qui nous présentera au reste du groupe.

- > présentation décalée
- > parler de soi
- > s'imaginer autrement

La chanson des prénoms

Sans matériel

Les participants debout en cercle. On passe un objet d'un joueur à l'autre qui doit énoncer son prénom lors qu'il le reçoit. Après un ou deux tours de prénom, l'animateur qui va jouer le rôle du chef d'orchestre, se met au centre du cercle et explique la consigne : quand il lève les mains en direction d'un joueur, ce dernier doit improviser un petit rythme chanté avec son prénom, quand il baisse sa main en direction d'un joueur il doit arrêter sa chanson. Le chef d'orchestre peut ainsi créer une mélodie composée de plusieurs prénoms. Les joueurs continuent de garder leur rythme tant qu'ils ne sont pas invités à s'arrêter. Au bout d'une minute on change de chef d'orchestre. Achever le jeu par une cacophonie où tout le monde chante en même temps.

- > rythme
- > musique
- > créer une chanson

« Montre-nous ! »

Sans matériel

Les participants debout en cercle. Un premier joueur dit quelque chose qu'il est capable de faire (exemple : « je sais faire le grand écart », « je sais jongler à trois balles », « je sais imiter l'escargot » etc.), les autres s'exclament en même temps « alors montre-nous ! », il montre le geste ou la chose qu'il sait faire. Puis tous les autres participants essaient de faire la même chose. Le premier joueur choisi celui qui à le mieux réussi son mouvement, à lui de dire quelque chose qu'il sait bien faire.

- > imitation
- > gestes originaux

Tous ceux qui comme moi ...

Matériel : une chaise par participant moins une

Chacun s'assoit sur les chaises disposées en cercle. Le participant resté sans chaise se place au centre et va énoncer une phrase commençant par "tous ceux qui comme moi ..." et décrivant quelque chose qui le caractérise (exemple : "...sont nés en Sarthe", "...sont fan de bob Marley", "...n'aiment pas le chocolat"). Les participant qui se reconnaissent dans la phrase énoncée doivent changer de place le plus vite possible et le joueur qui a annoncé la phrase essaie de trouver une chaise où s'asseoir. C'est au tour de la personne restée de bout d'annoncer un "tous ceux qui".

- > chaises en cercle
- > s'asseoir rapidement
- > découvrir des points communs

Jeux énergisants

Un petit jeu pour booster l'ambiance et dynamiser le groupe. Ce peut être un jeu qui bouge et qui exige de se mettre en mouvement. Très utile après une pause, un temps calme ou quand l'énergie collective est au plus bas. Il est important d'être conscient de ces rythmes et des différentes phases d'énergie collective.

C'est ma place !

Matériel : Autant de chaises que de participants, disposées aléatoirement dans l'espace et toutes espacées d'au moins un mètre.

Tous les joueurs sauf un sont assis sur une chaise (il y en a donc une de libre). Les joueurs debout vont tenter de s'asseoir sur la chaise laissée libre, pour cela il n'a pas le droit de courir ni de toucher les autres participants. Ceux qui sont assis doivent l'empêcher de rejoindre sa place en changeant eux même très rapidement de chaises. Si le joueur debout parvient à s'asseoir, celui qui a laissé la place vacante prend son rôle. Bien préciser que le jeu est sans contact et être vigilant pour éviter les accidents.

- > trouver sa chaise
- > seul contre tous
- > ruse

La queue du dragon

Matériel : deux ou trois écharpes/ pièces de tissus de couleur vive

Demander aux participants de se diviser en deux ou trois groupes. Les participants de chaque groupe forment un dragon en se mettant à la queue leu leu et en se tenant par les épaules. La personne qui se trouve au bout de chaque queue porte dans son dos une écharpe de couleur vive attachée légèrement à son vêtement. Cette écharpe représente la queue du dragon. Le but de chaque dragon est d'attraper la

queue de l'autre sans perdre la sienne et sans que personne ne lâche les épaules de son voisin.

- > rapidité
- > coordination des mouvements
- > liés physiquement

Volley corps

Matériel : une ficelle et un ballon de baudruche.

Une partie de volley-ball par équipe avec un ballon de baudruche, les joueurs ne peuvent utiliser qu'une seule partie de leur corps pour renvoyer la balle, la même pour tous. Une ficelle accrochée en hauteur fait office de filet. À chaque service, la personne qui envoie le ballon annonce une nouvelle partie du corps qui sera la seule permettant de renvoyer la balle.

- > volley-ball ballon de baudruche
- > dynamique
- > deux équipes

Wizz choucroute ta mère !

Sans matériel (jeu-délire made in Start')

Les participants debout en cercle. L'objectif est de faire circuler le plus rapidement possible un courant d'énergie entre les joueurs en évitant de se tromper, des règles se rajoutent au fur et à mesure. Le mouvement de base pour passer l'énergie est sautiller en disant "Wizz" vers le sens du courant. Les autres règles qui peuvent dévier l'énergie :

- 2) *Choucroute !* : changer le sens du courant
 - 3) *Saucisse !* : dans le sens du courant saute un joueur
 - 4) *épinard !* : dans le sens du courant saute deux joueurs
 - 5) *ta mère !* suit du nom d'un joueur : envoie directement l'énergie à ce joueur, ce dernier choisit la direction du courant.
 - 6) *Samba !* Tous les joueurs changent de place sur un rythme de samba « tu tu tu, tutu tulu ! tu tu tutu tulu ! ».
 - 7) *Wesh !* Tous les joueurs crient ensuite *yooooo !*, puis l'énergie continue à circuler.
- on peut rajouter d'autres règles à l'envie, plus c'est absurde mieux c'est ^^

- > faire circuler l'énergie
- > absurde
- > inventer des règles

YA !

Sans matériel

Les joueurs debout en cercle. Le premier joueur lance la balle invisible en criant « *Ya !* » et en faisant un geste bras tendu en diagonale de droite à gauche, le joueur à sa gauche reprend le même geste ainsi de suite... Plusieurs règles s'ajoutent ensuite, un joueur peut au moment où la balle imaginaire arrive sur lui dire :

- 1) *BONG !* en levant le poing droit (geste de bouclier), la balle change à ce moment-là de sens, le mouvement en diagonale devient de gauche à droite
- 2) *HOP !* En levant les deux mains à plat en forme de chapeau chinois et en baissant la tête, le joueur qui devait jouer fait passer au dessus de lui la balle. Il saute son tour et c'est à celui d'après de faire un geste. Plusieurs HOP c'est plusieurs personnes qui passent leur tour.
- 3) *PAN !*, en indiquant du doigt un joueur à qui il envoie la balle.
- 4) *FREAK OUT !* Avec l'index qui fait un tourbillon, à ce moment tous les joueurs se mettent à chanter le rythme de la samba brésilienne. « Tu tu tu, tutu tulu ! tu tu tu tutu tulu ! », Puis relance l'énergie dans le sens de son choix.
- 5) *BOULE DE FEU !* Le joueur lance une boule de feu qui fait le tour du cercle, les joueurs doivent l'esquiver (à la matrix) comme si elle leur arrivait dessus
- 6) *BOWLING !* Le joueur lance une boule au sol qui fait le tour du cercle, les participants doivent l'esquiver en sautant.

C'est un jeu basé sur les réflexes, donc il doit aller assez vite. On peut jouer au choix sans élimination ou en éliminant les joueurs qui se trompent ou mettent du temps à réagir.

- > faire circuler l'énergie
- > très dynamique
- > confusion

Le samurai

Sans matériel

Les participants debout en cercle. Un jeu très dynamique dans lequel les joueurs sont des samurai qui vont se battre de manière chorégraphique avec trois mouvement/cris. Le mouvement d'attaque les mains jointes, bras tendus au dessus de la tête, abattre les bras comme un coup de massue en direction d'un joueur visé avec le cri "HA!". Le joueur attaqué va devoir parer le coup : les mains jointes paume contre paume, coudes pliés au dessus de la tête, en criant "HI!". Puis il esquivé l'attaque sournoise de ses deux voisins en se baissant. Les voisins attaquent immédiatement sur le côté, mains jointes bras tendus, coup à l'horizontal en criant "HO!". Enfin le joueur attaqué se redresse et lance une attaque à une nouvelle personne. Les mouvements sont vifs et s'enchaînent rapidement ("HA!", "HI!", "HO!" etc.). Une fois le rythme trouvé on peut tenter d'accélérer encore ou d'ajouter de nouveaux mouvements

- > Chorégraphie
- > Faire passer l'énergie
- > Fluidité

Les bombes, boucliers, victimes

Sans matériel

Le jeu peut se dérouler en trois étapes. Les participants sont debout en cercle et l'animateur explique la consigne, chacun est :

- 1) *un bouclier* : choisir secrètement un joueur qui sera la victime et un autre joueur qui sera la bombe, l'objectif est d'être situé entre la bombe et la victime à la fin du compte à rebours.
- 2) *une bombe* : choisir secrètement un joueur qui sera notre victime et un joueur qui sera le bouclier, l'objectif est d'être situé de manière à ce que le bouclier ne se trouve pas entre nous et notre victime.
- 3) *une victime* : choisir secrètement un joueur qui sera la bombe et un joueur qui sera notre bouclier, l'objectif est de se placer à la fin du compte à rebours de façon à être protégé de la bombe par le bouclier choisi.

À chaque manche l'animateur gère le compte à rebours d'environ 30 secondes. Il peut choisir d'interdire le contact physique pour rendre le jeu plus délicat. À la fin du compte à rebours tout le monde se fige et on regarde qui à réussi ou non son objectif.

Jeux de répartition d'équipes

Un petit jeu pour diviser et répartir de manière originale le grand groupe en plusieurs petites équipes. Très utile pour transformer une activité à première vue pas très fun en un moment ludique.

Pomme poire abricot banane

Sans matériel

Les joueurs debout en cercle. Selon le nombre d'équipes qu'il souhaite faire, l'animateur présente plusieurs espaces de la pièce avec un nom d'équipe ("là bas ce sera les bananes, là les poires" etc.) puis désigne les joueurs à tour de rôle par un nom d'équipe thématique (par exemple fruits: pomme, poire, abricot, banane). Lorsqu'il a fini de faire le tour du cercle, les joueurs de chaque équipes se rejoignent aux endroits spécifiés.

Les Gommettes

Matériel : une gommette de couleur par participant.

L'animateur colle une gommette sur le front de chacun des participants en fonction des équipes à constituer. Une couleur = un groupe, l'animateur peut choisir la composition des équipes ou laisser le hasard décider. Les joueurs ont interdiction de parler et ont pour objectif de se regrouper par groupe de même couleur.

Variante : les groupes doivent être composés

uniquement de gommettes de couleurs différentes.

Le jeu des petits paquets

Sans matériel

Les participants debout en cercle. L'animateur va poser une question et les joueurs tenteront de se répartir par petit groupes en fonction de leurs réponses. (exemples de questions : se répartir par couleur des chaussettes, se répartir par lieu d'habitation, se répartir par heure de sommeil la nuit dernière, se répartir par nombre de lettre dans le prénom etc.) L'animateur peut stopper le jeu après trois ou quatre questions lorsque les groupes ainsi constitués semblent équilibrés et former des équipes.

La ligne imaginaire

Sans matériel

L'animateur trace une ligne imaginaire et indique deux directions opposés (exemple "par là c'est le nord et par là c'est le sud", ou "par là c'est la lettre A et par là c'est la lettre Z" dans la pièce puis demande aux participants de se placer dessus en se classant selon un critère commun (exemple : la dernière lettre de leur prénom, leur couleur de chaussettes, leur lieu de naissance, le nombre d'heures dormi la nuit dernière etc.). Après avoir posé plusieurs questions, lorsque la dernière ligne est bien constituée, l'animateur découpe le groupe en autant de parties que d'équipes souhaitées. Les équipes ainsi constituées peuvent être immédiatement répartis dans un espace de la pièce pour se distinguer

Répartition muette

Matériel : un morceau de papier par participant

Dessiner sur les papiers des formes ou dessins étranges, en fonction du nombre d'équipes et de participants (une forme par équipe). Distribuer un papier à chacun. Donner les consignes :

- regarder son papier, puis le laisser dans sa poche
- retrouver les membres de son groupe sans prononcer un mot

Lorsque les joueurs se sont réunis par groupes on révèle les papiers pour vérifier. Le jeu peut être préparé en imprimant des images d'objets

originaux.

Les hurlement des animaux

Matériel : Un morceau de papier pour chaque participant.

Écrire le nom d'un animal sur chaque morceau de papier, utilisant autant de noms d'animaux qu'il faut de petits groupes. Distribuer les morceaux de papiers au hasard ou en ayant préparé les équipes. Expliquer la consigne : Au « top ! » chaque participant devra faire le cri de son animal de façon à trouver et rejoindre les membres de leur groupe le plus vite possible. Attention tout va très très vite!

La chasse au trésor siamoise

Matériel : Des petits papiers colorés, autant de papiers qu'il y a de participants

L'animateur dissimule dans un lieu, une couleur par équipe à former. Il peut essayer de les cacher du mieux qu'il peut ou assez facilement selon le public et le temps à disposition. Puis il fait venir les participants qui doivent essayer de retrouver l'intégralité des papiers. Quand un joueur trouve un papier il annonce sa couleur en criant et rejoint les membres de cette équipe qui se sont déjà identifiés. S'il est le premier à avoir trouvé cette couleur ce sont leurs autres qui le rejoindront. Pendant le restant de leur recherche de papiers, les membres de l'équipe doivent rester en contact physique. L'équipe d'une couleur ne peut trouver que les papiers. La première équipe constituée gagne.

Le concerto pour

Sans matériel

Les joueurs debout en cercle, l'animateur au centre joue le rôle du chef d'orchestre. Ce dernier entonne une chanson enthousiasmante en battant la mesure avec ses mains ou deux baguettes (ou éventuellement de la musique). Tous se mettent à chanter et à danser excessivement. Soudain le chef d'orchestre s'interrompt et en levant ses doigts, indique distinctement mais

silencieusement une série de chiffres (par exemple: 2,3,5), dont le total doit être égal au nombre de joueurs. Les danseurs doivent alors se réunir rapidement en autant de petits groupes correspondant aux chiffres indiqués, reliés entre eux par un contact. L'animateur annonce des groupes de tailles différentes à chaque manche. Après trois ou quatre manches, la dernière annonce peut répartir en groupes de tailles équilibrées qui formeront les futures équipes.

Jeux de cohésion de groupe

Un jeu pour créer et renforcer les liens au sein d'un groupe. L'objectif est de faire partager un temps fort et de prendre des décisions en commun par la prise conscience des forces et faiblesses du groupe. Ce peut être par exemple des jeux coopératif ayant une dimension d'échange et de discussion, ou des jeux favorisant le rapprochement physique.

Le psy et les psychopathes

Sans matériel

Un joueur joue le rôle du psychiatre et sort de la pièce. Les participants restants sont les psychopathes et vont choisir une pathologie mentale imaginaire qu'ils ont tous. On rappelle le docteur qui va devoir poser des questions à chacun de ses patients pour tenter de découvrir quel est leur trouble. Les patients se comportent normalement excepté leur trouble, et répondent lucidement et honnêtement aux questions du docteur (sauf à la question « quel est votre trouble ? », car ils sont persuadé de n'en avoir aucun). Si un joueur se trompe dans son trouble et oublie la contrainte, un autre participant qui le remarque peut crier "PSYCHOPATHE !", tout le monde change alors de place bruyamment et la partie se poursuit.

Exemples de troubles : "vous êtes la personnes à votre gauche, vous êtes votre mère, vous avez 11 ans, vous êtes persuadé d'être un poisson, vous pensez que le psy est votre enfant, tous les mots que vous prononcez doivent commencer par une syllabe etc.

Conseil : commencer le jeu avec une personne assez joueuse qui ne se laissera pas décourager par le rôle du docteur qui peut être parfois difficile.

- > action absurdes
- > découvrir la logique cachée

La bouteille à la mer

Sans matériel

Les participants en cercle resserré, un joueur au milieu qui fait le rôle la bouteille. La bouteille ferme les yeux et se laisse tomber en arrière, les autres doivent la retenir et la faire se balancer d'un côté et de l'autre du cercle, elle ne peut pas rester immobile. Au bout d'une minute quelqu'un d'autre devient la toupie.

- > Développer la confiance dans le groupe.
- > Rapprochement physique
- > Sans but

Le hula-hoop

Matériel : Un cerceau est posé au sol

Tous les joueurs gardant leur mains dans les poches et doivent passer un par un à travers le cerceau. (attention : veiller à ce que les participants soient aptes et suffisamment souple pour se mouvoir ainsi)

- > principe simple
- > coopération et décisions collectives
- > contrainte physique

Jeu des pas magiques

Matériel : un "pas magiques" (morceau de moquette ou de plastique en forme de semelle) par participant, deux cordes (ou craies en extérieur) pour délimiter la lave.

Les participants doivent tous ensemble traverser une rivière de lave (passer d'une ligne à l'autre) pour cela ils peuvent utiliser des pas magique qui sont les seules choses leur permettant de marcher sur la lave mais qui disparaissent dès qu'ils ne sont plus en contact avec une partie du corps. Tous commencent sur la terre ferme (derrière la première ligne) et doivent rejoindre l'autre côté sans que personne ne touche la lave. Si un pas magique est lâché ou que personne ne le touche il est retiré du jeu.

Variantes : L'animateur peut rajouter des handicaps (un seul bras, une seule jambe, aveugle etc.)

- > coopération
- > être attentif au corps
- > passer d'une zone à l'autre

Le monstre

Sans matériel

Les joueurs debout en cercle. L'animateur annonce que les participants vont devoir créer un monstre collectif avec un nombre limité d'appuis (main, pieds ou autre) en contact avec le sol. Par exemple on peut utiliser la formule (nombre de mains dans le groupe - 1)/2, arrondi à l'unité supérieure ou inférieure selon le niveau de difficulté. Les joueurs doivent essayer de se positionner de façon à ce que le groupe respecte la limite d'appuis.

Variante : l'animateur qui n'a pas peur de se faire détester demandera au « monstre » de se déplacer, ou d'aller chercher un objet dans la pièce.

- > équilibre
- > coopération et décisions collectives
- > utilisation du corps

Le Jeu des carrés aveugles

Matériel : de quoi bander les yeux des participants, une grande feuille, un feutre par participant.

Une grande feuille posée au sol, les participants sont accroupis avec un feutre dans les mains. Les yeux bandés, ils doivent essayer de tracer un rectangle de leur couleur de façon à ce que (au choix) :

- les carrés occupent un maximum de surface de la feuille
- il y ait un maximum de carrés dessinés (prend un peu de temps)
- chaque joueur dessine au moins trois carrés
- un joueur trace un carré au centre la feuille, le suivant un carré plus petit dans le premier, le suivant un troisième carré plus petit que le second etc.

La consigne est que les joueur doivent communiquer de façon à ce qu'aucun carré n'empiète sur un autre.

- > à l'aveugle
- > parler communiquer
- > objectif commun

Jeu des baguettes

Matériel : un crayon (aux deux extrémités arrondies) / un bâtonnet / une baguette chinoise par participant.

Les joueurs se répartissent en binôme et tentent de faire tenir la baguette sur l'extrémité de leurs index. L'animateur leur demande de bouger dans la salle sans faire tomber la baguette. Plusieurs consignes peuvent alors être données : essayer de se déplacer le plus vite possible, essayer de faire des figures acrobatiques (sauter etc.), passer sous les baguettes des autres, faire tomber les baguettes des autres joueurs sans les toucher, relier tous les joueurs avec des baguettes. Entre chaque consignes il est possible de changer les binômes.

Variante : le sac de nœuds. Emmêler puis démêler les joueurs sans faire tomber les baguettes. Les participants en ronde, liés par les baguettes tenues sur le bout de leurs index. L'animateur demande à un joueur de se déplacer, puis à un autre, puis à un autre etc. de façon à emmêler le groupe qui doit toujours être relié par les baguettes sans les faire tomber. Après quelques déplacements de certains joueurs, le groupe doit alors reconstituer la ronde.

- > délicatesse
- > dextérité
- > se mouvoir dans l'espace

Jeu des mains tendues

Sans matériel

Les participants debout en cercle. L'animateur au milieu, tend une main avec un thème et une autre main avec un autre thème. Un participant qui se sent proche d'un des deux thèmes attrape la main correspondante, et tend la sienne en annonçant un mot qu'il apprécie en lien avec le thème. Le jeu se poursuit ainsi et se termine lorsque tous les participants se rejoignent en formant un cercle, les

deux derniers doivent tenter de trouver un mot qui relie les deux thèmes. S'ils n'y parviennent pas tout le monde peut les aider

- > présentation
- > découvrir des points communs
- > commencer à créer du lien

Le sac de nœuds

Sans matériel

Les participants debout en cercle. L'animateur explique la consigne : se rapprocher au maximum, mains tendues vers le centre pour que toutes les épaules se touchent, au premier top tout le monde mélange frénétiquement ses bras au centre du cercle, et au deuxième top chaque main doit vite attraper une autre main (qui n'est pas sœur jumelle). Chaque bras doit être en lien avec une et une seule main. Sans jamais se lâcher les mains, le sac-de-nœud doit essayer de se démêler et de reformer une ronde. S'il ne parvient pas à se démêler entièrement, l'animateur peut donner des petits défis comme changer de lieu, faire une petite danse ou faire le tour de la pièce.

- > rapprochement physique
- > stratégie collective
- > hasard

4 debout

Matériel : si besoin une chaise par participant mais peut très bien se jouer sans chaises.

Les participants sont assis en cercle. L'animateur annonce la consigne : "vous êtes une micro société aux mœurs un peu particulière : pour que le groupe vive bien et se sente heureux, il doit y avoir en permanence exactement 4 personnes debout et les autres assises, mais une personne ne peut pas rester debout plus de dix secondes sinon elle tombe dans les pommes. Vous avez su élaborer une manière particulière de communiquer sans utiliser votre bouche.". Les participants doivent bien observer ce qu'il se passe pour atteindre l'objectif commun sans parler, il n'y a rien d'autre à faire que se lever ou s'asseoir au bon moment. L'animateur prend une

position d'observateur et arrête la partie quand il sent que le groupe trouve son rythme et que la cohésion est là.

- > rythme
- > sans parler
- > stratégie collective

Les machines humaines

Matériel : un morceau de papier sur lequel est représenté un objet ou une machine pour chaque équipe

Les participants sont répartis en équipe, chaque équipe reçoit un dessin et à 5 minutes pour s'entraîner à faire marcher la machine, chaque participant étant une pièce mécanique. Puis les équipes vont présenter leur machine au grand groupe qui devra deviner de quoi il s'agit. Les bruitages son possible mais pas de parler.

- > mime collectif