



C'est

😊😊😊 à ton tour!

101 jeux d'expression orale

VOUS RETROUVerez DANS CE FASCICULE ...

Un tour de ville	2	Alphagoria	17	Message télégraphique	32
Rimons ensemble !	2	Mêlé-mé-mots	18	Simon dit : fais ceci !	33
La dernière lettre	4	Émetteur-récepteur	18	Le linge du singe	33
L'objet inconnu	4	Qui suis-je ?	19	La chaîne écologique	34
La fureur des titres !	5	Fais-moi un dessin !	19	La « bébête » dans le sac	34
Connais-tu ton camarade ?	5	Fais-le comme ça !	20	C'est un chat, c'est un chien	35
Tout en verbes	6	Tiguidou Tremblay ! (...)	20	Partons en voyage !	35
Seraient-ce ces serpents...	6	La phrase qui ne finit jamais	21	La spirale	36
Le détective	7	30 secondes sans euhmm...	21	La couleur des vêtements	36
La chasse aux proverbes	7	Le monstre	22	L'hélicoptère	37
La chaîne de mots	8	La boîte à jouets	22	Ce que j'aime	37
Le mot propre	8	Quelle histoire !	23	« Tague » télévision	38
Impro-claque !	9	Pourquoi ? Parce que !	23	Sur le pont d'Avignon	38
Le chien qui n'aime pas (...)	9	Personnages-mystère !	24	Les petits âne têtus	39
C'est mon nez !	10	Suivez le chef !	24	Les chercheurs téléguidés	39
La boîte noire	10	Les coupes célèbres	25	Le truc des trucs	40
Les phrases impossibles	11	Un beau bonjour !	26	« Tague » personnelle	40
Les lettres de l'alphabet	11	Ali Baba et les 40 voleurs	26	Attention au serpent !	41
Ni oui, ni non	12	JEUX POUR L'EXTÉRIEUR		La ligne qui mord !	41
Le jeu du dictionnaire	12	Le jeu des signes	27	Quelle heure est-il (...)	42
Lettres en folie	13	Les mots en vrac	27	Capitaine, veux-tu ?	42
La pyramide de mots	13	L'as de cœur	28	Lumière rouge !	43
Je n'ai jamais...	14	Improvisons une histoire	28	Ziggy, Ziggy	43
Schtrompher	14	Histoires drôles	29	Canard, Canard, Poule !	44
Le métagramme	15	Une image vaut mille mots !	30	Qui a le ballon ?	44
Air, terre, mer	15	Bizz, Bizz !	30	25 JEUX CORDE À DANSER	45
Nommez-en six !	16	MI - MÉ - MO !	31	6 JEUX DE MAIN	53
Le cheval de Zorro	16	Terre appelle Saturne !	31	BIBLIOGRAPHIE	55
Ordre alphabétique	17	Imagine-toi que...	32	TRUCS ET CONSEILS	56

Recherche, conception et rédaction :

Judith Charest, France Gagnon, Maryse Desjardins, Michel Blais,
Tracy Haché, Émile Maheu et Félix Saint-Denis

Coordination : Judith Charest

© FESFO 2001 Ce fascicule est disponible sur Internet à w3.franco.ca/fesfo

Merci aux enfants et au personnel des écoles Cadieux (Vanier), Marie-Curie (Ottawa) et Saint-Laurent (Carlsbad Springs) pour les idées et l'essai des activités ! Mercis chaleureux à Jo-Anne Richer du CÉCLFCE et aux Camps d'été du MIF O (Orléans) pour l'appui et l'accueil lors de notre recherche.



Ce projet a été partiellement rendu possible grâce à l'appui financier du
Conseil des écoles catholiques de langue française du Centre-Est.

Le Ministère de l'Éducation de l'Ontario a lui aussi fourni une aide financière pour la réalisation de ce projet. Ceci ne doit pas pour autant être perçu comme une approbation ministérielle pour l'utilisation du matériel produit. Cette publication n'engage que l'opinion de ses auteures et auteurs, laquelle ne représente pas nécessairement celle du Ministère.

« C'EST À TON TOUR ! »

Ce fascicule vous présente toutes sortes de jeux de groupe pour amener tous les participants à s'exprimer, à créer, à échanger et à avoir beaucoup de plaisir en français.

C'est une banque d'activités qui a été créée à partir des meilleurs jeux du genre qui se font déjà dans les écoles ou les camps d'été.

Nous avons également consulté quelques excellentes références en animation en relevant les activités les plus appropriées...

« C'EST À TON TOUR ! », c'est l'outil idéal pour les plus grands d'une école qui veulent animer les plus petits, pour les jeunes du secondaire qui font un stage coopératif en animation culturelle dans leur école nourricière, pour les monitrices et les moniteurs de camps d'été ou de langue, pour l'enseignante ou l'enseignant qui veut réviser de la matière de façon animée, ou pour toute personne qui veut offrir des occasions quotidiennes aux jeunes et aux enfants pour améliorer leur expression orale, leur estime de soi et leur créativité par le jeu !

Voici une centaine d'activités axées sur l'expression orale, et quelques de petits jeux de groupe « juste pour le fun ! »

Rien ne va plus, les jeux sont faits...

« C'EST À TON TOUR ! »

Un tour de ville

- Nombre de joueurs : Illimité (en dyades)
Durée : 15-20 minutes
Matériel : Crayon, carte d'une ville
Préparation : Photocopier la carte – 1 exemplaire par dyade
- Objectifs : S'exprimer correctement lors de situations courantes : savoir expliquer un règlement ou une consigne
Bien travailler en équipe.
- Déroulement : On place les participants en dyade (2x2). On distribue une carte de la ville aux participants. Un des joueurs donnera les directives à l'autre, le but étant de partir d'un point précis et de se rendre à une destination connue par celui qui donne les consignes. On change ensuite de rôle. Ex. : Emprunte la rue X, tourne à droite, rends-toi...

Rimons ensemble !

- Nombre de joueurs : Illimité (en dyades ou groupes de 4)
Durée : 60 minutes
Matériel : crayon/papier
Préparation : Préparer une enveloppe avec une série de mots
- Objectifs : Énoncer des idées bien organisées en fonction de son intention et des destinataires. Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié, bien structurer ses phrases et ajuster son intonation et son débit à son intention, tout en étant créatif. Créer des jeux pour la cour d'école. Bien travailler en équipe.
- Déroulement : Chaque équipe pige 2 ou 3 mots. Les participants ont 10 minutes pour dresser une liste avec le plus de mots possible qui riment avec les mots pigés. Ils doivent ensuite composer une chanson ou une comptine à l'aide de ces mots. À la fin du temps alloué, les participants partagent leur création avec le groupe. Cette chanson ou comptine pourrait ensuite servir à un jeu de corde à danser ou un jeu rythmé avec les mains.

Ex :

Mots pigés	Ballon	Jouer	Cour
Mots qui riment	Carton Garçon Menton Chanson	Coller Porter Chanter Voler	Amour Tour Four Lourd, etc...

Tableau reproductible:

Mots pigés			
Mots qui riment			

Variante : Un slogan pour débiter les parties de ballon ou un cri de ralliement pour encourager les équipes.

La dernière lettre

- Nombre de joueurs : 10 à 20
Matériel : Aucun
Préparation : Pour les plus jeunes, écrire au tableau ou sur une feuille une liste d'endroits géographiques
- Objectif : Faire la révision d'endroits géographiques connus ou d'une liste de vocabulaire déjà étudiée.
- Déroulement : Les participants forment un cercle. On décide ensemble si on jouera durant un temps spécifique ou si l'on procède par processus d'élimination (un joueur qui ne peut trouver une réponse adéquate est éliminé). L'animateur nomme une ville, un pays ou tout endroit géographique connu des participants (ex : Ontario). Le premier joueur doit nommer un emplacement géographique qui commence par la dernière lettre du mot précédent.
(ex : Ontario...Opasatika... Arctique... Équateur... Rwanda... Azilda...) et on continue jusqu'à l'écoulement du temps donné ou jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.
- Variantes :
1. On prend une liste de mots à réviser et on l'écrit au tableau pour jouer avec.
 2. Le joueur doit trouver un mot qui commence avec la dernière lettre mais en répétant tous les mots précédents. Ceci fait également appel à la mémoire.
Ex : Canada... Antarctique... Embrun... Nouveau-Brunswick...

L'objet inconnu

- Nombre de joueurs : Illimité (en équipes de 4 à 6)
Matériel : Enveloppe
Préparation : Préparer une liste de noms d'objets à découper en billets et à mettre dans l'enveloppe
- Objectif : Poser correctement divers types de questions pour trouver un mot spécifique.
- Déroulement : Le meneur de jeu pige un mot. Il ne révèle pas le mot choisi. Les autres participants posent tour à tour une question à laquelle le meneur de jeu ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Si la question est mal posée, le joueur fautif perd son tour et on ne répond pas à sa question. Chaque joueur ne peut deviner que lorsque c'est son tour, et seulement une fois. S'il n'a pas le bon mot, il est éliminé. S'il a la bonne réponse, il devient meneur de jeu.
Ex. de question : « Ça peut-tu voler ? » - le joueur perd son tour
« Est-ce que cet objet vole? » ou « Cet objet vole-t-il ? » - on répond à la question
- Variantes :
- On prend le thème des métiers. Les joueurs demandent au meneur de jeu la question suivante pour découvrir de quel métier il s'agit : « Est-ce que je dois me servir de... (mes mains, des outils, un sifflet, etc.) ? »
1. Un seul joueur sort de la pièce et les autres décident ensemble d'un objet ou d'un métier. Seul ce joueur pose des questions aux autres.

La fureur des titres !

Nombre de joueurs :	Illimité (en équipes de 4)
Durée :	15 à 20 minutes
Matériel :	Magnétophone, liste de titres de chansons
Préparation :	Enregistrer les 30 à 40 premières secondes d'une série de chansons francophones. Écrire une liste des titres des chansons présentées. Photocopier cette liste et la découper en billets qui seront placés dans une enveloppe : une par équipe.
Objectifs:	Provoquer des échanges entre les participants durant lesquels ils devront s'exprimer correctement. Promouvoir la musique francophone.
Déroulement :	Les équipes reçoivent chacune une enveloppe avec le titre des chansons sur des billets . On écoute une à une les chansons en laissant environ 30 secondes entre les extraits. Les participants placent les titres dans l'ordre où ils sont présentés. L'équipe ayant le plus de bonnes réponses gagne.

Connais-tu ton camarade ?

Nombre de joueurs :	4 à 6 dyades
Durée :	15 à 20 minutes
Matériel :	Papier/crayon
Préparation :	Préparer une liste de 5 à 8 questions pertinentes dans le contexte où l'on joue. Ex : en salle de classe on pourrait poser les questions suivantes : « Quelle est la matière préférée de ton camarade ? » « Quel est le jeu qu'il ou elle préfère ? » « S'il ou elle était un animal, lequel serait-il ou elle ? » Etc.
Objectifs:	Réagir à un message de façon appropriée. Écouter, tenter de deviner comment notre camarade répondra.
Déroulement :	Ce jeu s'apparente au jeu « The newlywed game » Les participants sont en équipes de 2 (joueur A et joueur B) Tous les joueurs A quittent d'abord la pièce pendant que l'on pose les questions aux joueurs B. Ceux-ci répondent à haute voix à chacune des questions et écrivent ensuite leurs réponses sur une feuille de papier. Les joueurs A reviennent et on leur pose les mêmes questions mais formulées de façon à ce qu'ils donnent leurs propres réponses. Ex : « Quelle est ta matière préférée ? », « Quel est le jeu que tu préfères ? », etc. Un point est alloué lorsque la réponse donnée est la même que celle donnée par le partenaire. On inverse ensuite les rôles. L'équipe qui accumule le plus de points gagne la partie.

Tout en verbes

Nombre de joueurs : 10 à 30 (en équipes de 3-4 personnes)
Durée : 10 à 20 minutes
Matériel : papier, crayon
Objectifs : Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié, bien structurer ses phrases et ajuster son intonation et son débit à son intention. Utiliser sa créativité.

Déroulement : Choisir au hasard un meneur de jeu qui propose aux joueurs 4-5 verbes. Il peut les écrire au tableau ou sur une feuille. Les participants doivent composer une phrase contenant tous les verbes. La première équipe à avoir trouvé une phrase le signale au meneur de jeu. Cette équipe lit sa phrase qui peut être fantaisiste mais cohérente. Elle gagne un point. On recommence ainsi jusqu'à l'écoulement du temps alloué. L'équipe gagnante est celle qui a accumulé le plus de points. Plutôt que de donner des points, on peut aussi permettre à l'équipe qui termine la première de devenir meneur de jeu.

Variantes :

1. Les participants ont 2-3 minutes pour inventer une phrase contenant tous les verbes. Ils lisent ensuite leur phrase à voix haute et on vote ensuite pour la phrase la plus drôle, la mieux formulée, la plus longue, etc.
2. Les participants ont 2-3 minutes pour inventer une phrase contenant tous les verbes. Ils la miment à tour de rôle et les autres essaient de deviner quelle est la formulation de leur phrase.

Seraient-ce ses serpents qui sifflent ?

Nombre de joueurs : 10 à 15 (peut être joué en dyades)
Durée : Illimitée
Matériel : Papier/crayon
Objectifs : Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié, bien structurer ses phrases et ajuster son intonation et son débit à son intention. Utiliser sa créativité.

Déroulement : L'animateur propose une lettre aux participants. Ceux-ci ont 2-3 minutes pour construire individuellement une phrase comportant un maximum de mots débutant par la lettre suggérée. La phrase peut être drôle mais elle doit être cohérente. À la fin du temps alloué, chacun récite sa phrase. On attribue un point par mot débutant avec la lettre désignée. Le gagnant devient meneur de jeu.

Ex. : La lettre choisie est « p ».

« Père, pourrais-tu me prêter ton pantalon pour que je puisse partir le plus vite possible ? » (9 points)

Variante : Un joueur est désigné et a exactement 1 minute pour dire le plus de mots possible commençant par la lettre annoncée. Tour à tour, tous les joueurs font l'exercice avec une lettre différente. Le joueur ayant dit le plus de mots est victorieux.

Le détective

Nombre de joueurs : 5 ou plus
Durée : 10 à 15 minutes
Matériel : Aucun
Objectif : Manifester son intérêt en posant correctement des questions de comparaison pour trouver une personne spécifique.

Déroulement : Le groupe tire au sort le nom de celui qui deviendra le « détective » qui sort ensuite de la pièce. Les joueurs choisissent ensuite une personne du groupe qui deviendra la « personne-mystère ». Le détective revient et doit poser des questions sous forme de **comparaison** pour tenter de découvrir qui est la personne-mystère. Les participants répondent selon les caractéristiques de la personne choisie.
Ex : détective : « Si c'était une voiture ? »
joueurs : « Elle serait une voiture de course. »
détective : « Est-elle douce comme un agneau ou féroce comme un lion? »
Etc.

On tient toujours compte des goûts et de la personnalité de la personne-mystère. Le détective a le droit de poser autant de questions qu'il le veut mais il ne peut proposer qu'un seul nom.

La chasse aux proverbes

Nombre de joueurs : 10 à 20 (en dyades)
Durée : 10 minutes
Matériel : Papier/ crayon
Préparation : Écrire des proverbes bien connus sur des billets qui sont ensuite découpés en morceaux. Ex : Loin des yeux/ loin du cœur. La nuit/ porte conseil. (Pour une liste de proverbes, voir les pages roses du Petit Larousse.) Avant l'arrivée des participants, on éparpille les morceaux de papier dans la pièce : sur les étagères, sous les livres, etc.

Objectifs: Provoquer des échanges entre les participants. Savoir reconnaître des proverbes et des expressions figurées.

Déroulement : Au signal de l'animateur, les joueurs partent à la recherche des bouts de papier, en les échangeant entre eux au besoin, et tentent de reconstituer le plus de proverbes possible. Lorsque le temps est écoulé, le jeu s'arrête. L'équipe ayant reconstitué le plus de proverbes gagne.

Si on ne veut pas cacher des bouts de papiers dans la pièce, on peut mettre des bouts de papiers mélangés dans des enveloppes qui seront distribuées aux participants.

Variante : On peut également jouer avec des expressions figurées et des comparaisons connues des élèves. Ex : Rouge/ comme une tomate. Doux/ comme un agneau. Avoir le cœur/ sur la main. Se creuser/ la cervelle. Etc.

La chaîne de mots

- Nombre de joueurs : 6 à 15
Durée : 10-15 minutes
Matériel : Une petite balle
Objectif : Utiliser un vocabulaire correct, précis et varié.
- Déroulement : Le groupe se place en cercle. Le premier joueur tient la balle et dit un mot. Au même moment, il lance la balle à un autre joueur qui a quelques secondes pour dire un mot qui est communément associé au premier en lançant lui aussi la balle à un autre joueur et ainsi de suite.
Ex : 1^{er} joueur : brosse, 2^{ème} joueur : cheveux, 3^{ème} joueur : tête, etc. Les joueurs qui ne trouvent pas un mot pertinent dans un laps de temps satisfaisant sont éliminés. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'un seul joueur. Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Lorsqu'un joueur prend trop de temps, l'équipe adverse récolte un point.
- Variante : Au lieu d'un mot, on dit une phrase. Le 2^{ème} joueur doit continuer l'histoire en disant lui aussi une phrase et ainsi de suite.

Le mot propre

- Nombre de joueurs : 4 à 12
Durée : 15 minutes
Matériel : Un dictionnaire, crayon, papier
- Objectifs : S'exprimer correctement lors de situations courantes. Faire appel à des connaissances antérieures et à un vocabulaire précis.
- Déroulement : L'animateur prend un dictionnaire qu'il ouvre au hasard et lit à haute voix la définition d'un mot qu'il choisit. Les participants doivent deviner de quel mot il s'agit. Le premier qui trouve la bonne réponse marque un point. Le gagnant est celui qui a marqué le plus de points en 15 minutes.
- Variante : Ce jeu peut se jouer en salle de classe à partir d'une liste de mots de vocabulaire déjà étudiée.

Impro-claque !

Nombre de joueurs :	10 à 15
Durée :	Illimitée
Matériel :	Liste de thèmes
Objectifs :	S'exprimer correctement lors d'une improvisation. Réagir ou donner suite à un message de façon appropriée. Respecter la contribution des autres.
Déroulement :	On joue à deux joueurs à la fois qui seront remplacés à tour de rôle. Les joueurs sont assis en cercle. L'animateur choisit deux participants qui débiteront l'improvisation. Il leur assigne un thème et les participants débutent une saynète improvisée. Lorsque l'animateur juge que la position dans laquelle se trouvent les deux joueurs est intéressante, il tape des mains et ceux-ci figent. Un des joueurs est alors remplacé. Le remplaçant continue l'improvisation mais à partir de ce moment les joueurs ne sont plus tenus de respecter le thème assigné. Par exemple, un joueur est figé avec les bras dans les airs parce qu'il dansait. Le nouveau joueur peut lui parler comme s'il était plutôt en saut de parachute. Le jeu s'arrête lorsque l'animateur le décide ou au bout d'un laps de temps déterminé par le groupe au début de l'improvisation.

Le chien qui n'aime pas les « Os »

Nombre de joueurs :	10 à 20
Durée :	10 à 15 minutes
Matériel :	Aucun
Objectifs:	Provoquer des échanges durant lesquels les participants s'exprimeront correctement. S'amuser en respectant les autres joueurs.
Déroulement :	L'animateur commence en disant : « Mon chien n'aime pas les os. Que lui donnerez-vous? » Les joueurs doivent dire n'importe quel mot en autant qu'il ne contienne pas la lettre « O ». Si un joueur dit un mot qui ne comporte pas cette lettre, on lui dit « Oui, mon chien aimera ça. » Dans le cas contraire, on lui dit : « Non, mon chien n'aimera pas ça. » On peut tenter d'aider les joueurs en mettant l'accent sur le « O ». Jeu idéal pour un voyage en autobus !
Variantes :	<ul style="list-style-type: none">• « Sentez-sentez ! » (sans « t »). Les participants doivent nommer des noms de fleurs mais on n'accepte que les noms qui ne contiennent pas la lettre « t ».• « Je ne puis vivre sans elle » (sans « L »). Quel est son prénom? Le prénom de la fille nommée doit commencer par un L.

C'est mon nez !

Nombre de joueurs :	8 à 12
Durée :	Jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur
Matériel :	Aucun
Objectifs:	Provoquer des échanges durant lesquels les participants s'exprimeront correctement. Réviser le vocabulaire : les parties du corps humain. S'amuser en respectant les autres joueurs.
Déroulement :	Les joueurs forment un cercle. L'animateur commence en disant : « C'est mon nez. » et en touchant son nez mais en pointant une partie du corps de son voisin de droite, comme par exemple, son pied. Celui-ci a 8 secondes (ou moins selon le calibre et l'âge) pour dire : « C'est mon pied. », toucher son pied et pointer à une autre partie du corps de son voisin. Sont éliminés les joueurs qui se trompent ou qui prennent trop de temps à répondre. Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Lorsqu'un joueur prend trop de temps, l'équipe adverse récolte un point.

La boîte noire

Nombre de joueurs :	Illimité (en équipes de 2 à 4)
Durée :	10 à 15 minutes
Matériel :	Magnétophone, papier, crayon
Préparation :	Enregistrer des sons reconnaissables d'une durée d'environ 10 à 15 secondes comme par exemple : un ouvre-boîte, un lave-vaisselle, une scie, un marteau, la sonnerie du four, etc.
Objectifs :	Provoquer des échanges durant lesquels les participants s'exprimeront correctement. Bien travailler en équipe.
Déroulement :	L'animateur fait écouter l'enregistrement. Il doit laisser environ 10 à 15 secondes d'intervalle entre les bruits pour permettre aux joueurs de noter dans l'ordre, quels sons ils ont entendus. Pour maximiser l'interaction, il est préférable de faire cette activité en équipe. L'équipe ayant identifié le plus de sons remporte la victoire. Vous pouvez vous procurer des albums lasers qui comportent de 60 à 100 « effets sonores » chez tous les bons disquaires. Vous pouvez compliquer l'exercice en menant un duel entre équipes qui, tour à tour, doivent improviser une phrase complète en créant une situation. Ex. : « Alerte ! Ma mère vient d'ouvrir une boîte de conserve de petits pois avec l'ouvre-boîte... Et je déteste les petits pois ! »

Les phrases impossibles

Nombre de joueurs :	Illimité
Durée :	5 à 10 minutes
Matériel :	Aucun
Objectifs :	S'amuser. Provoquer des échanges entre les participants. Améliorer la prononciation des sons de la langue française.
Déroulement :	L'animateur sélectionne des phrases difficiles à dire et les participants qui réussissent à les dire le plus rapidement possible sans erreur remportent la victoire.

Exemples :

- « Didier dina, dit-on, des os dodus d'un dodu dindon. »
- « Un chasseur sachant chasser sait chasser sans son chien. »
- « Les chaussettes de l'archi-duchesse sont-elles sèches ou archi-sèches ? »
- « Petit pot de beurre, quand te dépetitpotdebeurreras-tu ? Je me dépetitpotdebeurrerai quand tous les petits pots de beurre se dépetitpotdebeurreront. »
- « Un gros grain d'orge disait à un autre gros gras grain d'orge : Quand donc te dégrosgrasgraind'orgeras-tu ? Je me dégrosgrasgraind'orgerai quand tous les autres gros gras grains d'orge se seront dégrosgrasgraind'orgés. »

On peut choisir des phrases qui sont difficiles à répéter rapidement :

- « J'ai trop tôt cru »
- « Fruits cuits, fruits crus »
- « Piano, panier, piano, panier,... »

Les lettres de l'alphabet

Nombre de joueurs :	Illimité
Durée :	10 à 15 minutes
Matériel :	Une petite balle
Objectif :	Développer et utiliser un vocabulaire précis, correct et varié.
Déroulement :	Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur de jeu commence en disant un mot qui débute par la lettre « A ». Il lance la balle à un autre joueur qui lui, doit dire un mot qui commence par la lettre « B » et ainsi de suite. Sont éliminés, les joueurs qui hésitent ou qui se trompent dans l'ordre alphabétique. On peut terminer le jeu lorsqu'on s'est servi de toutes les lettres ou bien recommencer l'alphabet jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur. Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Lorsqu'un joueur prend trop de temps, l'équipe adverse récolte un point.
Variante :	Le même jeu mais avec l'alphabet à l'envers. (z,y,x,...)

Ni oui, ni non

Nombre de joueurs :	Illimité
Durée :	10 minutes
Matériel :	3 épingles à cheveux ou à linge (ou autre objet similaire) par personne
Objectifs :	S'exprimer correctement lors de discussions. Utiliser un vocabulaire varié pour ne pas avoir à utiliser le mot « oui » ou le mot « non ».
Déroulement :	Chaque personne a en sa possession une épingle à cheveux (ou un cœur pour la Saint-Valentin, une citrouille pour l'halloween, etc.). On entame la discussion avec différentes personnes du groupe. Lorsque les participants discutent entre eux, ils ne doivent jamais dire ni « oui » ni « non ». Si un joueur répond par un de ces deux mots, il doit remettre une épingle ou toutes les épingles accumulées, à la personne à qui il parlait. Au bout du temps alloué, la personne qui a récolté le plus d'épingles est le vainqueur. Si un joueur utilise un mot anglais, un mot incorrect ou un anglicisme (selon le niveau du groupe), il doit également remettre une épingle à son interlocuteur.

Le jeu du dictionnaire

Nombre de joueurs :	10 à 20 (en dyades)
Durée :	10 minutes
Matériel :	Un dictionnaire, papier, crayon
Objectifs :	S'exprimer correctement lors de situations courantes. Faire appel à des connaissances antérieures et à un vocabulaire précis.
Déroulement :	L'animateur choisit un mot peu connu dans le dictionnaire. Les autres joueurs prennent ce mot en note et écrivent une définition qui leur semble plausible. Lorsque les joueurs ont terminé, ils remettent leur définition à l'animateur. Celui-ci glisse la vraie définition dans le paquet, mélange les feuilles et lit toutes les définitions. Les joueurs votent ensuite pour la définition qui leur paraît la meilleure. Si le joueur a choisi la définition du dictionnaire, il gagne 3 points. S'il a choisi la définition d'un autre joueur, ce dernier gagne 1 point. Le joueur qui a marqué le plus de points gagne la partie.

Lettres en folie

Nombre de joueurs : 4 à 10

Durée : 10 à 15 minutes

Matériel : Aucun

Objectifs : S'exprimer correctement lors de situations courantes. Faire appel à des connaissances antérieures et à un vocabulaire précis.

Déroulement : Les joueurs forment un cercle. Le premier joueur choisit une lettre. Chaque joueur ajoute une lettre en pensant à un mot mais en évitant de le terminer. Le joueur qui termine un mot est éliminé et le jeu recommence.

Exemple :

1^{er} joueur : b

2^{ème} joueur : r

3^{ème} joueur : a

4^{ème} joueur : S'il met un « s », il termine le mot et est éliminé du jeu. Il pourrait mettre un « v » en pensant au mot « bravo » ou « bravoure ».

La pyramide de mots

Nombre de joueurs : 4 à 10 (ou plus s'ils sont mis en équipes)

Durée : 5 minutes

Matériel : Une feuille avec le dessin d'une pyramide qui a un nombre croissant de cases. (au haut de la pyramide il y a deux cases, puis trois, puis quatre...jusqu'à 6 ou 7)

Objectifs : S'exprimer correctement lors de situations courantes. Faire appel à des connaissances antérieures et à un vocabulaire précis.

Déroulement : Les participants sont assis à une table, éloignés les uns des autres. L'animateur donne le signal et ils doivent remplir la pyramide avec des mots comptant autant de lettres que de cases à chacun des étages. Tous ceux qui terminent dans le temps alloué doivent ensuite être en mesure d'expliquer la définition de chacun des mots écrits sur leur feuille.

Je n'ai jamais ...

Nombre de joueurs :	10
Durée :	10 minutes
Matériel :	jetons – une dizaine pour chaque joueur
Objectifs :	Provoquer des échanges entre les participants durant lesquels ils devront s'exprimer correctement. Trouver une activité « ordinaire » que l'on a jamais faite.
Déroulement :	Les participants sont assis autour d'une table. Ils ont chacun 10 jetons. L'un des joueurs, tiré au sort, commence en disant : « Je n'ai jamais... » et il nomme une activité comme par exemple « Je n'ai jamais pris le métro » ou « Je n'ai jamais porté une jupe ». Tous ceux qui ont déjà fait l'activité en question doivent remettre un jeton au joueur qui a proclamé l'énoncé. Le vainqueur est celui qui a le plus de jetons à la fin du temps alloué.

Schtroumpher

Nombre de joueurs :	8 à 16 (en dyades)
Durée :	15 minutes
Matériel :	aucun
Objectifs :	S'exprimer correctement lors de situations courantes. Faire appel à des connaissances antérieures et à un vocabulaire précis pour découvrir le verbe qui est remplacé par le mot « schtroumpher »
Déroulement :	<p>La première équipe choisit un verbe quelconque. Les autres joueurs doivent deviner quel est ce verbe en posant une question dans laquelle le verbe sera remplacé par le mot « schtroumpher ».</p> <p>On demandera par exemple :</p> <p>« Schtroumphe-t-on à l'école ? »</p> <p>« Est-ce qu'un animal peut schtroumpher ? »</p> <p>L'équipe répond par oui ou non. L'équipe qui devine de quel verbe il s'agit est victorieuse et peut à son tour choisir un verbe.</p> <p>Si les participants sont très jeunes, on peut établir une liste de verbes parmi lesquels ils choisiront.</p>

Le métagramme

Nombre de joueurs : 10 à 20
Durée : 10 à 15 minutes
Matériel : aucun

Objectifs : Permettre aux participants de développer et utiliser leur vocabulaire.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. L'animateur dit un mot de 3 (ou 4) lettres. Son voisin de droite doit former un mot nouveau en ne changeant qu'une seule lettre et ainsi de suite.

Ex : mur – pur – par – pas – pis – lis ...

Tout joueur qui ne trouve pas un mot dans les 30 secondes ou qui répète un mot déjà prononcé est éliminé. Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Pour chaque bonne réponse, l'équipe récolte un point.

Air, terre, mer

Nombre de joueurs : 5 à 15
Durée : 10 minutes ou jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.
Matériel : une petite balle

Objectifs : Développer ou réviser un vocabulaire précis.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur de jeu lance la balle à un autre joueur en disant un des trois mots suivants : air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit la balle doit donner immédiatement le nom d'un animal vivant dans l'élément indiqué. Celui qui tarde à trouver le nom d'un animal, qui répète un nom déjà donné ou qui se trompe d'élément est éliminé. Variante pour éviter l'élimination : diviser le groupe en deux équipes placées en rangée face à face. Pour chaque bonne réponse, l'équipe récolte un point.

Variante : On donne le nom de moyens de transport.

Nommez-en six !

- Nombre de joueurs : 12 à 20
Durée : 10 à 15 minutes
Matériel : Une petite balle
- Objectifs : Utiliser un vocabulaire varié et précis pour arriver à nommer 6 objets en un laps de temps limité.
- Déroulement : Les joueurs forment un cercle. L'animateur choisit une lettre et l'annonce. Le joueur qui détient la balle, la passe à son voisin de droite et doit nommer 6 objets (ou moins, cela dépend du nombre de participants) débutant par la lettre choisie avant que la balle ne lui revienne, ayant fait le tour du cercle. S'il réussit, il reste à sa place; s'il échoue, il est retiré du cercle. Le dernier joueur à être éliminé gagne la partie.
- Ex. : La lettre choisie est le b. Le joueur pourrait donc dire : balle, bouton, banane, bottine, botte et boisson.
- Variante : Plutôt que de nommer 6 objets débutant par une lettre spécifique, nommer 6 objets appartenant à une catégorie spécifique.
- Ex. : La catégorie choisie est : les moyens de transport. Le joueur pourrait donc dire : paquebot, avion, autobus, voilier, voiture et bicyclette.

Le cheval de Zorro

- Nombre de joueurs : 8 à 12
Durée : 10 minutes
Matériel : Aucun
Objectifs : Utiliser et développer une liste d'adjectifs précis. Utiliser et développer la mémoire.
- Déroulement : L'animateur énonce une phrase simple se terminant par un adjectif. Par exemple : « Le cheval de Zorro est gris. » Le joueur suivant doit répéter la phrase en y ajoutant un adjectif de même initiale que le premier et ainsi de suite. Par exemple : « Le cheval de Zorro est gris, gros, gourmand... »

Ordre alphabétix

Nombre de joueurs :	6 à 40 personnes								
Durée :	Illimitée								
Matériel :	Aucun								
Préparation :	Une liste de différentes catégories								
Objectifs :	Provoquer des échanges chez les participants en renforçant leur capacité d'appliquer l'ordre alphabétique								
Description :	Ce jeu s'anime facilement avec des groupes qui ont maîtrisé l'alphabet. Pour ajouter un élément de compétition, on peut séparer un groupe de 20 participants ou plus en deux ou trois équipes. Les consignes sont claires et précises : « Placez-vous en ordre alphabétix (alphabétique) selon votre prénom ! ». Les participants doivent se déplacer et se poser des questions pour se placer en ordre. L'animateur assure la pertinence des consignes en fonction des groupes.								
Exemples de catégories :	Placez-vous en ordre alphabétix selon : <table><tr><td>Ton prénom</td><td>Ton mois de naissance</td></tr><tr><td>Ton émission de télé</td><td>Le prénom de ta mère</td></tr><tr><td>francophone préférée</td><td>Le nom de ta meilleure amie</td></tr><tr><td>Ta matière préférée à l'école</td><td>Le nom de ton livre préféré</td></tr></table>	Ton prénom	Ton mois de naissance	Ton émission de télé	Le prénom de ta mère	francophone préférée	Le nom de ta meilleure amie	Ta matière préférée à l'école	Le nom de ton livre préféré
Ton prénom	Ton mois de naissance								
Ton émission de télé	Le prénom de ta mère								
francophone préférée	Le nom de ta meilleure amie								
Ta matière préférée à l'école	Le nom de ton livre préféré								
Variantes :	Ordre alphabétique décroissant, ordre chronologique, ordre physique (grandeur, taille des souliers...)								

Alphagoria

Nombre de joueuses :	Illimité
Durée :	15 à 60 minutes
Matériel :	Listes de catégories, dés avec les lettres de l'alphabet ou encore toutes les lettres de l'alphabet dans une enveloppe.
Objectif :	Permettre aux participantes de développer et d'utiliser leur vocabulaire
Déroulement :	On choisit une lettre au hasard. Les participantes ont une série de dix thèmes. Les participants doivent trouver un mot qui commence par la lettre choisie pour chacun des thèmes. On partage ensuite les trouvailles des participantes. Si une participante est la seule à avoir trouvé un mot pour un thème, on lui accorde un point.
Variantes :	Les thèmes pourraient toucher diverses matières enseignées à l'élève. On peut leur permettre de travailler en équipe.

Mêlé-mé-mots !

Nombre de joueuses :	8 à 14 personnes
Durée :	Illimitée
Matériel :	Cartes-index avec des mots
Objectifs :	Jouer avec la structure d'une phrase. Comprendre le sens des mots dans une phrase.
Description :	À chacun des membres du groupe, on remet un mot écrit sur une carte-index. Les participantes doivent ensuite placer ces mots en ordre logique pour former une phrase. La structure de la phrase n'importe pas autant que la suite logique des idées présentées. Il est important de spécifier le temps que l'on allouera au groupe avant de commencer.
Variantes :	Écrire sur les cartes des voyelles et des consonnes pour former des mots et/ou de courtes phrases. Écrire sur les cartes des courtes phrases pour former des histoires.

Émetteur-récepteur

Nombre de joueurs :	Illimité En diades
Durée :	20 à 60 minutes
Matériel :	Des illustrations principalement composées de 3 à 8 formes géométriques, des feuilles et des crayons pour les récepteurs.
Objectif :	Permettre aux participantes de poser des questions concrètes et de donner des consignes claires et précises.
Description :	On doit jumeler les participants (2X2) et leur demander de se placer en ligne dos à dos. La moitié du groupe devrait faire face à l'animatrice, ils seront les émetteurs et devront expliquer clairement à leur partenaire, le récepteur, comment reproduire l'image qui leur est présentée. Ceux qui auront à illustrer l'image, les récepteurs, ne doivent pas voir l'image originale et les émetteurs ne doivent pas voir le travail de leurs partenaires. Les équipes ont quelques minutes pour compléter le dessin et on inverse les rôles avec une nouvelle illustration. On peut ensuite faire un retour sur l'importance de la clarté des explications et des questions.
Variantes :	Un émetteur pour l'ensemble des autres récepteurs ou l'inverse. Jouer avec les formes de papier. Un émetteur dirige le groupe qui tente de reproduire une sculpture humaine (écrire un mot avec les autres membres du groupe en les plaçant physiquement, une scène tirée d'une bande dessinée, etc.) Empêcher la rétroaction des récepteurs (empêcher les récepteurs de poser des questions.)

Qui suis-je ?

Nombre de joueurs :	Illimité
Durée :	De 15 à 40 minutes
Matériel :	Noms de personnages connus sur cartons
Objectifs :	Permettre aux participants de poser des questions concrètes et de formuler des réponses claires et précises.
Description :	On pose sur le front ou dans le dos de chacun des participants le nom d'un personnage connu écrit sur un carton. Le participant ignore quel nom y est écrit. Chaque participant se promène et pose des questions aux autres pour essayer d'identifier le nom qu'il a sur le front ou dans le dos.
Variante :	Noms dans le dos, en cercle, tout le groupe aide à une personne à la fois Les mots pourraient être des termes de vocabulaire qu'on a vu en classe, des noms d'animaux, des titres de chansons, etc. Poser des questions qui ne se répondent que par « oui » ou « non ». Ceci amène le jeu à un niveau plus élevé et amène les participants à poser des questions plus précises...

Fais-moi un dessin !

Nombre de joueurs :	Se joue en équipe de 3 à 10
Durée :	De 15 à 45 minutes
Matériel :	Liste de mots, tableau ou grandes feuilles de papier et marqueurs ou craies de cire.
Objectifs :	Permettre aux élèves de présenter visuellement et identifier oralement des mots ou des expressions. Peut servir d'exercice de révision d'une liste de mots.
Description :	Un participant reçoit un mot ou une expression qu'il doit présenter visuellement au tableau ou sur papier. Le premier participant qui peut identifier le mot se mérite la chance d'aller à l'avant illustrer le prochain mot. Consignes importantes : la personne a seulement le droit de dessiner (pas de sons ni paroles, et aucune écriture)
Variante :	Fais-moi une sculpture (avec de la pâte à modeler faire une sculpture des mots)

Fais-le comme ça !

Nombre de joueurs :	De 5 à 30
Durée :	Illimitée
Matériel :	Des bouts de papiers et des crayons pour chaque équipe
Objectifs :	Comprendre le sens de différents adverbes Voir l'utilité des adverbes dans une phrase
Description :	Chaque équipe écrit une liste d'adverbes sur une feuille. L'équipe adverse essaie de deviner l'adverbe en demandant de le mimer avec un verbe d'action, ex. « Mangez comme ça... Marchez comme ça... Jouez comme ça... ». Le groupe doit répondre en mimant l'action en fonction de l'adverbe (ex. marcher <u>lentement</u>). Quand l'équipe a deviné l'adverbe, c'est à son tour de mimer.
Variante :	On peut faire le même jeu en utilisant un objet invisible que l'équipe doit se passer afin de permettre à l'autre équipe de deviner.

Tiguidou Tremblay ! (les phrases cachées)

Nombre de joueuses :	Deux équipes
Durée :	Illimitée
Matériel :	Papier et crayons pour les deux équipes
Objectifs :	Permettre aux participantes d'être créatives en s'exprimant et travaillant leur écoute.
Description :	On sépare le groupe en deux. Chaque groupe doit formuler une phrase improbable, une phrase qui sort de l'ordinaire (ex. « Mon chat mauve est plus petit qu'une souris verte »). L'animatrice doit approuver la phrase de chacune des équipes. Chaque groupe nomme une représentante. Elles entament une discussion. L'objectif est de dire sa phrase sans que l'autre équipe ne s'en aperçoive. Lorsque une équipe croit avoir repéré la phrase cachée de l'autre équipe, elle se lève et crie « TIGUIDOU TANGUAY ! J'ai trouvé ta phrase cachée ». L'équipe se mérite un point si elle a trouvé la phrase cachée.
Variantes :	Imposer une phrase aux équipes

La phrase qui ne finit jamais !

Nombre de joueurs :	De 7 à 10
Durée :	10 à 25 minutes
Matériel :	Aucun
Objectifs :	Explorer la créativité orale et exploiter du vocabulaire
Description :	On place le groupe en cercle. Un des élèves doit commencer une phrase qui ne finira jamais. L'élève à sa droite doit ajouter son bout de phrase. La phrase peut faire le tour du cercle plusieurs fois. L'objectif est de composer la phrase la plus longue tout en respectant la réalité et les règles générales de grammaire.

30 secondes sans euhmmm...

Nombre de joueuses :	Illimité En diades
Durée :	10 à 20 minutes
Matériel :	Aucun
Objectifs :	Explorer la créativité orale et exploiter du vocabulaire
Description :	On place deux participantes l'une devant l'autre. Au signal, une des participantes doit parler pendant 30 secondes sans dire de « humm... » ou « euuuhhh ». Si elle rate son coup, c'est au tour de l'autre d'essayer, et ainsi de suite. Il ne faut pas déranger la participante qui parle. On peut choisir deux participantes qui le feront devant le groupe ou demander à tout le groupe de faire l'exercice avec un partenaire. L'animatrice peut donner un thème tel les éléphants, la forêt, l'école, etc.

Le monstre

Nombre de joueurs :	3 à 12
Durée :	10 à 30 minutes
Matériel :	Grandes feuilles de papier Crayons de couleur
Objectifs :	Faire appel à l'imagination et au vocabulaire descriptif en créant un monstre
Description :	<p>Le premier participant dessine la tête d'un personnage, d'un animal, d'un oiseau etc., au haut de la feuille. Il plie la feuille afin que le prochain joueur ne puisse pas voir ce qu'il a dessiné. Le participant fait cependant des petites marques là où se délimite le cou.</p> <p>Le prochain joueur doit dessiner un corps. Lui aussi doit plier la feuille afin que le prochain « artiste » ne puisse pas voir son travail; il indique cependant où seront attachées les jambes.</p> <p>La dernière participante dessine à son tour les jambes et les pieds et/ou la queue du monstre. On peut ensuite créer des histoires de monstres avec des descriptions complètes de nos personnages.</p>
Variantes :	Le premier participant écrit une phrase et plie la feuille afin que le prochain ne puisse voir que le dernier mot. Il écrit à son tour une phrase qui rimera avec la première et une autre phrase qu'il cachera en pliant la feuille et en ne laissant paraître que le dernier mot. On continue ainsi et lorsqu'on a terminé, on obtient un poème.

La boîte à jouets

Nombre de joueuses :	5 à 15
Durée :	20 à 60 minutes
Matériel :	Noms ou images de jouets sur des bouts de papier (un par participante)
Objectif :	Deviner quel est le jouet décrit
Description :	<p>Distribuez les bouts de papier avec les noms ou les images de différents jouets. Les joueuses prennent le temps de penser à des descriptions possible et à des indices qui aideraient les autres joueuses à deviner. La première personne commence le jeu avec une affirmation comme si elle était le jouet, ex. « je suis rebondissante d'énergie ». Les participantes doivent alors essayer de deviner de quel jouet il est question. La première participante qui devine gagne un point. Cependant, si on a mal deviné on est éliminée et on doit attendre qu'une nouvelle personne décrive un jouet. Si personne devine le nom du jouet après un indice, la participante donne un deuxième indice, ex. « On me retrouve souvent dans les parcs ». Et ainsi de suite jusqu'à ce que quelqu'un devine.</p>
Variante :	On peut faire le même exercice avec des noms d'animaux, des articles de cuisine, des machines, etc.

Quelle histoire !

Nombre de joueurs : 2 à 12
Durée : 15 à 45 minutes
Matériel : Crayons et papier
Objectifs : Construire une histoire

Description : Chaque personne reçoit une feuille et un crayon. On donne quelques minutes pour que chaque participant crée sa propre histoire en utilisant le guide suivant :

1. Il s'appelle ...
2. Elle s'appelle...
3. Ils étaient... (lieu)
4. Ils faisaient...(action)
5. Il dit...
6. Elle dit...
7. Et les conséquences étaient...

Alors l'histoire d'une participante pourrait se lire : Pierre et Julie étaient au restaurant et mangeaient un gros cornet au chocolat. Il dit : « C'est délicieux! » Elle répond : « Laisse-moi s'en! » Et depuis ce jour Julie ne partage pas ses cornets avec son ami Pierre.

On lit les histoires comme suit : La première personne dit ce qu'elle a écrit en 1, la deuxième personne continue avec son point 2, la troisième avec son point 3 et ainsi de suite. Lorsque la première histoire est complète (elle sera tout probablement loufoque) on recommence le même processus

Variante : Les élèves enregistrent leur bout de l'histoire sur une bande magnétique, au magnétophone loin du groupe. Ensemble, on écoute ensuite l'histoire qui a été enregistrée.

Pourquoi ? Parce que...

Nombre de joueuses : 2 à 20
Durée : 15 à 30 minutes
Matériel : Beaucoup de bouts de papier, crayons

Objectifs : Poser des questions, utiliser sa créativité, s'amuser

Description : On distribue des bouts de papiers à chaque personne en lui demandant d'écrire un certain nombre de questions et de réponses, ex. « Pourquoi mange-t-on des pâtes au souper ? » « Parce que c'est tout ce qu'il y avait dans le réfrigérateur. » On place les questions et les réponses dans deux contenants séparés. Chaque personne pige ensuite une question dans le contenant des questions et une réponse dans le contenant des réponses. Elle partage avec le groupe les résultats, ex. Pourquoi mange-t-on des pâtes pour le souper ? Parce qu'il voulait mieux voir. Ou encore « Pourquoi porte-t-il des lunettes ? » « Parce que c'est tout ce qu'il y avait dans le réfrigérateur. »

Personnages-mystère !

- Nombre de joueurs : 5 à 30
Durée : variable
Matériel : Papier et crayons
- Objectifs : Améliorer ses aptitudes de description concise. S’amuser en devinant le plus de célébrités francophones et de personnages que possible.
- Description : Il faut tout d’abord diviser les participants en équipes de 5 à 8 personnes. Ensuite, à l’aide d’un crayon, il faut écrire sur des petits bouts de papier le nom de célébrités francophones et de personnages divers. Voici des exemples : Céline Dion, Frimousse, Carmen Campagne, le Pape, Annie Berthiaume, Tintin, Bruni Surin, Aladdin, etc. En général, on accorde une période de 2 minutes pour la sélection des personnalités célèbres. Une fois que les billets sont préparés, on les place dans un bol quelconque et le jeu commence. À tour de rôle, un membre par équipe va piger un billet et tenter de faire deviner le nom qui se retrouve sur le papier. Il peut dire ce qu’il veut du moment qu’il ne mentionne pas le nom. Habituellement, chaque membre a une période de 1 à 2 minutes pour faire son équipe deviner le plus de billets que possible. Lorsqu’il ne reste plus de noms, le jeu est terminé. L’équipe qui aura deviné le plus de noms gagne la joute.
- Variante: Pour les petits enfants, il est possible d’utiliser un autre sujet que les personnalités. Vous pouvez utiliser les animaux ou les couleurs.

Suivez le chef !

- Nombre de joueurs : 3 à 30
Matériel : Aucun
Objectif: Apprendre à donner et à écouter des directives précises.
- Déroulement : Il est préférable de jouer cette activité à l’extérieur là où il y a beaucoup d’espace. Les participants se placent donc à la queue leu leu tout en restant debout. Se tenant par la taille, ils doivent fermer les yeux et suivre les directives du meneur qui lui, yeux ouverts, les dirige fidèlement. Ce dernier peut aller où il veut tout en respectant les limites physiques des joueurs. Une fois de temps en temps, le chef ajoute de drôles de phrases pour qu’elles soient répétées, ex. : « Attention aux pelures de banane/ aux requins/ à la tempête, etc. » Lorsque la chenille a parcouru une bonne distance (15 à 20 mètres), le meneur se rend à l’arrière et cède sa place à une autre personne. Le jeu se termine lorsque tout le monde a eu sa chance comme meneur. Vous pouvez faire des sous-groupes selon la grosseur du groupe et votre local.

Les couples célèbres

- Nombre de joueurs : 16 à 100
Matériel : Fiches-index et ruban cache
Objectifs : Formuler des questions précises et découvrir des personnages (plusieurs francophones) qui sont des duos célèbres ou des duos classiques
- Déroulement : Les participants ferment leurs yeux et gardent le silence pendant qu'on colle le nom d'un personnage-mystère dans leur dos. Ils doivent se promener parmi le groupe en posant des questions qui ne se répondent que par « oui » ou « non » afin d'essayer de découvrir l'identité de leur personnage. Une fois que son identité est devinée, chaque participant essaie de trouver son ou sa partenaire. Puis, les duos retrouvés se retirent du jeu jusqu'à ce que les derniers se reconnaissent. On termine ce jeu en présentant les fameux duos et en les décrivant au besoin !

Voici des exemples de duos...

De la culture commerciale :

Mickey Mouse et Mini Mouse, Rox et Rouky, Uncle Ben et Aunt Jemima, Arielle la petite sirène et le prince Éric, Monsieur Glad et Monsieur Muffler, Père Noël et Mère Noël, Batman et Robin, Superman et Lois Lane, Road Runner et le Coyote, Timon et Pumba, plus tous les personnages de télévision à la mode...

De rôles complémentaires :

Policier et bandit, médecin et malade, entraîneur et athlète, artiste et gérante, animatrice de télé et caméraman, accusé et avocat, pompier et chat dans un arbre, nageur et sauveteur, élève et enseignant, beau-père et bru, oncle et tante, bébé et gardienne, etc.

Des contes pour enfants :

Hanzel et Gretel, Le petit chaperon rouge et le méchant loup, la mère Michelle et son chat perdu, la belle au bois dormant et le prince charmant, Blanche-Neige et un des sept nains, Boucle d'or et Bébé ours, la cigale et la fourmi, le renard et le corbeau, etc.

Des bandes dessinées francophones :

Astérix et Obélix, Spirou et Fantasio, Papa Schtroumph et la Schtroumpchette, Tintin et Milou, Dupont et Dupond, Arianne et Nicholas, Boule et Bill, Lucky Luke et Jolly Jumper, Maman Dalton et Averell Dalton, etc.

De l'époque de l'histoire ancienne :

Jules César et Cléopâtre, Samson et Dalila, Ali Baba et les 40 voleurs, Marie et Joseph, Hercule et Aphrodite, Aladdin et Jasmine, Adam et Ève, Ramses et Moïse, Ulysse et le Cyclope, etc.

De l'époque du moyen-âge à la Nouvelle-France :

Da Vinci et la Joconde, D'Artagnan le mousquetaire et le roi Louis XIV, Jacques Cartier et Donnacona, Napoléon et Joséphine, Samuel de Champlain et Hélène Boullé, Merlin l'enchanteur et Sire Lancelot, Quasimodo (le bossu) et Esmeralda, Marguerite Bourgeoise et Jeanne Mance, Général Montcalm et Général Wolfe, Louis Jolliet et le Père Marquette, etc.

Un beau bonjour !

Nombre de joueurs :	10 à 40
Matériel :	Aucun
Objectif:	Développer ses habiletés physiques et des stratégies de jeu.
Déroulement :	<p>Ce jeu s'adresse aux petits enfants. Les joueurs et les joueuses se placent en cercle. Un volontaire fait le tour du cercle et choisit un partenaire. Tous les deux se donnent la main droite et procèdent à l'échange verbal suivant :</p> <p>A) « Bonjour » L'autre répond: « Bonjour »</p> <p>B) « Comment ça va ? » L'autre répond: « très bien ».</p> <p>C) « Que faites-vous ici? » L'autre répond: «Je joue un jeu.»</p> <p>Dès que la dernière réponse a été dite, les deux joueurs se mettent à courir le plus vite possible autour du cercle, l'un vers la gauche et l'autre vers la droite. Dès que les deux joueurs se croisent à l'autre extrémité du cercle, ils doivent répéter l'échange verbal. La course reprend de nouveau immédiatement après la troisième réponse et la première personne à se positionner à la place vacante dans le cercle triomphe. L'autre personne doit alors tenter sa chance auprès des autres joueurs et joueuses.</p>

Ali Baba et les 40 voleurs

Nombre de joueurs :	5 à 30
Matériel :	Aucun
Objectif:	Développer son sens de l'observation et de l'imitation
Déroulement :	<p>Les participants se placent côte à côte sur une ligne droite et en regardant dans la même direction. Ils entament tous ensemble la chanson « Ali Baba et les 40 voleurs », qu'ils chanteront tout au long de l'activité. En chantant, le meneur placé au début de la ligne fait un geste quelconque, par exemple, lève le bras, tape sa tête, lève la jambe droite, etc. Le participant à son côté répète le même geste, en chantant lui aussi et en essayant de suivre le rythme du meneur. Le troisième enchaîne, puis c'est au tour du quatrième, etc. Si une personne se trompe, cette dernière est reléguée en fin de ligne et le jeu reprend.</p>
Variante:	<p>Dans le cas d'un groupe plus âgé, le meneur peut changer de geste quand bon lui semble. Attention: ce jeu présente un niveau de difficulté plutôt élevé mais devient très agréable lorsqu'on le maîtrise.</p>

Le jeu des signes

Nombre de joueurs : 5 à 25

Matériel : Aucun

Objectif: Exercer sa concentration et la mémorisation.

Déroulement : Dans cette activité, l'utilisation de la langue française n'est pas l'objectif premier. Ce jeu est recommandé pour divertir les élèves et pour amuser ces derniers. Ce jeu exige que chaque joueur choisisse un signe tel que : montrer sa langue, passer sa main dans ses cheveux, se gratter, lever le pouce, etc. Il est très important que chaque signe soit différent. À tour de rôle, ils vont clairement faire leur signe pour s'assurer que tous les participants connaissent bien les signes de chacun. Au signal, un volontaire commence le jeu en se présentant à l'aide de son signe puis en appelant un autre joueur en faisant le signe de ce dernier. Exemple: Léo tape des mains puisque c'est son signe et passe sa main dans ses cheveux pour appeler Natalie. Cette dernière doit répondre avec son signe et répliquer avec un autre signe. Si un joueur se trompe, c'est-à-dire s'il fait un mauvais signe ou s'il ne fait pas son signe avant de répondre, il est éliminé. Lorsqu'un joueur est éliminé, son signe l'est également. L'activité se termine lorsqu'il ne reste que deux personnes.

Les mots en vrac

Nombre de joueurs : 2 à 15

Matériel : Aucun

Objectif : Exercer la mémoire et l'imagination

Déroulement : Ce jeu peut être joué à l'intérieur comme à l'extérieur. Les élèves se placent en cercle et doivent élire une personne qui commencera le jeu. Cette dernière doit dire un mot qui lui passe par la tête, comme « maison ». Une deuxième personne répète le mot de la première et en ajoute un autre se rapportant au premier mot, par exemple : « maison, cuisine ». Chaque joueur répète ainsi à tour de rôle la liste de mots et en ajoute un à chaque fois. Le jeu se termine lorsque la liste de mots est trop longue et que personne ne peut se souvenir de tous les mots.

Variante : Si le groupe d'âge est plus élevé, il est possible d'imposer un thème tel que voyage, cinéma ou autres.

L'as de cœur

- Nombre de joueurs : 5 à 30
- Matériel requis : Un paquet de carte et des chaises
- Objectifs : S'amuser tout en parlant de soi devant un groupe en français.
- Description : Pour que le jeu débute, les élèves doivent être assis sur une chaise de façon à former un cercle. Le meneur doit donner à chaque joueur une carte. Ce dernier doit noter la sorte de la carte: pique, trèfle, carreau ou coeur. Le chiffre de la carte n'est pas important. Après avoir remis la carte à l'animateur, le jeu peut commencer. Le meneur va piger une carte à la fois et nommer la sorte. À chaque fois qu'on nomme sa sorte, il faut bouger d'une chaise vers la droite. S'il y a quelqu'un assis sur la chaise, il faut s'asseoir doucement sur cette dernière et lui dire soit une phobie, soit une couleur préférée ou tout simplement un fait personnel à son sujet. Notez que si le meneur pige un «joker», la personne assise sur la chaise doit changer de position avec la personne qui était assise sur ses genoux. Cette règle ajoute beaucoup de piquant au jeu. Le jeu se termine lorsque quelqu'un regagne sa place du départ. Cependant, pour être vainqueur, il ne peut pas y avoir une personne autre que vous à votre chaise. Cette activité est excellente pour apprendre à connaître davantage les individus d'un groupe.

Improvisons une histoire

- Nombre de joueurs : Au moins 5 joueurs
- Matériel requis: Aucun
- Objectifs : Augmenter la créativité spontanée en français en trouvant des idées cocasses pour formuler une histoire sensée
- Description : Le jeu peut débiter lorsque tous les joueurs sont assis en cercle. Le meneur commence en disant une ou deux phrases. Ex. : « Il était une fois, dans la forêt, un renard qui chantait... ». La personne assise à côté doit rajouter une phrase dans le but de continuer l'histoire. On continue l'histoire jusqu'à ce que chaque personne ait dit une phrase, et on recommence selon le temps ou la grosseur du groupe.
- Variante: On peut mettre un thème à notre histoire: elle doit être triste, drôle, épeurante, etc.

Histoires drôles

- Nombre de joueurs : 5 à 30
- Matériel : Papier et crayons
- Objectifs: S'amuser avec quelques mots de vocabulaire grâce à une histoire trouée. Pratiquer une mini lecture avec voix variées et intonations.
- Description: Cette activité peut être très drôle et amusante. Ceci dépend des réponses des participants et des participantes. Les élèves doivent être assis sur une chaise en formant un cercle. Ensuite, il faut distribuer une feuille de papier (8 ½ par 11) à chacun ainsi qu'un crayon. L'animateur doit composer une histoire en y laissant des trous qui seront remplis par les élèves. Voici un cours exemple d'une histoire qui pourrait servir pour des élèves de la 3e année.

**« Il était une fois, à _____ (ton lieu de naissance),
un homme qui se nommait Monsieur _____ (nom de ton animal ou
de ton toutou).
Ce Monsieur était triste parce qu'il avait perdu _____ (quelque
chose que tu as déjà perdue)
Ce matin là, il a rencontré Madame _____ (nom d'une fleur).
Elle lui a dit: « Mon cher _____ (nom d'un légume), ne
t'en fais pas, tu vas sûrement le retrouver un jour ! »
Ils sont par la suite devenus de bons amis et depuis ce temps,
Monsieur _____ (ton activité préférée)
en compagnie de Madame _____ !**

Variante: Si ce jeu est fait avec des petits enfants, il fortement recommandé de leur laisser leur feuille pour simplifier l'activité. Mais, si vous la faite avec des élèves plus âgés, vous pouvez demander aux élèves de passer leur feuille vers la droite après chaque question en la repliant pour cacher les réponses. Donc, le joueur numéro 1 écrit la première réponse et cède sa feuille à son voisin de droite. Le joueur 1 reçoit celle de son voisin de gauche et ainsi de suite. Une fois l'histoire terminée, l'animateur récupère les feuilles et les redistribue aux participants pour une lecture à voix haute. On découvrira des histoires drôles et bizarres !

Une image vaut mille mots !

Nombre de participants :	5 à 25
Matériel :	Images d'une revue quelconque
Objectifs :	Pratiquer la narration et la description spontanée à voix haute en créant une histoire à partir d'une image
Description:	L'animatrice ou l'animateur place à l'envers sur le sol ou sur une table plusieurs images variées. En même temps, les enfants pigent une image sans la montrer aux autres enfants de la salle de classe. On leur donne une minute pour imaginer l'histoire de l'image. À tour de rôle, ils doivent raconter une petite histoire reliée à l'image tout en montrant celle-ci au reste du groupe. Les histoires peuvent être très cocasses et originales.
Variante :	Avec un groupe plus avancé, on peut également faire piger des éléments qui doivent être combinés. Ex. : scandale, coup de foudre, secret, bulletin de nouvelle, annonce publicitaire, épidémie, pouvoir magique, extra-terrestre, etc.

Bizz, Bizz !

Nombre de joueurs :	2 à 6
Matériel :	Aucun
Objectifs :	Développer la rapidité de l'esprit et apprendre à compter rapidement en français
Déroulement :	Les participants doivent à tour de rôle compter à voix haute en prenant soin de taire les nombres contenant le chiffre 7. À la place de ces nombres, les joueurs doivent plutôt dire « Bizz, Bizz ». Voici un exemple: « 1,2,3,4,5,6, Bizz, Bizz!, 8, 9, 10, 11, 12,13,14,15,16,Bizz, Bizz!, 18,19, etc. » Lorsqu'un joueur se trompe, il ou elle est éliminé et le jeu continue. Pour éviter l'élimination, jouez le jeu en deux équipes enlignées face à face. Lorsqu'un joueur se trompe, c'est au tour de l'équipe adverse de continuer de compter... Le pouvoir de compter à voix haute se relance ainsi d'une équipe à l'autre jusqu'à ce qu'une équipe devienne la première à se rendre à un chiffre prédéterminé (comme 207 par exemple : « ..., 205,206, Bizz, Bizz final ! »)
Variante:	Lorsque les participants maîtrisent le jeu, il est possible de changer également les nombres contenant le chiffre 5 par le mot «Fizz, Fizz ! ». Les enfants peuvent jouer ce jeu à l'intérieur comme à l'extérieur. Bonne chance !

MI-MÉ-MO !

Nombre de joueurs :	4 à 20
Matériel :	Papier, crayon, chapeau
Objectifs :	Développer la capacité d'improviser par le biais du mime et d'énoncer beaucoup de vocabulaire le plus rapidement possible.
Description :	On commence par regrouper les individus en équipes de 2, 3 ou 4 joueurs pendant qu'un animateur prépare des mots sur des bouts de papier qu'il déposera dans un chapeau. À tour de rôle, un joueur de chaque équipe pige un billet et tente de faire deviner le mot inscrit sur le billet mais en ayant recours au mime seulement (pas le droit de faire des sons, d'écrire ou de pointer). Chaque équipe dispose d'une minute pour deviner le mot. Pendant cette minute, les joueurs crient à voix haute tout ce qu'ils croient être la bonne réponse. Souvent, l'idée d'une personne complète celle de l'autre. L'équipe qui accumule le plus de bonnes réponses remporte la joute. Avant même que le jeu ne débute, il est important de signaler la durée de la partie. De cette façon, les équipes peuvent se préparer en conséquence.

Terre appelle Saturne !

Nombre de joueurs :	5 à 15
Matériel :	Aucun
Objectif:	Excellent jeu pour apprendre les noms de ses collègues Peut servir de jeu stimulant pour réviser une liste de mots de vocabulaire (exemples : les planètes)
Déroulement :	Les individus doivent d'abord s'asseoir en cercle et se présenter à tour de rôle. Pendant ce temps, ils doivent être attentifs et essayer de retenir tous les noms. Ensuite, tous se mettent à taper sur leurs cuisses (disons deux fois) puis à taper des mains (disons deux fois) et cela, afin de créer un certain rythme. Une fois que le rythme est bien établi, un joueur mentionne son prénom puis celui d'un autre. Exemple: David appelle Josée, Josée appelle Louise, Louise appelle Martin, Martin appelle David, et ainsi de suite. L'individu qui se trompe de nom ou qui ne suit pas le rythme est éliminé. Ceci veut donc dire que son nom est également rayé de la liste. Plus le jeu avance, plus on peut accélérer le rythme. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux personnes.
Variante:	1) On peut également se servir d'un ballon. Ainsi, lorsqu'un joueur appelle le prénom de quelqu'un d'autre, il lui lance en même temps le ballon. Il doit alors lancer le ballon à la bonne personne sinon il est éliminé. 2) On peut remplacer les prénoms par divers groupes de mots : pays, provinces, tribus amérindiennes, etc.

Imagine-toi que...

- Nombre de joueurs : 5 à 10
- Matériel : Aucun
- Objectif : Développer son sens d'observation OU de mise en contexte
- Déroulement : Les élèves doivent former un cercle et prendre une ou deux minutes pour observer les objets ou le décor autour d'eux. Un volontaire débute le jeu en choisissant un objet et fait part de son choix au groupe. Le second doit répéter le nom de cet objet en y ajoutant un détail relatif à l'objet, et ainsi de suite. Voici un exemple:
1er joueur : «une fleur»
2ème joueur : «une fleur jaune»
3ème joueur : «une fleur jaune dans la terre»
4ème joueur : «une fleur jaune dans la terre près de la tourbe»
et ainsi de suite. Si un joueur se trompe ou hésite trop longtemps, il est éliminé. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux personnes.
- Variante : On peut modifier ce jeu en exercice de mise en contexte sur un thème précis (pour un groupe plus avancé).
Exemples :
« En Ontario il y a : Le Fort Henry/ à Kingston/ près du lac Ontario/ pas trop loin de Toronto/ où on monte la tour CN/ pour voir jusqu'aux chutes Niagara/ ... »
« Au Festival franco-ontarien il y a : des jongleurs/ qui amusent la foule/ qui est assise sur l'herbe/ qui est dans le grand parc/ où il y a plein de spectacles/ ... »

Message télégraphique (Le téléphone)

- Nombre de joueurs : 3 à 30
- Matériel : Aucun
- Objectif : Développer une écoute active
- Description: Les joueurs doivent d'abord s'asseoir en cercle. Une personne choisie doit d'abord et avant tout prendre son temps pour choisir un message de trois à cinq mots (ou davantage selon le niveau du groupe), ex. : « Mon chien est rouge ! ». Elle doit dire ce message dans l'oreille de son voisin. Le message doit faire le tour du cercle et être divulgué à haute voix par la dernière personne qui le reçoit. Très souvent, les mots sont modifiés et le message est complètement différent et farfelu.

Simon dit : fais ceci, fais cela !

- Nombre de joueurs : 5 à 30
- Matériel : Aucun
- Objectif : Suivre le meneur avec rapidité et précision
- Déroulement : Il faut commencer par sélectionner un meneur et s'assurer que tous les participant(e)s puissent voir ce dernier. Le meneur dit alors : « Simon dit : fais ceci... » et, au même moment, fait un geste, ex. : toucher ses genoux. Les participants font alors le même geste. Par contre, si le meneur dit: « Simon dit : fais cela » en faisant son geste, les participants ne doivent pas bouger. Plus le meneur donne ses consignes avec rapidité, plus les chances que les autres se trompent sont grandes. Si quelqu'un se trompe, il se retire du jeu et devient spectateur. Le jeu se termine lorsqu'il ne reste qu'une personne, soit la gagnante.

Le linge du singe

- Nombre de joueurs : 3 à 30
- Matériel : Aucun
- Objectif : Faire preuve d'observation et de mémorisation
- Déroulement : Le groupe doit se positionner derrière une ligne quelconque. À deux mètres en avant d'eux se trouve le meneur du jeu. Celui-ci dirige l'activité en imposant au groupe des commandes relatives aux vêtements. Voici un exemple: « Ceux et celles qui portent du noir sur leurs souliers sont priés de toucher leur bras droit » ou « Ceux et celles qui portent une ceinture sont priés de toucher leur tête ». Ceux et celles qui n'obéissent pas aux commandes en dedans de 3 secondes sont disqualifiés du jeu jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule personne. L'élève qui gagne le jeu devient alors le meneur.
- Variante : Afin de rendre ce jeu plus complexe, il est possible pour le meneur de spécifier des couleurs de vêtements. Souvent, les gens n'observent pas jusqu'au moindre détail comment ils sont habillés.

La chaîne écologique

- Nombre de joueurs : 10 à 25
- Matériel : Aucun
- Objectif : Développer l'imagination et la mémoire
- Description: Les élèves s'assoient en cercle et déterminent entre eux où le cercle débute et où il se termine. La première personne au début du cercle joue le rôle d'une amibe et doit se présenter avec un geste (exemple: les bras qui se croisent) et faire un bruit quelconque (ex. : « woupe, woupe, woupe! »). La deuxième personne joue le rôle d'une fourmi et peut faire un bruit comme « cri, cri, cri » en plaçant ses mains en avant. Il faut que chaque personne joue le rôle d'un animal et émette un bruit. La dernière personne joue le rôle de l'animal le plus puissant de tous les temps, soit un dinosaure. Après que tous les élèves auront choisi un animal, ils pourront alors commencer à communiquer entre eux de la façon suivante : l'amibe débute en faisant son bruit et son geste, puis fait le bruit et le geste d'un autre animal. Ce dernier doit répondre en faisant son geste et son bruit, puis il interpelle un autre animal. Si un élève se trompe, il doit aller se positionner à la place de l'amibe et tous les autres joueurs se déplacent d'un rang en direction du dinosaure. Donc, la personne qui jouait le rôle de l'amibe devient la fourmi. Celle qui jouait le rôle de la fourmi devient le moustique, etc. Le but du jeu est de se rendre à la position du dinosaure. Avertissement : ceux et celles qui ont déjà joué ce jeu vous diront que c'est très plaisant, alors assurez-vous d'avoir beaucoup de temps à l'horaire !

La «bébitte» est dans le sac

- Nombre de joueurs : 3 à 20 (un à la fois)
- Matériel : Un sac et un miroir
- Objectif : On demande à l'enfant qui tient un sac dans ses mains de décrire la « bébitte » qu'il croit retrouver à l'intérieur.
- Déroulement : Un élève se place devant le groupe. On lui remet un sac dans lequel se trouve apparemment un insecte bizarre. On demande à l'élève quel insecte (bébitte) il croit trouver dans le sac. Il doit imaginer et faire une description détaillée de l'insecte: grosseur, couleur et sorte. Le groupe peut l'aider en posant des questions du genre: « A-t-il des ailes ? A-t-il des antennes ?, etc. ». Lorsqu'il a complété sa description, il peut regarder à l'intérieur du sac. Le meneur du jeu lui explique qu'il devra garder pour lui-même la description réelle de la « bébitte ». À ce moment, il devrait voir sa propre image à travers un miroir au fond du sac. Ce jeu simple et toujours amusant peut devenir en excellent exercice de description et d'imagination.

C'est un chat, c'est un chien

- Nombre de joueurs : 5 à 10
- Matériel : Deux objets quelconques (ballon, brosse de tableau, crayon, etc.)
- Objectif : Développer sa concentration
- Déroulement : Avertissement : ce jeu peut être très drôle mais très stressant. Les élèves doivent être assis sur une chaise de façon à former un cercle. Le meneur du jeu tient deux objets : soit deux brosses de tableau ou deux ballons. Il commence par passer le premier objet vers la droite au joueur numéro 1 en disant: « C'est un chien ». Celui qui reçoit « le chien » dit : « Qu'est-ce que c'est ? ». Le meneur répond donc au joueur 1 « C'est un chien ». Le joueur numéro 1 doit passer le « chien » au joueur numéro 2 de droite et dit à son tour « C'est un chien ». Le joueur 2 doit répondre encore une fois « Qu'est-ce que c'est ? ». Une fois que le joueur 2 demande ceci au joueur 1, ce dernier doit demander au meneur : « Qu'est-ce que c'est ? » Il répondra alors: « C'est un chien ». Pendant que le premier objet est lancé d'un côté, le meneur lance du côté gauche l'autre objet, soit « un chat ». Encore une fois, la série de questions du côté gauche va avoir lieu. Bien entendu, les objets vont se croiser et c'est à ce moment que les choses se compliquent. Le jeu se termine lorsque les objets retournent au meneur.
- Variante : Plus les élèves sont âgés, plus les mots peuvent être complexes et farfelus. Il est possible d'utiliser des termes tels que poison, poisson et pois, bois.

Partons en voyage !

- Nombre de joueurs : 3 à 30
- Matériel : Aucun
- Objectif : Nommer un objet dont le nom commence par la première lettre de son prénom.
- Déroulement : La personne qui anime le jeu commence en disant aux participants qu'elle part en voyage avec tout le groupe. Elle a exactement le nombre de billets d'avion pour le nombre de participants au jeu. Elle ajoute alors : « Je pars en voyage et j'apporte ma ou mon... » et elle nomme un objet dont le nom commence par la première lettre de son prénom. (ATTENTION: Elle est la seule personne à connaître le truc). Voici un exemple : l'animatrice du jeu se nomme Julie. Elle devra donc placer dans sa valise un objet qui débute avec la lettre « J », comme un *jouet* ou un *journal*. Elle dira donc: « Je pars en voyage et j'apporte mon journal. » Si un élève dit, par hasard, un mot commençant par la lettre de son prénom, l'animatrice dit: « Bravo ! Tu pars avec nous. » Dans le cas contraire, elle dit « Non, malheureusement, tu ne pars pas. » Le jeu se termine lorsque tout le monde part en voyage. Attention, il ne faut pas jouer ce jeu trop longtemps. Certains ne capteront certainement pas le truc de cette activité, c'est pourquoi il faut soit leur donner un indice ou arrêter et continuer à un moment.

La spirale

Nombre de joueurs : 10 à 30

Matériel : Aucun

Objectif: Courir en spirale en chantant une chanson.

Déroulement : Ce jeu s'adresse aux petits enfants. Les participants doivent se positionner debout en cercle en se tenant par la main. Lorsque tout le monde est prêt, deux personnes lâchent prise et forment les deux extrémités de la ligne. L'un d'eux entraîne tout le reste du groupe dans une course en spirale en chantant une chanson. Voici quelques suggestions de chanson: Frère Jacques, Au clair de la lune, Coco le petit singe, etc. Lorsque le chant est terminé, on reforme le cercle et le jeu recommence.

Variante: Les chants peuvent varier selon le répertoire des élèves.

La couleur des vêtements

Nombre de joueurs : 5 à 30

Matériel : Aucun

Objectifs: Ce jeu s'adresse aux petits enfants.
Observer et reconnaître différentes couleurs

Déroulement : Cette activité doit être jouée dans un vaste espace pour permettre aux participants de courir et s'amuser. Un membre du groupe doit dire la couleur d'un vêtement d'une personne dans le groupe. Chaque joueur ou joueuse doit alors se jumeler à quelqu'un d'autre portant un vêtement de ladite couleur. Si un joueur ne réussit pas à trouver un partenaire, soit qu'il est éliminé soit qu'il devienne celui qui nomme la couleur du vêtement.

Variante: Ils peuvent se déplacer en chantant, en courant ou en sautant.

L'hélicoptère

- Nombre de joueurs : 2 à 8
- Matériel : Une corde à danser
- Objectif : Dire un mot provenant d'une banque de mots précise tout en sautant sur place sans toucher à la corde à danser.
- Description : Tout d'abord, les participants doivent créer un cercle et l'un d'eux prend place au centre. Celui-ci tourne sur place tout en faisant glisser une corde au sol. Les joueurs doivent alors sauter par-dessus la corde sans y toucher. Le jeu devient intéressant lorsqu'on ajoute un nouveau défi, soit celui de mentionner des couleurs, des noms propres ou des noms d'animaux tout en sautant bien sûr. Si un membre du groupe touche à la corde, il doit aller au milieu et tourner cette dernière à son tour.
- Variante: La personne qui tourne la corde au milieu du cercle nomme différentes couleurs et demande à ceux et celles qui portent ces couleurs seulement de sauter par-dessus la corde.

Ce que j'aime

- Nombre de joueurs : 3 à 10
- Matériel : Une corde à danser
- Objectif: Réciter une comptine dans le but de trouver le nom des ami(e)s
- Déroulement : Tout d'abord, il faut à tout prix avoir deux personnes qui tournent la corde à danser. L'élève qui saute récite la comptine suivante: « Ce que j'aime, c'est de la crème et ce que je hais (prononcer « j'haïs » comme dans pays) , c'est de la bouillie. Ce que j'aime de tout mon coeur, c'est un garçon (ou une fille) de ma grandeur qui se nomme... ». Le participant qui saute dit alors: « bleu, blanc, rouge ». Lorsqu'il a dit ces trois mots, on tourne la corde le plus vite possible en mentionnant une lettre de l'alphabet à chaque saut. Lorsque l'élève s'accroche dans la corde, il doit nommer un prénom commençant par la lettre sur laquelle il ou elle s'est arrêté (ex. : s'il a gaffé à la lettre «g», il réplique avec le prénom «Gaston» ou «Guillaume». Si cette personne manque son coup, elle doit à son tour tourner la corde pour laisser la chance aux autres de participer.

« Tague » télévision

- Nombre de joueurs : 8 à 20
- Matériel : Imagination et créativité
- Objectif : Trouver des émissions de télévision en français
- Description : Ce jeu peut être joué dans la cour d'école ou dans un gymnase. Avant de commencer quoi que ce soit, il est important d'établir des limites pour structurer les participants et les participantes. Il est fortement recommandé de jouer dans une aire de jeu qui ressemble à un terrain de ballon-chasseur. Une personne désignée (ex: Léo) se place à un bout du terrain (ligne A) et les autres joueurs à l'autre extrémité (ligne B). Léo doit dire les initiales d'une émission de télévision francophone. Les autres élèves tentent de trouver le titre de cette émission. Dès qu'une personne trouve le titre de celle-ci, les joueurs et joueuses se mettent à courir vers la ligne A tandis que celui-ci court vers la ligne B. Un meneur de jeu sert d'arbitre. Si Léo arrive le premier à l'autre ligne, il continue avec une autre émission. Si une des personnes arrive à sa ligne avant Léo, elle prend la place de ce dernier et tente à son tour de poser une devinette à ses copains. Il est recommandé que chaque jeune ait la chance de poser une devinette. Il s'agit d'une activité à la fois intellectuelle et sportive.

Sur le pont d'Avignon

- Nombre de joueurs : 5 à 25
- Matériel : Aucun
- Objectif: Réciter une comptine
- Déroulement : Pour cette activité, il faut choisir deux personnes qui imiteront « le pont d'Avignon » en se positionnant face à face. De plus, ils doivent se tenir les mains au dessus de la tête pour que le groupe puisse passer en dessous du « pont » en chantant « *Sur le pont d'Avignon, on y danse, on y danse, Sur le pont d'Avignon, on y danse tous en rond* ». Lorsque l'on prononce le mot *rond*, les deux personnes mentionnées ci-haut doivent baisser les bras. Le joueur ou la joueuse qui reste pris sous « le pont » doit sortir du jeu. Ensuite, le jeu reprend jusqu'au moment où il ne reste qu'une personne, soit le ou la gagnant(e).

Les petits ânes têtus

Nombre de joueurs :	5 à 25
Matériel :	Aucun
Objectifs :	Exercer la mémoire et améliorer la coordination des mouvements du corps
Déroulement :	Encore une fois, il s'agit d'un jeu où l'on a besoin d'un meneur ou d'une meneuse. Une fois que cette règle est établie, les autres élèves doivent se placer de façon à toujours voir le meneur. Le jeu commence lorsque le meneur donne des ordres tels que : marchez ! Les joueurs et joueuses doivent toujours effectuer l'opposé de la demande. Dans ce cas-ci, ils resteraient sur place sans bouger. Les consignes peuvent devenir plus complexes au fur et à mesure que le jeu évolue. Il est possible de dire « Avancez le pied droit ». Les élèves vont alors reculer le pied gauche.
Recommandation :	Il est bon de changer de meneur et de recommencer le jeu aux cinq minutes.

Les chercheurs téléguidés

Nombre de joueurs :	3 à 15
Matériel :	Un ballon
Objectif :	Marcher à reculons pour essayer d'arriver près du ballon sans regarder en arrière.
Description :	Pour ce jeu, chaque joueur doit se trouver un partenaire et on doit désigner un arbitre. Le rôle de l'arbitre peut être joué par un de vos amis. Les joueurs se placent face à face sur deux lignes droites. D'un côté, il y a les chercheurs, de l'autre les téléguidés. L'arbitre lance une balle loin derrière les chercheurs. Ces derniers marchent à reculons pour essayer d'arriver près du ballon mais ils n'ont pas le droit de regarder derrière eux. Ils sont alors dirigés par leurs guides respectifs qui, de leur position, leur donnent des indications: « à droite, à gauche, recule un peu, etc... ». Si quelqu'un triche, cette personne est renvoyée à la ligne de départ. Le premier arrivé près du ballon est arrêté par son guide: « Arrête, tu y es, ramasse le ballon ». La première équipe à ramasser le ballon gagne. Ensuite, on peut inverser les rôles. Il est fortement recommandé de jouer ce jeu dans un champ ou dans tout endroit sûr.
Variante:	Les téléguidés doivent communiquer seulement par des gestes.

Le truc des trucs

Nombre de joueurs : 5 à 30

Matériel : Un ballon ou une poche de sable

Objectifs: Apprendre le nom des autres participants et développer son sens de la rime.

Description: Les participants se tiennent debout en cercle. À tour de rôle, ils doivent lancer le ballon à un autre membre du groupe et dire le prénom de ce dernier tout en nommant un objet. Attention, l'objet mentionné doit rimer avec le prénom. Voici un exemple: « Jérémy, voici une fourmi », ou encore « Pierre, voici de la terre ». Cette règle peut être modifiée selon l'âge du groupe. Le jeu peut se terminer au gré des participants étant donné qu'il n'y a pas de perdant ni de gagnant.

« Tague » personnelle

Nombre de joueurs : 6 à 30

Matériel : Aucun

Objectifs : Apprendre à mémoriser des informations et à être alerte.

Description : Parmi les nombreuses versions du jeu de « tague », celle-ci est vraiment la plus enrichissante ou productive en ce sens qu'elle permet aux gens de s'amuser tout en apprenant à se connaître. Tout d'abord, les personnes doivent se disperser dans un espace déterminé. Ensuite, une personne a la tague et tente de la donner aux autres. La seule manière de se protéger de la tague est de se jumeler avec un autre joueur et d'échanger un renseignement personnel (nom, passe-temps, phobie, couleur préférée, etc.). Les joueurs n'ont que 10 secondes pour échanger cette information. Par la suite, ils doivent se jumeler à une autre personne pour éviter de recevoir la « tague ». La personne qui se fait toucher doit à son tour tenter de toucher quelqu'un d'autre. Immédiatement après avoir joué le jeu, les joueurs remplissent une fiche pour décrire ce qu'ils ont retenu de leurs camarades.

Attention au serpent !

Nombre de joueurs :	5 à 30
Matériel :	Aucun
Objectifs :	Jeu simple pour communiquer rapidement entre participants
Déroulement :	Dans une aire de jeu de la grandeur d'un carré de ballon-chasseur, une personne est désignée pour être le serpent. Ce serpent doit courir et essayer de toucher les autres joueurs. Le but de ces derniers est de se rendre de l'autre côté du carré sans se faire toucher en criant : « Sssssss'est de sssse ssssserpent-ssssi qu'on sssse sssssaue ! ». Quand un joueur réussit, tous s'écrient : « Sssenssssasssionnel ! » Si un joueur se fait toucher, il doit se joindre au serpent et lui tenir la main. À ce moment, celui qui s'est fait toucher doit dire les mots suivants : « Mersssi de m'avoir toussser monsssieur le ssserpent ! » Ensemble, ils doivent toucher les autres coureurs. À chaque fois qu'un coureur se fait toucher, il se joint au serpent. Lorsque tous les joueurs sont attrapés, le jeu est terminé et on recommence avec un autre serpent.

La ligne qui mord !

Nombre de joueurs :	2 à 10
Matériel :	1 jeu de marelle ou un motif fabriqué sur le plancher de la classe avec des lignes de ruban cache
Objectif:	Poser des questions avec précision afin d'éviter de marcher sur des lignes alors que la personne a les yeux bandés
Déroulement :	Alors que le participant a les yeux bandés, il doit poser des questions à ses camarades <u>entre chaque pas</u> afin d'éviter de marcher sur des lignes sur le plancher. Il peut poser des questions comme celles-ci : « J'avance mon pied droit de combien de centimètres ? Je recule mon pied gauche de combien de centimètres ? » Les spectateurs crieront « Ça mord... Aaaahhh ! » lorsque le joueur touche aux lignes et « Ça marche ! » lorsque le joueur n'a pas touché aux lignes. Le jeu se termine lorsque le joueur a épuisé ses trois chances, ou lorsqu'il a réussi à traverser le parcours.
Variante :	Dans le but de rendre ce jeu plus difficile, il est recommandé de répondre uniquement par « oui » ou « non » aux questions posées par le participant aux yeux bandés.

Quelle heure est-il, Monsieur le loup ?

- Nombre de joueurs : 5 à 30
Matériel : Aucun (peut-être ruban cache ou cordes à danser pour faire des lignes)
- Objectif : Réciter une comptine et éviter de se faire attraper par le loup
Déroulement : Ce jeu s'adresse aux petits enfants. Avant de commencer ce jeu, il est important de situer les élèves dans le contexte suivant : le jeu se passe dans une bergerie (espace de jeu ressemblant à un carré). Ensuite, il faut choisir quelqu'un pour jouer le rôle du gros méchant loup. Les autres participantes et participants sont des moutons. Ceux-ci se placent à une extrémité du carré et le loup à l'autre extrémité. Les moutons posent la question suivante: « Quelle heure est-il Monsieur le loup ? ». Le loup, qui leur fait dos, répond n'importe quoi: « Il est 8 heures (ou 9 heures) ». Les moutons peuvent donc avancer et suivre le loup. Dès que le loup dit qu'il est midi, il peut se tourner et essayer de toucher à un petit mouton. Le but est de se rendre le plus proche du loup sans se faire toucher. Attention: si le loup vous touche, vous devenez le loup.
- Variante : Il y a plusieurs variables à ce jeu. Il est possible d'imposer des obstacles aux moutons ou au loup, par exemple interdire de courir, ou courir avec les mains derrière le dos, ou encore mettre les moutons en groupes de deux, etc.
Il existe aussi une chanson qu'on peut adapter pour ce jeu :
« Promenons-nous dans le bois, tandis que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait ! Loup y es-tu ? »
(le loup répond) « Oui ! »
« Que fais-tu ? »
(loup) « Je regarde ma montre. »
« Quelle heure est-il Monsieur le loup ? »

Capitaine, veux-tu ?

- Nombre de joueurs : 3 à 30
Matériel : Aucun
- Objectif: Il faut demander la bonne question au capitaine dans le but de prendre sa position.
- Déroulement : Avant de commencer le jeu, il faut établir deux lignes séparées d'environ 10 à 12 mètres (l'espace peut être réduit pour l'intérieur). Le capitaine se place derrière une ligne et les participants se placent au champ opposé. À tour de rôle, le capitaine appelle chaque joueur avec cette question: « Léo, fais deux pas de souris ». Léo doit répondre « Capitaine, veux-tu ? ». Le capitaine répond « Oui, je le veux. ». Léo doit répondre « Merci, capitaine. ». Si Léo oublie de demander « Capitaine, veux-tu ? » ou de dire « Merci, capitaine. », il ne peut pas avancer. Le capitaine peut n'appeler qu'une seule personne à la fois en utilisant la même consigne ou une différente (ex. : 3 pas de kangourous, 2 pas d'éléphants, 3 pas de grenouille, etc.) . La première ou le premier arrivé à la ligne du capitaine devient alors le capitaine.
- Variante : Après un bout de temps, le capitaine peut modifier les questions (ex. : « Permission accordée capitaine ? » « Affirmatif! » « Exécution ! »)

Lumière rouge !

Nombre de joueurs : 3 à 30

Matériel : Aucun

Objectif : Écouter les directives et les exécuter à la lettre

Description : Dans le but de mettre plus de piquant dans ce jeu, il est très important de faire une bonne mise en situation. Ainsi, une personne se place face à un mur, celui de l'école ou du gymnase par exemple, pendant que les autres se placent en avant à environ 20 mètres. La personne se trouvant au mur joue le rôle de policier. Les élèves doivent regarder le policier et écouter attentivement ses directives. Lorsque le policier donne la directive suivante: « feu vert, feu vert, feu vert... » les élèves peuvent avancer. Mais lorsqu'il mentionne: « feu rouge », tout le monde doit figer et cesser de bouger. Si le policier remarque que quelqu'un bouge, cette personne doit retourner à la ligne du départ et recommencer à nouveau. Le but du jeu est de se rendre au mur où se tient le policier.

Ziggy, Ziggy

Nombre de joueurs : 5 à 25

Matériel : Un ballon ou une poche de sable

Objectif: Apprendre les noms des participant(e)s

Description: Tous se mettent debout en cercle. Une personne, au milieu, tient un ballon dans ses mains. Elle lance le ballon dans les airs et mentionne à voix haute le prénom d'un(e) participant(e). Pendant que le ballon est dans les airs, les participant(e)s doivent courir et s'éloigner du ballon. Lorsque la personne qui a été nommée prend possession du ballon (dans les airs ou par terre), elle dit: « Ziggy, Ziggy » et les gens s'arrêtent. De sa position, elle peut alors choisir quelqu'un et lui lancer le ballon. Si le ballon est capté par la personne visée, tout le monde est sauf. Mais si elle s'est échappée, cette personne doit subir une petite épreuve verbale : le meneur lui dit une phrase et elle doit en répondre une qui rime avec le dernier mot. (Ex. : « Je mange des pommes. » « Je veux de la gomme. ») Une fois l'épreuve réussie, le jeu peut reprendre au milieu du terrain.

Canard, Canard, Canard... Poule !

Nombre de joueurs :	5 à 25
Matériel :	Aucun
Objectif :	Développer une écoute active et faire bouger les enfants
Déroulement :	Cette activité se fait normalement en cercle. Pendant que les participants et les participantes sont assis en rond, une personne se promène à l'extérieur du cercle et touche la tête de ses copains en disant la formule suivante:« canard, canard, canard, ... ». Lorsqu'elle dit « poule », la personne sur laquelle elle a placé sa main doit se lever et lui courir après dans le but de la toucher avant qu'elle ne puisse s'asseoir dans l'espace disponible. (On doit courir autour du cercle en tout temps et ne jamais court-circuiter). Si elle réussit à s'asseoir avant l'autre personne, cette dernière doit à son tour se promener autour du groupe et répéter la formule. Ce jeu est très amusant surtout pour les tout-petits. Avertissement : Suite à la première joute, les enfants vont sûrement vous demander de jouer à nouveau...

Qui a le ballon ?

Nombre de joueurs :	5 à 25
Matériel :	Un ballon
Objectif :	Connaître le nom des membres du groupe, ou apprendre à formuler des questions descriptives
Déroulement :	Ce jeu est très simple et ne demande pas beaucoup d'imagination mais bien de la concentration. Avant que le jeu ne débute, les participants doivent à tour de rôle dire leur prénom. Ensuite, ils se placent en ligne droite l'un en arrière de l'autre. L'élève en tête de ligne tient un ballon qu'il lance à l'arrière. Les amis doivent décider ensemble qui va cacher le ballon derrière son dos. Lorsque le ballon est caché, le meneur se retourne et essaie de trouver quelle personne cache le ballon. Il doit dire le nom de cette personne sans se tromper. La personne qui tient le ballon prendra la place du meneur seulement si ce dernier devine son prénom. Attention ! Ce jeu ne doit pas être joué pour plus de quinze minutes.
Variante :	On peut aussi permettre au meneur de poser des questions qui ne peuvent être répondues que par « oui » ou « non ». Exemple de question : « Est-ce que le ballon est détenu par quelqu'un qui a des espadrilles de couleur rouge ? »

25 COMPTINES DE CORDE À DANSER

Le cavalier

Crème glacée, limonade sucrée,
Quel est le nom de ton cavalier? (cavalière)
A, B, C, D, E, etc.

Le joueur doit nommer un nom qui débute avec la lettre où il a manqué.

La radio

Olé, Olé, Olé oh !
en écoutant la radio.
J'aime la radio,
Mais j'aime bien plus (nom d'un ou d'une amie).

J'aime la radio, belle, belle radio,
J'aime bien la radio,
Mais j'aime bien plus (nom d'un ou d'une amie).

Le secret

Vole, vole, vole que je t'aime,
Viens ici ma chère (nom d'une amie).
J'ai un secret à te dire dans l'oreille,
Je t'aimerai toujours à la folie,
Ah oui, *(il faut sortir)* Youpi !

Les voleurs

Pas hier soir, mais le soir d'avant,
40 voleurs sont venus cogner à ma porte
et voici le message qu'ils ont laissé :
Madame, tournez-vous de bord, *(bis 3)*
Madame, touchez à terre, *(bis 3)*
Madame, montrez vos souliers, *(bis 3)*
Madame, décollez de la ville, *(bis 3) (en sortant de la corde)*

La maison hantée

Maison, maison, maison hantée;
Je veux entrer dans la maison hantée.
Touche par terre,
Allume la lumière,
Monte les escaliers,
Ouvre la porte,
Fais l'ourson,
Saute par la fenêtre,
Et sors de la maison. *(il faut alors sortir de la corde à danser)*

Spaghetti

Je veux manger du spaghetti,
Je veux manger du spaghetti,
(Il faut nommer des ingrédients que l'on retrouve dans ou avec
le spaghetti. Ex. : pepperoni, tomates, viande, champignons,
nouilles, épices, et pain, salade, etc.)

À la ferme de Bruno

(Les enfants se placent en ligne en imaginant plusieurs animaux qu'on retrouve à
la ferme...)

À la ferme de Bruno,
Je vois toutes sortes d'animaux,
Y'en a des p'tits, y'en a des gros,
Mais celui qui est le plus beau, c'est...
(Un enfant entre en nommant un animal, et saute 4 fois en
l'imitant. À chaque saut, tous les autres en imitent le son.
L'enfant sort, on reprend le refrain, et un autre entre avec un
nouvel animal...)

L'hélicoptère

L'hélicoptère, l'hélicoptère,
Transporte dans les airs...
(Il faut nommer une couleur)
*(Seulement les gens qui portent les couleurs demandées peuvent sauter à la
corde)*
(variantes : voir description plus complète plus tôt)

Les 12 mois de l'année

Les douze mois de l'année sont : janvier, février, mars, avril, mai, juin, juillet, août, septembre, octobre, novembre et décembre. 1,2,3,...31! Bonne fête !

Les joueurs entrent seulement lorsque l'on nomme le mois où ils sont nés. On compte ensuite jusqu'à 31 et les joueurs sortent à la date de leur naissance.

Les jours de la semaine

Les 7 jours de la semaine sont : lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi et dimanche.

Variante :

Lundi matin, le roi, sa femme et son p'tit prince,
Sont venus chez-moi, pour me serrer la pince,
Mais comme j'étais pas là, le petit prince a dit :
« Puisque c'est comme ça nous reviendrons mardi ! »
(Le joueur sort et se fait remplacer par le suivant)

Petit oiseau bleu

(joueur entre)
Petit oiseau bleu
On dit que tu entres dans la danse
Si tu veux sortir
Il faut que tu fa-asses
Un Beau-eau salut !
(Joueur sort et fait un salut. Le suivant entre et ...)
Petit oiseau rouge
(on recommence ainsi en changeant de couleur)

Mon système solaire

Tourne dans les airs
Retombe sur la Terre
Voici mon système solaire :
*(les personnes qui tournent nomment la planète et la personne qui saute
nomme sa caractéristique)*
Soleil – centre !
Mercure – petit !
Vénus – chaud !
Terre – ici !
Mars – rouge !
Jupiter – gros !
Saturne – anneaux !
Uranus – bleu !
Neptune – loin !
Et Pluton - Froid !!!
(le joueur sort de la corde à danser)

Catherine

C'est Catherine qui a les plus beaux yeux
C'est Pascal son amoureux
Quand il la voit, il l'appelle
En lui disant : « Que tu es belle !
Dans un an nous serons mariés.
Dans deux ans nous aurons des enfants.
Combien en aurons nous ? »
1,2,3,4...*(en tournant très vite)*
(On change le nom Catherine pour celui de celle qui saute.)

Pomme, poire, abricot...

Pomme, poire, abricot
Y'en a une, y'en a une
Pomme, poire, abricot
Y'en a une qui est en trop...

Trois personnes sautent à la corde en chantant cette comptine. Lorsqu'on arrive à « en trop... » on tourne rapidement en disant « Pomme, poire, abricot, pomme, poire, abricot... » et la première personne à manquer va tourner la corde à son tour.

Deux oiseaux

Deux petits oiseaux sont sur une branche :
Un s'appelle Pierre, l'autre s'appelle Paul.
Rentre ti-Pierre, rentre ti-Paul.
Sors ti-Pierre, sors ti-Paul.

On remplace Pierre et Paul par le nom des enfants qui sautent. Lorsqu'on dit « rentre » les enfants entrent et « sors », les enfants sortent. Puis, on reprend de plus belle avec deux autres enfants.

Dos à dos

Dos à dos, face à face
Donnez-vous la main et changez de place

Les enfants font comme la chanson le dit tout en sautant. Celui qui s'accroche doit aller tourner la corde à son tour. Si les deux réussissent, on continue avec une « punition » comme : sauter sur un pied, accroupi, une main derrière le dos, un œil fermé, etc.

Mademoiselle

Mademoiselle, entrez !
Tournez, touchez par terre
Montrez le bout de votre soulier,
Faites une gémuflexion
Faites-en deux, faites-en trois
Mademoiselle, sortez !

Un joueur exécute les gestes comme la chanson le dit. S'il fait une erreur, il va tourner la corde, sinon, il se remet au bout de la file et cède la place au prochain joueur.

Maison hantée

Maison, maison, maison hantée,
Touche par terre (geste)
Allume la lumière (geste)
Monte les escaliers (geste)
Mets-toi à crier (cri de peur)
Tourne en rond (geste)
Fais l'ourson (geste)
Sors de la maison ! (sortir du jeu)

Dans ma voiture

Embarque dans ma voiture (nom)
Ce n'est pas trop dur
Touche par terre, touche à tes souliers
Fais un cercle et dos à dos
Face à face, donnez-vous la main
L'autre main, les deux mains
Sur un pied, sur l'autre pied
Les deux pieds, faites un cercle
Et puis sortez !

Un joueur saute dans la corde et lorsqu'il dit « Embarque dans ma voiture » en nommant le nom d'une personne, celle-ci doit entrer dans le jeu et en sautant, ils exécutent les gestes nommés. À « sortez », ils sortent tous les deux, un autre joueur entre et ainsi de suite.

La tasse de thé

A,B,C,D, j'ai une tasse de thé.
Mon amie entre et moi je sors.

Les joueurs sont placés en file. Le joueur qui saute sors lorsque la chanson le dit, se remet au bout de la file Le prochain entre et ainsi de suite... jusqu'à ce que l'on en ait assez.

Jean Petit

Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse,
De son pied il danse, de son pied il danse,
De son pied, pied, pied,
Ainsi danse Jean Petit.

Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse,
Un œil fermé il danse, un œil fermé il danse,
De son œil, œil, œil,
Ainsi danse Jean Petit.

Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse,
Touchant à terre il danse, touchant à terre il danse,
En touchant à terre
Ainsi danse Jean Petit.

Jean Petit qui danse, Jean Petit qui danse,
Les pieds croisés il danse, les pieds croisés il danse,
Les deux pieds croisés,
Ainsi danse Jean Petit.

On exécute les gestes en chantant la chanson. On peut aussi ajouter des façons de faire de Jean Petit. Par exemple : La tête penchée, les yeux fermés, le nez bouché, etc.

Marguerite

Si tu veux faire mon bonheur,
Marguerite, Marguerite
Si tu veux, faire mon bonheur,
Marguerite donne-moi ton cœur.

Marguerite me l'a donné,
Elle m'aime, oh oui elle m'aime.
Marguerite me l'a donné
Son cœur pour un baiser.

Ce que j'aime

Ce que j'aime, c'est de la crème,
Ce que je hais (*prononcer « j'haïs » comme pays*),
C'est de la bouillie.
Ce que j'aime de tout mon coeur,
C'est un garçon (ou une fille) de ma grandeur
qui se nomme...

Le joueur qui saute dit alors: « bleu, blanc, rouge ». Lorsqu'il a dit ces trois mots, on tourne la corde le plus vite possible en mentionnant une lettre de l'alphabet à chaque saut. Lorsque l'élève s'accroche dans la corde, il doit nommer un prénom commençant par la lettre sur laquelle il ou elle s'est arrêté (ex. : s'il s'est accroché à la lettre « g », il réplique avec le prénom « Gaston » ou « Guillaume ». Si cette personne manque son coup, elle doit à son tour tourner la corde pour laisser la chance aux autres de participer.

Les pouces sur les bas

1 – 2 – 3 – GO ! (*joueur entre*)
Saute ! Saute ! Saute ! Saute ! (*4 tours*)
Saute très haut (*4 tours*)
Saute très bas (*4 tours*)
Les pouces sur le museau (nez) (*4 tours*)
Les pouces sur les bas ! (*4 tours*)
(*joueur sort*) : Hipipip-hourra !
(*joueur tribuche*) : Recommence ça !

Saute petite grenouille

(chanson de Passe-Partout)

(joueur entre et se place accroupis)

Saute, saute, saute, petite grenouille,
Nage, nage, nage, tu n'as pas peur de l'eau (*gestes*)
Saute, saute, saute, petite grenouille,
Nage, nage, nage, tu n'as pas peur de l'eau (*gestes*)
(*joueur sort, suivant embarque*)

6 JEUX DE MAIN

En Ontario A-O, A-O !

En Ontario A-O, A-O !
Quand il fait chaud, A-O, A-O
On s'déshabille, A-ille, A-ille
On saute dans l'eau, A-O, A-O
Mon chien m'a vu, A-U, A-U
Il m'a mordu, A-U, A-U
Je lui répond, A-on, A-on
« À la maison! », A-on, A-on
Le lendemain, A-in, A-in
Sur le chemin, A-in, A-in
J'ai rencontré, A-é, A-é
Un étranger, A-é, A-é (ou Elvis Presley, A-é, A-é)
Il m'a d'mandé, A-é, A-é
De l'épouser, A-é, A-é
J'lui répondis, A-i, A-i
« Mon – nez – front – T ! »

Double-double ci et ça

Double-double ci-ci
Double-double ça-ça
Double ci, double ça
Double-double ci et ça !

Michel je t'abandonne

Michel je t'abandonne
Je ne veux plus te voir
La peine que tu m'as faite
M'a mis au désespoir
Assise à ma fenêtre
Je te regarde passer
Je dis à ma grand-mère
Voici mon bien aimé
Boum ! Boum !

Des pommes, des poires, des ananas

Des pommes, des poires, des ananas,
Des biscuits, des biscuits, des biscuits sodas,
Ce qu'on boit après l'repas,
Du jus de pomme, du jus de poire,
Dans – la – mai – son !
Ah – que – c'est – bon !
Pour - la - san – té !

Gens de la ville

Gens de la ville
Qui ne dormez guère
Gens de la ville
Qui ne dormez pas
(rapidement)
Oui ce sont les rats
Qui font que vous ne dormez guère
Oui ce sont les rats qui font que vous ne dormez pas !
(recommencer encore plus rapidement)

Pipo

Et hop ! Pipo! Pipo! Pipo !
Quand il était militaire
Et hop ! Pipo! Pipo! Pipo !
Quand il était matelot !

Il mangeait du gruau, Pipo !
Quand il était militaire
Il mangeait du gruau, Pipo !
Quand il était matelot !

Et hop ! Pipo! Pipo! Pipo !
Quand il était militaire
Et hop ! Pipo! Pipo! Pipo !
Quand il était matelot !

Bibliographie :

BASSET-CLIDIÈRE, Martine. Le guide marabout des jeux d'intérieur. Ed. Marabout, 1988, Belgique.

CHICANDARD, C. Jeux d'intérieur. Ed. Gauthier-Languereau, 1965.

COLLIN, Henriette. 100 jeux amusants pour l'intérieur comme pour l'extérieur. Ed. Chantecler, 1991.

1000 jeux pour tous. Selection du Reader's Digest, Montréal, 1978.

CONSTANT, Claudette, Jeux pour rire et s'amuser en société, Québec, Les Éditions de l'homme, 1991.

FORTIN, Christine, Je coopère, je m'amuse, Montréal, Les Éditions de la Chenelière, 1999.

LAVOIE, Sylvie et Yannick Morin, Jeux d'hier, jeux d'aujourd'hui, Montréal, Les Éditions de l'Homme, 1982.

THARLET, Ève, Jeux de plein air et d'intérieur, Italie, Les Éditions Lito, 1995.

THARLET, René, 50 jeux de plein air, Italie, Les Éditions Lito, 1992.

Manuels d'activités de la FESFO (Voir « Documents et fascicules » à w3.fesfo.ca/fesfo)

TRUCS ET CONSEILS

- Créez un STAGE DE FORMATION COOPÉRATIVE EN ANIMATION CULTURELLE à votre école en invitant une personne dynamique de l'école secondaire à articuler toutes sortes d'activités et un programme puissant pour augmenter à la fois la fierté franco-ontarienne et la qualité de l'expression orale de vos élèves (Voir le fascicule FIERS ! sous « documents et fascicules » à w3.franco.ca/fesfo).
- Pour différents trucs et des techniques en animation de foule, consultez le fascicule ANIMATION ! sous « documents et fascicules » à w3.franco.ca/fesfo)
- Nous suggérons que l'animation de tels jeux fassent partie des TÂCHES ET RESPONSABILITÉS QUOTIDIENNES des élèves les plus vieux à l'élémentaire (tout comme l'appui à la surveillance des dîners, la brigade, l'appui pour servir les collations aux plus petits, etc.). L'expérience du « cheminement culturel » des jeunes nous démontre que lorsqu'ils et elles ont des responsabilités et un rôle à jouer qui est valorisant, ils et elles deviennent d'excellents motivateurs culturels !
- Nous suggérons aux enseignantes et enseignants d'intégrer ces différents jeux quotidiennement en salle de classe car plusieurs constituent un excellent moyen de RÉVISER DE LA MATIÈRE, du vocabulaire ou des listes.
- À part quelques jeux beaucoup plus enfantins (ex. : certaines comptines), tous ces jeux S'ADAPTENT FACILEMENT pour tous les groupes d'âge.
- Vous pouvez aussi organiser des jeux « coopératifs » en les modifiant légèrement pour qu'ils deviennent des jeux d'expression orale (Voir DES JEUX... COOPS ! sous « Documents et fascicules » à w3.franco.ca/fesfo)

Bons jeux !