

**Cinq choses  
qu'on aime et  
cinq choses  
qu'on n'aime pas**

*Matériel* : une feuille et un crayon par personne

*Déroulement* : Chaque personne écrit son nom sur la feuille, puis cinq choses qu'elle aime et cinq choses qu'elle n'aime pas. Ça peut être n'importe quoi. Le meneur de jeu ramasse toutes les feuilles, puis les mélange. Ensuite, il lit à voix haute les 5 choses aimées et les 5 choses détestées sans nommer la personne. Les autres joueurs doivent deviner de qui il s'agit. Le meneur de jeu procède ainsi pour toutes les feuilles.

**Phrases dessinées**

*Matériel* : une longue feuille (format légal ou A3) et un crayon par personne.

*Nombre de personnes idéal* : environ une dizaine, donc diviser les jeunes en équipes d'environ 9-10 personnes.

*Déroulement* : Chaque groupe est en cercle. Chaque personne écrit une phrase au haut de la feuille. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille à son voisin de droite. Chaque personne lit dans sa tête la phrase, puis replie le papier de façon à cacher la phrase. Chaque personne doit alors faire un dessin qui illustre la phrase écrite sur sa feuille. Quand tout le monde a fini son dessin, on passe sa feuille au voisin de droite. Chaque personne regarde le dessin, replie le papier pour cacher le dessin, puis écrit une phrase qui correspond au dessin qu'il a vu. Quand tout le monde a écrit sa phrase, on passe sa feuille au voisin de droite, etc. On alterne ainsi phrase et dessin et on termine par une phrase avant que notre propre papier nous revienne. Ainsi, avec 9 personnes, on aura l'alternance : phrase, dessin, phrase, dessin, phrase, dessin, phrase, dessin, phrase. On lit alors la première et la dernière phrase. On peut lire aussi les phrases intermédiaires et montrer les dessins particulièrement drôles ou spéciaux...

**Qu'est-ce je ferais si**

*Matériel* : 2 feuilles environ 4 X 11 et un crayon par personne.

*Déroulement* : Tout le monde est en cercle. Sur une des feuilles, chaque personne écrit et complète la question : Qu'est-ce que je ferais si j'étais... Sur son autre feuille, chaque personne écrit une réponse à cette question. Puis, on passe notre question à notre voisin de droite, et notre réponse à notre voisin de gauche. Ensuite, chaque personne lit la question et la réponse qu'il a reçue...

**C'est mon nom**

*Matériel*: Une table, un gros crayon marqueur, des feuilles de papier.

*Déroulement* : Former des équipes de six joueurs et les placer à un bout de l'aire de jeu, placer la table, le papier et le crayon à l'autre bout. Au signal le premier joueur de chaque équipe se rend à la table, écrit son nom sur une feuille, revient à son équipe et leur montre la feuille. L'équipe épelle le nom écrit lettre par lettre, le joueur saute lorsqu'une consonne est dite et ne bouge pas lorsque c'est une voyelle. Le joueur suivant réalise la même procédure. Lorsqu'une équipe a terminé, les joueurs crient ensemble leur nom pour signifier qu'ils ont terminé.

**Qu'est ce que je fais**

*Matériel:* Un petit carton par participant.

*Déroulement :* Diviser les joueurs en équipe de six. Préparer pour chaque équipe une série de petits cartons où différents modes de déplacements sont décrits : à genoux, en courant, en rampant, en sautant comme un lapin ou comme une grenouille, à cloche-pied, etc. Bien mélanger les cartons. Les joueurs se placent à une extrémité de la salle de jeu, les cartons sont en pile au centre de la salle en face de chaque équipe. Au signal, le premier joueur de chaque équipe court au centre prend un carton, lit ce qui y est inscrit et se rend au fond de la salle en se déplaçant de la façon demandée. Lorsqu'il a terminé, il revient à son équipe et touche le joueur suivant. La première équipe à terminer gagne.

**Nombres en bon ordre**

*Matériel :* 24 morceaux de papier ou de carton de 15 X 15 cm

*Préparation :* On écrit le chiffre 1 sur 4 des cartons, le chiffre 2 sur quatre autres, le chiffre 3 sur quatre autres, etc., jusqu'au chiffre 6 sur les quatre derniers. On prépare aussi sur une feuille une série de nombres formés avec les chiffres de 1 à 6 ( il peut en manquer) par exemple, 542361, 164, 235461, 5236, etc.

*Déroulement :* On donne une série de chiffres de 1 à 6 à chaque sizaine qui se les partagent comme elles veulent, du moment que chaque personne ait au moins un carton. Le meneur de jeu dit alors un nombre qui peut contenir ou non les six chiffres, et la sizaine qui se place le plus rapidement dans le bon ordre marque le point. Ce sont les joueurs qui se déplacent, et non juste les cartons. Si un joueur a un carton avec un chiffre qui n'est pas dans le nombre, il doit se mettre en retrait de ceux qui forment le nombre.

**Les mots cachés**

Dans un texte, des mots sont cachés en étant répartis sur deux mots ou plus, ou parfois à l'intérieur d'un mot plus long. Les accents et les signes de ponctuation ne comptent pas.

Par exemple, le mot "pin" se cache dans les phrases :

Le petit garçon était tapi. Ne te cache pas", lui cria son père.

Et le mot "table" se cache dans "épouvantable".

Dans "Le vignoble ignoble", ce sont des prénoms qui sont cachés.

Dans "Gogandred", ce sont dix mots qui composent un acrostiche du mot Memphrerie (Région autour du lac Memphrémagog).

Dans "Le récit de Kateri" (section des contes, à la suite de Mushua Shipu), ce sont des noms d'arbres.