

Les familles de légumes

Matériel : 24 cartons de 4 X 10 cm, autant de chaises que de familles de légumes

Préparation : choisir 4 légumes (ex. : tomate, radis, brocolis, carotte). Le nom de chaque légume sera le nom de famille. Pour chaque légume, on a un grand-père, une grand-mère, un papa, une maman, une fille et un garçon. Par exemple, on écrit sur 6 cartons : Grand-père Tomate, Grand-mère Tomate, Papa Tomate, Maman Tomate, Fille Tomate et Garçon Tomate. On procède de la même façon pour les autres légumes. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer les plus jeunes de famille (ex. : si on a 19 jeunes, on élimine les 4 garçons et une fille, pour garder 19 cartons).

Déroulement : on place les chaises et on détermine l'ordre dans lequel la famille doit s'asseoir, par exemple, le grand-père, puis la grand-mère, puis le papa, puis la maman, ensuite le garçon et enfin la fille. Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. Les grands-pères doivent aller s'asseoir sur les chaises et dire leur nom de famille (par exemple : Tomate) pour rassembler leur famille. La grand-mère s'assoit sur les genoux du grand-père, le papa sur ceux de la grand-mère, la maman sur ceux du papa, et ainsi de suite. Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, la famille gagnante est la première à s'être rassemblée dans le bon ordre.

Variantes : au lieu des légumes, prendre des fruits, des fleurs, des arbres, des animaux, etc.

Le bouquet de la mariée

Matériel : 5-6 ballons d'autant de couleurs différentes que l'on veut de sizaines

ex. 3 sizaines : 5-6 ballons de chacune des 3 couleurs;

4 sizaines : 5-6 ballons de chacune des 4 couleurs.

Déroulement : Gonfler les ballons. Un animateur a tous les ballons devant lui et tourne le dos aux jeunes qui se tiennent en groupe derrière l'animateur. L'animateur lance ensuite les ballons un par un derrière lui, comme le fait une mariée qui lance son bouquet. Le jeune qui a attrapé un ballon sort du groupe. Les jeunes qui ont attrapé des ballons de même couleur sont dans la même sizaine. On peut faire la pénombre dans la salle pour éviter que les jeunes choisissent leur couleur de ballon.

Les cris d'animaux

Matériel : 24 cartons d'environ 6 X 6 cm

Préparation : choisir 4 animaux dont le cri est facile à imiter (ex. : loup, chat, coq, canard, chien, poule, cheval, âne, mouton, vache, hibou). On dessine ou on écrit sur 6 cartons un animal. On procède de la même façon pour les autres animaux. Sur place, garder seulement le nombre de carton pour le nombre de jeunes qu'on a en commençant par éliminer un carton de chaque animal pour équilibrer les groupes d'animaux.

Déroulement : Chaque jeune choisit au hasard un carton sans le regarder. On fait ensuite la pénombre dans la salle et les jeunes doivent se disperser. Au signal, ils doivent faire le cri de leur animal et chercher au son leurs semblables. Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, le groupe gagnant est le premier à s'être rassemblé.

Variante 1 : Quand on le joue sans avoir pour but de former des sizaines, on peut mettre beaucoup plus d'animaux (et seulement deux cartons de chaque sorte d'animal) dans le but de former des couples. Cette variante du jeu pourrait alors s'appeler " L'arche de Noé". Attendez-vous à une belle cacophonie!

Variante 2 : au lieu de cris d'animaux, on peut aussi préparer des cartons avec des mots d'une syllabe dont le son est semblable, par exemple :
Pieu, vieux, bleu, deux, etc.
Seau, beau, eau, faux, etc.
Bain, chien, tien, faim, etc.
Les personnes avec le même mot sur leur carton doivent se rassembler.
