

Section Jeux avec du matériel facile à trouver

Kim

Jeu original

Matériel : de 10 à 20 petits objets divers

Déroulement : Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu et on en enlève un. On ôte le foulard et le premier joueur qui nomme l'objet manquant marque un point pour sa sizaine. On peut varier en enlevant plusieurs objets.

(Variante 1 ne se fait pas en virtuel)

Variante 2 : Matériel supplémentaire : un papier et un crayon par sizaine.

Les objets sont mis par terre ou sur une table et on donne environ 30 secondes aux joueurs pour qu'ils observent les objets. Puis on recouvre les objets d'un morceau de tissu. On accorde ensuite 2-3 minutes pour que chaque sizaine écrive la liste des objets sur un papier. La sizaine qui a le plus d'objets corrects gagne.

Adaptation en virtuel

Si vous n'avez pas de caméra document, vous utilisez deux images, une avec tous les objets, l'autre identique sauf pour le ou les objets que vous aurez enlevés.

Avec une caméra document : vous placez tous les petits objets dans le champ de la caméra, puis vous placez un tissu le temps d'enlever un ou plusieurs objets.

Pour la variante 2, on utilise la fonction de sous-groupes du logiciel de vidéoconférence.

Jeu d'association

Jeu original

Matériel : Une douzaine de petits objets, papier et crayons.

Déroulement : Le maître du jeu expose les objets à la vue des joueurs et mentionne un objet qui est associé à l'un de ceux qui sont exposés. Par exemple, il mentionne "lettre" s'il y a un timbre. Les joueurs dessinent alors un timbre sur leur papier.

Variante 1 : Même façon de jouer sauf que les objets sont cachés après quelques minutes d'observation.

Variante 2 : Même façon de jouer, mais cette fois le maître du jeu mentionne une action en relation avec les objets. Par exemple, il mentionne "ouvrir" s'il y a une clef. Les joueurs dessinent une clef sur leur papier.

Adaptation en virtuel

Image partagée à l'écran ou vrais objets avec une caméra document.

Ni oui, ni non, ni blanc, ni noir**Jeu original**

Matériel : un nombre égal de pinces à linge par joueur (1 à 5 par joueur)
Déroulement : Chaque joueur met à son col ses pinces à linge. Si au cours de la conversation, il dit un des mots : oui, non, blanc ou noir, le premier joueur qui l'entend dire ce mot lui prend sa pince à linge et la met à son col. Le gagnant est celui qui accumule le plus de pinces à linge
Variante : On peut aussi se limiter seulement aux mots oui et non.

Adaptation en virtuel

Donner la parole à tour de rôle à chaque jeune. Pendant son tour, le jeune choisit un autre participant et lui pose de 1 à 3 questions pour essayer de le piéger. S'il réussit, le participant qui a dit un des 4 mots (oui, non, blanc, noir) éteint sa caméra, mais il aura quand même droit à son tour de droit de parole s'il ne l'a pas encore fait. Fin du jeu : soit un temps fixé d'avance, soit quand chacun a eu son tour, soit quand il ne reste qu'une caméra ouverte.

Les objets insolites**Jeu original**

Matériel : Tous les petits objets de la liste.
Préparation : imprimer la liste des objets insolites et découper les billets (sans la réponse).
Déroulement : Ce jeu se prépare à l'avance. Chaque participant doit apporter quelques objets en sachant seulement que cela sera nécessaire pour un jeu. Chaque indice doit être écrit sur un billet. Les objets doivent être assemblés au centre du cercle formé par les participants. Chaque participant pige au hasard un billet et doit identifier l'objet correspondant. Il est possible d'associer ce jeu à de petites récompenses lorsqu'un objet est identifié.

Adaptation en virtuel

Parmi tous les objets mentionnés dans le fichier sur le site, en choisir une douzaine, et vous envoyez cette liste d'avance aux participants en leur demandant d'avoir cette douzaine d'objets à portée de main lors de la réunion.
À la réunion, vous dites les « questions » une à une, en donnant quelques secondes pour trouver l'objet correspondant, que les jeunes montrent alors à la caméra.

Créer des animaux

Jeu original

Matériel : Ciseaux, papier de construction de différentes couleurs, colle pour chaque équipe

Déroulement : Diviser le groupe en petites équipes et leur donner l'équipement. Dans un temps défini, de 15 minutes ou plus, les équipes doivent créer une nouvelle espèce d'animal et la construire avec le papier. Elles doivent décider d'un nom pour leur création, de son mode de vie, de l'environnement où elle vit, etc. Quand le temps est écoulé, un porte-parole de chaque équipe vient présenter la création de son équipe.

Adaptation en virtuel

Utilisation des sous-groupes du logiciel de vidéoconférence. Chaque sous-groupe utilise son tableau blanc du logiciel pour dessiner sa création, puis le sauvegarde pour le montrer lors du retour en grand groupe.
