

J E U X D ' E X P R E S S I O N

E1- LE CONTE

Description:

L'animateur distribue une feuille lignée et un crayon à chaque participant. Chaque joueur écrit une phrase et plie sa feuille de manière à ne laisser paraître qu'une seule ligne de son histoire. Au signal de l'animateur, les participants passent leurs feuilles à la personne de gauche et celle-ci doit continuer l'histoire à partir des mots qu'elle voit. On fait cela environ pour une dizaine de phrases. La première devrait être une phrase comme il était une fois et la dernière une morale. Après une dizaine de phrases, l'animateur invite les participants à lire l'histoire qu'ils ont entre les mains. Mettre les participants en équipes si gros groupe.

Matériel:

-Feuilles et crayons

E2- LES PETITS PAPIERS

Description:

Les joueurs sont assis en cercle ou autour d'une table et ont chacun une feuille et crayon. Au signal de l'animateur, les participants écrivent le nom d'une personne dans le groupe. Ensuite, il plie son papier et au signal de l'animateur, il le passe à la personne de gauche. Ils écrivent ainsi en suivant un scénario tel:

- Nom d'une personne du groupe
- A rencontré ... (nom d'une personne du groupe)
- Il lui a dit: ...
- Elle lui a répondu: ...
- La morale de cette histoire est: ...

On invite ensuite les participants à lire l'histoire qu'ils ont entre les mains.

Matériel:

-Papiers et crayons

E3- ET L'HISTOIRE CONTINUE

Description:

Les participants sont tout assis en cercle et l'animateur commence une histoire. À un moment donné, il arrête et lance subitement une balle de linge ou tout autre objet à un participant qui doit continuer l'histoire. Celui-ci peut décider de lancer la balle de linge à quelque d'autre qui doit lui aussi continuer l'histoire.

Matériel:

-Balle de linge ou tout autre objet

J E U X

E4- À TOUTE QUESTION, IL Y A UNE RÉPONSE

Description:

L'animateur distribue à chaque participants deux feuilles. Sur une feuille, ils écrivent une question et sur l'autre la réponse. Il passe ensuite la question à la personne de gauche et la réponse à la personne de droite. Chaque participant fait ensuite la lecture de la question et la réponse qui n'ont sûrement pas rapport ensemble. Mettre les participants en équipe si un gros groupe.

Matériel:

-Feuilles et crayons

E5- LE DICTIONNAIRE

Description:

L'animateur distribue des feuilles et des crayons aux participants. Il donne alors un mot du dictionnaire et les participants doivent écrire le mot comme il pense qu'il s'écrit et une définition du mot. L'animateur pour sa part marque la vraie définition sur un papier. Les participants viennent ensuite porter leurs définitions à l'animateur qui les lira et les participants devront voter sur un bout de papier quelle est la vrai définition. Ne pas oublier de marquer son nom lorsqu'il est le temps de voter.

-1 point est donné pour ceux qui trouve la bonne définition

-1 point pour ceux qui l'on bien écrit

-1 point va au participant pour qui un participant a voté pour sa définition qui est fausse.

On peut divisé en équipe si le groupe est trop gros. Trouver nom d'équipe.

Matériel:

-Papiers et crayons

-dictionnaire

-Tableau de pointage

E6- NI OUI, NI NON

Description:

Les participants forment un cercle. Deux d'entre eux vont se placer au milieu et l'animateur leur donne 10 ou 15 haricots. Les deux participants doivent se poser des questions et ne doivent pas répondre oui ou non sinon ils perdent un haricot. Au bout de 5 minutes, celui qui lui reste le plus d'haricots est le gagnant. Les questions doivent se poser à un rythme rapide.

Matériel:

-Haricots

Variantes:

-Mettre une seule personne au centre qui devra répondre aux questions des autres.

-Sous forme de tournoi: 2 par 2 les participants s'affronteront, les gagnants s'affronteront jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que deux pour la finale.

-Lors d'une soirée, les participants auront des autocollants sur leur gilet et ne peuvent dire ni oui ni non sinon ils peuvent s'en faire voler un. À la fin de la soirée, on proclame un gagnant. Quelqu'un qui n'a plus d'autocollant peut quand même en voler.

D , E X P R E S I O N

E7- CHAÎNE DE MOTS

Description:

Les participants sont assis en cercle et partent une chaîne de mots qui doivent se relier.

Ex: Chien, chat, noir, nuit, lune, clair, eau, bain, minuit, etc.

Le temps que les participants prennent n'est pas important, mais plus cela va vite plus c'est excitant. Le jeu peut facilement prendre des tournures inattendues.

E8- MON PETIT CHAUDRON

Description:

Les joueurs participants sont assis en cercle. L'un d'eux demande à son voisin de droite: Que m'est t'on dans mon petit chaudron ? Celui-ci doit répondre par un mot qui se termine par "ON" (bonbon, chiffon, etc.) Celui-ci pose la question à la personne suivante et ainsi de suite. Tout joueur qui se trompe ou hésite trop longtemps est éliminé. Le gagnant est celui qui est le dernier à rester en jeu.

E9- TÉLÉPHONE À DRÔLE DE VOIE

Description:

Les joueurs sont assis en cercle sauf l'un d'eux à qui ont bandera les yeux. On le fera tourner sur lui même tandis que tout le monde change de place. L'animateur lui donne alors un bâton et celui-ci part et se dirige jusqu'à temps qu'il touche une personne avec le bâton Il a alors le droit de lui poser 3 questions et celui qui a été touché doit y répondre. Il peut cependant changer sa voix. Le joueur qui a les yeux bandés doit alors deviner qui s'est. S'il réussit, il change de place avec celle-ci.

Matériel:

- Bandeaux
- Bâtons

E10- LES CARICATURISTES

Description :

L'animateur remet une feuille à tous les participants. Ceux-ci doivent en quelques lignes décrire une personne du groupe et de marquer en bas qui elle décrivait. (caractéristiques physiques et sociales) L'animateur ramasse ensuite les billets et les lit à voix haute. Celui ou ceux qui se sentent visés par la description se lèvent. Le résultat est assez drôle, car il y a souvent plusieurs personnes qui se lèvent en même temps. Il est bien important de spécifier que la méchanceté n'a pas sa place dans ce jeu.

Matériel :

- Papiers et crayons

J E U X D ' E X P R E S I O N

E11- L'ALPHABET

Description :

Les participants sont tout assis en cercle et l'animateur lance un ballon à une personne. Celle-ci doit nommer un mot commençant par la lettre A. Elle lance ensuite le ballon à une autre personne qui doit nommer un mot commençant par la lettre B et ainsi de suite. Une personne qui ne trouve pas de mot ou qui ne sait pas où on est rendu est éliminée. On fait autant de tour de l'alphabet qui en faut pour qu'il ne reste qu'une seule personne.

Matériel :

-Ballon

E12- LES NOUVEAUX MOTS

Description :

Le jeu est simple, les participants en équipes doivent former le plus possible de mots à partir d'un mot. (Ex : ORANGE—ange, orge, orage, organe, rage, rang, a, on, or, ne, etc.) Les mots au pluriel et les verbes conjugués sont interdits. On donne des points pour chaque mot trouvés ou pour les mots qui diffèrent de ceux des autres équipes.

Matériel :

-Feuilles
-Liste de mots

E13- TÉLÉPHONE

Description:

Tous les participants sont assis en cercle et l'animateur part une phrase ou un mot, selon l'âge, en le disant dans l'oreille de son voisin. Celui-ci le dit au suivant et ainsi de suite. Le dernier dit le message qu'il a reçu à haute voix et l'on voit comment il a été déformé. On demande ensuite à un participant de partir un autre message.

E14- LES OMBRES CHINOISES

Description :

Les ombres chinoises se font en utilisant un drap blanc le plus mince possible et une lampe de poche. On peut ainsi créer plusieurs effets spéciaux.

On peut s'en servir en demandant à des groupes de créer une histoire ou tout simplement en faisant défiler les participants en arrière du drap. C'est à vous d'utiliser votre imagination.

Matériel :

-Un drap
-Une lampe de poche
-Un endroit peu éclairé

E15- IMPROVISATION

Description :

L'improvisation pour ceux qui ne connaissent pas ce jeu international est tout simplement que des joueurs, divisés en équipes, doivent créer des mises en scène sans se préparer à partir d'un thème. De là le mot improvisation.

L'animateur doit délimiter un aire de jeu, former deux équipes, recruter un public et rédiger un minimum de 15 sujets.

- Sujets :
 - Un thème
 - Improvisation mixte ou comparée (mixte : les équipes jouent ensemble sur un thème/ comparée : les équipes font chacune une improvisation sur le thème)
 - Une durée
- Déroulement :
 - L'entrée du public
 - Le réchauffement du public (les préparer à voter)
 - L'arrivée des participants avec présentation des joueurs de chaque équipe
 - La présentation de l'arbitre
 - Les improvisations (caucus de 30 secondes par improvisation)avec vote du public (carton de vote selon la couleur des équipes.)
 - Fin de la partie avec score finale
 - Présentation des étoiles de la partie

Matériel :

- Une montre ou un chronomètre
- Cartons de vote pour le public
- Sifflet
- Chandails pour les joueurs
- Chandail pour l'arbitre
- Carton pour les sujets
- Tableau de pointage
- Etc.

Variantes :

-Impro-clap : Deux participants commencent une improvisation sur un sujet qu'il auront décidé ensemble. À un moment donné, quelqu'un du public peut taper des mains et les personnages figent. Celle-ci va alors remplacer la personne qu'elle désire et l'impro continu ou change complètement de sujet.

E16- PHOTO DE FAMILLE

Description :

L'animateur donne à chaque participant un papier sur lequel il y a un nom de famille dessus. (Grand-Papa Smith, Maman Smith, etc.) Au signal de l'animateur, les participants doivent retrouver leur famille. Quand tous les participants ont retrouvé leur famille, on distribue des vêtements pour se déguiser à chaque famille et on leur laisse du temps pour se préparer. On prendra ensuite une photo de chaque famille et une grande photo avec toutes les familles. Il serait intéressant d'avoir un vrai appareil photo et de leur montrer les photos plus tard.

Matériel :

- Cartons pour les familles
- Vêtements pour se déguiser
- Appareil photo

E17- FAIS-MOI UN MIME

Description:

On sépare le groupe en deux équipes et on désigne un animateur pour chaque équipe. Les équipes se placent en ligne dos à dos. Au signal des animateurs, le premier joueur de chaque ligne approche de l'animateur qui lui montre quelque chose à mimer. Lorsque son groupe a réussi à deviner, c'est au deuxième à mimer. La première équipe qui a fait passer tous ces participants est la gagnante.

Matériel :

- Cartons de mimes

E18- LES TICS

Description :

Tous les participants sont debout en cercle et se choisissent un tic qu'ils montreront à tour de rôle aux autres participants. Quand tous les tics ont été présentés, l'animateurs commence le jeu en faisant son tic et en faisant le tic de la personne qu'il appelle. Celle-ci doit faire son tic et le tic de la personne qu'elle désire appeler. Pour compliquer le jeu, on peut faire le tic de la personne qui nous a appelé, le nôtre et celui de la personne qu'on appelle. Une personne qui se trompe s'assoie ou peut devenir un paquet de nerf qui fait les tics de tout le monde. Les paquets de nerf sont là pour mêler d'avantage le jeu. Un participant qui fait un tic d'une personne assise ou d'un paquet de nerf est elle aussi éliminée.

E19- QUI EST-CE QUI C'EST MIS LES DOIGTS DANS LE NEZ

Description:

Les joueurs sont assis en cercle et reçoivent un numéro de l'animateur. Le numéro 1 commence en se levant et en disant:

-Qui est ce qui, qui c'est mis les doigts dans le nez, c'est le numéro 4 (s'assoie)

(Le numéro 4 se lève et dit)

-Moi Monsieur ? (s'assoie)

(Le numéro 1 se relève)

-Oui, Monsieur !

(Le numéro 4 se relève et dit)

-Non Monsieur, ce n'est pas moi Monsieur, qui c'est mis les doigts dans le nez Messieurs, c'est le numéro 11. (s'assoie)

Le numéro 11 reprend la réponse du début (Moi, Monsieur ?) et ainsi de suite.

Lorsqu'une personne se trompe dans la phrase ou ne répond pas à un appel, elle va s'asseoir à la queue et devient le nouveau dernier numéro. Ceux qui étaient après lui avancent tous d'une place et changent de numéro. L'objectif est de devenir et de rester numéro 1 tandis que les autres doivent essayer de le détrôner.

Matériel:

-Chaises ou coussins

Variantes :

-L'alphabet : Tous les joueurs ont une lettre de l'alphabet. Si on n'est pas 26, on donne deux lettres aux participants qui sont à partir de A et suivant. L'objectif est de détrôner le A. L'animateur nomme un mot et les participants qui ont une lettre dans ce mot se lèvent à tour de rôle en nommant leur lettre. Si un participant oublie de se lever ou se lève au mauvais moment, il va prendre la place de la dernière lettre.

E20- NOMMER EN 5

Description :

Les participants sont assis en cercle. L'animateur qui est dans le milieu lance alors un ballon à une personne en nommant une catégorie. La personne qui a reçu le ballon le passe à la personne de droite et ainsi de suite le plus rapidement possible. Pendant ce temps, la personne de gauche de celle qui a reçu le ballon doit énumérer 5 items reliés à la catégorie avant que le ballon ait fait un tour et arrive à la personne à sa gauche. Si elle ne réussie pas, elle ira remplacer la personne au milieu. Pour compliquer le jeu, on peut demander d'en nommer 6-7-8,etc.

Matériel :

-Un ballon

E21- QUI SUIS-JE

Description :

L'animateur rassemble les joueurs en cercle et se place de manière à ce que tout le monde le voit. Il commence alors à imiter un enfant dans le groupe. Celui qui trouve de qui il s'agit est invité à venir imiter quelqu'un à son tour.

E22- NOTRE HISTOIRE

Description:

Les participants seront invités à créer leur propre livre. L'animateur commence l'histoire en disant une phrase (elle devrait être prête et dessinée d'avance) et l'enfant à sa gauche enchaîne avec une phrase qui rejoint celle de l'animateur. Il la marque alors en haut d'une feuille et la dessine ensuite. Pendant ce temps, on continue à faire dire des phrases jusqu'à ce que tout le monde ait une phrase et puisse l'illustrer. La première phrase devrait être du genre il était une fois et la dernière une morale. On formera ensuite le livre.

Matériel :

-Feuilles et crayons de couleurs

E23- LES PHRASES MUSICALES

Description :

Toutes les personnes sont assises sur une des chaises qui sont placées en cercle vers l'extérieur. Ils ont tous un crayon et une feuille et doivent écrire une phrase sur celle-ci et la plier de manière à ce que seulement les derniers mots paraissent. Ensuite, l'animateur part la musique et tous les participants font le tour des chaises. Lorsque la musique arrête, ils s'assoient sur une chaise et continuent l'histoire. On fait cela une dizaine de fois et ensuite on invite les participants à retrouver leur papier du début et à lire leur histoire.

Matériel :

-Chaises -Feuilles et crayons

E24- LES COUPLES

Description:

L'animateur remet à chaque participant un personnage qui fait partie d'un couple qu'une autre personne dans le groupe complète. Le jeu consiste à qu'une personne est dans le milieu du cercle et doit mimer son personnage. Le participant dans le reste du groupe qui croit que son personnage forme un couple avec celui de la personne au centre doit se lever et aller au milieu pour mimer le sien. L'animateur vérifie si le couple fonctionne et on prend une autre personne. Après le jeu, on peut facilement enchaîner avec un autre jeu qui se joue deux par deux.

Exemples de couple :

-chasseur / chien, cavalier / cheval, boxeur / arbitre, chat/ souris

Matériel:

-Papier pour les couples.

E25- SUR LE BOUT DE LA LANGUE

Description:

On invite un participant qui devra faire dire au public un mot. Cependant pour leur faire dire ce mot, il n'aura pas le droit de dire une série de mots tabous (Exemple : Pour le mot train : rails, locomotive, gare, wagon, chemin de fer.) Elle n'a pas non plus le droit d'épeler le mot ni de dire un mot de la même racine (marche, marcher) On lui donne une série de 5 mots et c'est la personne qui prendra le moins de temps qui sera la gagnante. On peut aussi diviser les personnes en équipes.

Matériel:

-Mots

E26- LE VOCABULAIRE GESTUEL

Description:

Tous les joueurs se mettent en face du meneur. Ce dernier associe un geste à un mot (lever le bras : orange). Il constitue ainsi un vocabulaire gestuel qu'il apprend aux participants. Quand ils les ont appris, le meneur dit le mot dont ils doivent reproduire le geste, mais lui il fait un autre geste. Ce n'est pas simple de ne pas se faire influencer par le meneur. On augmente petit à petit la vitesse du jeu. L'animateur peut aussi faire le bon geste de temps en temps.

E27- SKETCH

Les joueurs sont seuls ou regroupés, ils doivent préparer et mettre en scène un petit sketch qu'ils ont composé. Ils doivent avoir un certain temps pour le préparer et idéalement se costumer les aidera à être moins gênés. Ils doivent ensuite le présenter aux autres ou à d'autres groupes.

Matériel :

-Costumes, papiers, crayons, etc.

E28- JEU DE MIME

Les joueurs, seuls ou en équipe, devront identifier une scène mimée par une autre personne, ou bien eux-mêmes mimer une scène donnée. À partir de cela, on peut organiser des courses ou des concours entre les équipes.

J E U X D ' E X P R E S S I O N

E29- MIMES EN CHAÎNE

On choisit environ 10 à 15 personnes qu'on fait sortir (peut-être moins). On en fait venir une et on lui donne un objet quelconque. Cette personne doit faire un mime court à partir de cet objet. On fait venir une autre personne et cette dernière doit bien regarder le mime pour être capable de la montrer à la suivante. Le jeu devient intéressant au bout de quelques joueurs parce que le mime ne ressemble même pas à celui du départ. On passe ainsi tout le monde et on peut faire repasser un autre groupe.

Matériel :

Foulard, livre, chapeau, etc. (objets divers ou peut se faire sans)

E30- JEU DES MIMES AVEC UN BALLON

On dispose toutes les personnes en cercle et on place au centre un ballon ou un autre objet. Pour chaque série de mimes, le meneur de jeu doit signifier dans quelle catégorie se situe le mime; objet ou personne. Le meneur de jeu choisit au début un joueur et lui montre sur papier le mime qu'elle aura à faire. Le joueur qui exécute le mime peut se faire aider par un autre joueur, si le besoin s'en fait sentir. Aussitôt que quelqu'un pense avoir découvert le mime, il court chercher le ballon et c'est à ce moment qu'il peut tenter d'identifier le mime. Il faut absolument avoir le ballon pour lancer une hypothèse. Celui qui réussit à identifier le mime devra mimer la prochaine série.

Matériel :

Un ballon ou un objet semblable.

E31- DÉGUISEMENT

Les joueurs, seuls ou en équipe, doivent s'habiller, d'une façon particulière, avec ou sans matériel particulier. Ce sont les animateurs qui décident de la façon de s'habiller et du matériel. Après s'être costumé, on fait un petit défilé et les personnes peuvent dire ce que leur costume représente.

Matériel :

Costumes

E32- LA RÉPONSE LA PLUS FARFELUE

Poser une question générale dans le genre : Qu'est-ce qui arriverait si... Pourquoi Napoléon avait-il toujours la main dans sa poche, etc. La réponse des joueurs doit être travaillée en équipe et amenée au groupe d'une façon originale et amenée au groupe d'une façon originale et apporter des faits jamais imaginés auparavant.

E33- MIMES GROSSISSANTS

Chaque équipe reçoit une action à mimer. (Exemple : cueillir une pomme, mettre une couche à un bébé, aiguiser un crayon, etc.) On doit refaire le mime 3 ou 4 fois, mais à chaque fois l'action doit être plus grosse, plus exagérée. Pour accentuer le grossissement, le premier mime peut être joué par une seule personne, le deuxième par 2, le troisième par 3, etc..

E34- MACHINE INFERNALE

Les joueurs auront à construire une machine, une chaîne de montage loufoque. Un après l'autre, les joueurs entrent dans le jeu et deviennent alors une partie de la machine infernale. Chaque joueur doit faire un geste et un son particulier. Le geste et le bruit de chacun doit avoir une suite avec celui du joueur précédent. Les bruits les plus bizarres seront les bienvenus.

E35- RETROUVONS CE QUI MANQUE ...

Une personne sort de la pièce et change quelque chose sur elle. Lorsqu'elle rentre dans la pièce, les autres vont lui poser des questions pour avoir des indices sur le changement. L'animateur brouille les pistes en transmettant les messages de façon codée. Les joueurs ne peuvent pas entrer en contact avec leur copain sans passer par l'animateur.

Variante: Différents codes sont possibles. Les messages peuvent être écrits ou oraux.

E36- LE SAC A MALICES

But du jeu : Créer une histoire tous ensemble sur base d'objets insolites pêchés au hasard.

Chacun à son tour va devoir raconter une partie d'une histoire en y incluant un objet qu'il pigera dans un sac plein d'objets insolites.

E37- STATUES OU POSTURES AVEUGLES

Les joueurs se groupent par deux. Un des deux se bande les yeux, l'autre prend une position de statue. Lorsque la position est choisie, le participant qui a les yeux bandés doit tâter la statue pour reproduire la même position.

J E U X D ' E X P R E S S I O N

E38- AIR-TERRE-MER

Les joueurs sont debout en cercle. Le premier joueur lance le ballon à un autre joueur en disant un des 3 mots : air, terre ou mer. Le joueur qui reçoit le ballon doit nommer un animal correspondant au milieu nommé : air : il doit nommer un oiseau, terre : un animal terrestre ou mer : un animal marin. S'il échoue, il est soit éliminé, soit il doit faire un gage (choisir une des 2 façons pour toute la partie). S'il réussit, c'est à son tour de lancer le ballon à un autre joueur et de dire un des 3 mots. Il ne faut pas non plus répéter des animaux qui ont déjà été nommés. Donc, plus le jeu dure longtemps, plus il est difficile. On peut aussi rajouter un quatrième mot : feu : le joueur doit alors imiter une sirène de pompier.

E39- CONSEIL DE VILLE

Une équipe ou une personne sera appelé à passer devant le conseil de ville pour défendre son projet. Dans ce jeu, il y a le maire et 2 conseillers qui sont à une table. À leur droite, il y a la table de ceux qui passent au conseil. À leur gauche, il y a ceux qui représentent ceux qui veulent en savoir plus sur le projet (procureurs). Chaque équipe doit passer au conseil une fois. Dans ceux qui font partie des procureurs, il n'y a que 2 représentants par équipe.