

- 
- Le clavier**      *Matériel* : un papier géant où l'on dessine un clavier géant, 4 petits papiers et un "chapeau"  
*Déroulement* : sur les 4 petits papiers, on inscrit main droite, main gauche, pied droit et pied gauche. On les met dans le chapeau. Chaque personne va à tour de rôle sur le clavier et épelle son nom. Pour chaque lettre de son nom, on pige un des 4 petits papiers puis on le remet dans le chapeau et l'exploratrice sur le clavier doit poser son pied ou sa main désignés sur la lettre (cela ressemble donc au "twister" si vous connaissez ce jeu).
- 
- La tornade des prénoms**      Les jeunes se placent en cercle et il y a un jeune au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce une tornade et à ce moment, tous les jeunes doivent changer de place. Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes (ou se servir de chaises ou de tapis), pour éviter le désordre lors des déplacements.  
*Variantes* : On peut utiliser le nom de famille au lieu du prénom, ou encore, sans avoir le but d'apprendre les prénoms, on peut y jouer en donnant à chaque joueur un nom de fruit ou de toute autre catégorie de mots.
- 
- Les anecdotes**      *Matériel* : papier, crayons  
*Déroulement* : Chaque personne reçoit un petit bout de papier avec un numéro et doit y écrire une anecdote qui lui est arrivée. Chacun reçoit aussi une feuille de papier avec des rectangles contenant chacun un numéro (correspondant aux numéros d'anecdotes). Les petits papiers avec les anecdotes sont collés un peu partout dans la salle. Les participants se promènent dans la salle, lisent les différentes anecdotes et doivent aller trouver les autres pour leur demander : est-ce que c'est toi qui...?. Quand les participants ont trouvé la bonne personne pour une anecdote, ils écrivent son nom dans le rectangle sur leur feuille avec le numéro de l'anecdote.
- 
- Le nom du cowboy**      *Déroulement* : Les joueurs se placent en cercle. Un cowboy est au milieu. Il tourne sur lui-même et s'arrête devant le joueur de son choix et le vise avec son doigt en faisant "pow". Ce joueur se dépêche de s'accroupir. Puis, le joueur de gauche et celui de droite se retournent l'un vers l'autre. Ils doivent viser et crier "pow" en ajoutant le nom de leur "victime". Le plus rapide des deux devient le cowboy.  
*Exemple* : Le cowboy vise Julie. Julie s'accroupit. Jérémy est le joueur à gauche, Mathilde celle de droite. Jérémy et Mathilde se visent l'un l'autre en tentant de nommer l'adversaire. Si Jérémy est le premier à crier "pow Mathilde", il devient le cowboy et l'ex-cowboy prend sa place.
-

**En équipe** Matériel : préparer une feuille par équipe avec un tableau comme celui-ci :

Prénom et nom	Groupe et rôle	Travail ou act. princ.	Date, lieu naissance

En équipe de quatre personnes, chaque membre de l'équipe devra nous présenter ses coéquipiers, mais chacun fait une seule "catégorie". Le premier donne les prénoms et noms de toutes les personnes de l'équipe. Le deuxième donne le groupe de chaque personne et son rôle dans le groupe (ex. gestionnaire au 22e). Le troisième dit le travail ou l'activité principale de chaque membre de l'équipe. Le quatrième donne les date et lieu de naissance de chacun.

Avec des jeunes, on pourrait avoir comme catégories :

Prénom et nom, âge, jeu préféré, animal préféré.

Puisqu'il y a de fortes chances que le nombre de joueurs ne soit pas un multiple de 4, il pourrait y avoir des équipes de trois personnes et une de ces trois personnes donne alors les renseignements de deux colonnes, par exemple, l'âge en plus des prénom et nom.