

Section Jeux de déduction ou d'observation

Remplacer « un joueur quitte la salle » en virtuel :

On met ce joueur dans un sous-groupe, en utilisant cette fonction du logiciel de vidéoconférence. Pendant qu'il est sorti, on donne les consignes à ceux qui sont restés. Le gestionnaire du logiciel ferme alors le sous-groupe pour ramener le joueur.

Droit de parole

On ne peut pas se fier à l'ordre de la liste des participants du logiciel, car l'ordre y change tout le temps selon qui parle, lève la main, etc. Pour n'oublier personne, préparer une liste à part (papier ou dans un traitement de texte) une liste avec tous les noms et qui ne changera pas.

Le psychologue

Jeu original

Le psychologue sélectionné se retire de la pièce et on choisit un ou plusieurs patients qui ont un "problème" ou un tic et le psychologue à son retour doit interroger le groupe et observer afin de trouver le ou les patients. Exemples de tics (clin d'oeil fréquent, pied qui bouge, tourner une boucle de cheveux, timide à l'excès, rire à l'excès (plus évident, mais pas si on prend un jeune qui rit toujours ...). Quand le psychologue pose un diagnostic correct, le patient devient le nouveau psychologue.

Adaptation en virtuel

Le psychologue est mis temporairement dans un sous-groupe. Distribuer un tic différent à plusieurs joueurs. Le psychologue est ramené avec tous et lui dire de mettre son affichage en « galerie » pour qu'il voie tout le monde.

Qui suis-je?

Jeu original

Les joueurs s'assoient en cercle sauf un qui quitte la salle. Pendant son absence, les joueurs décident qui il sera, par exemple un policier. Le joueur absent est rappelé et il commence à demander aux joueurs du cercle ce qu'il doit acheter pour trouver qui il est, dans le cas présent du policier, un joueur dira des bottes noires, l'autre un sifflet, ou encore une lampe de poche et ainsi de suite. À partir de ces éléments, le joueur essaie de deviner qui il est.

Adaptation en virtuel

Un joueur est mis dans un sous-groupe. L'animateur donne le métier, puis il ferme le sous-groupe pour ramener le joueur, on donne le droit de parole à chacun des joueurs qui étaient restés.

Remarque la forme**Jeu original**

Matériel : Huit allumettes de bois ou bâtons de popsicle dont un des bouts porte une marque.

Déroulement : Les joueurs sont séparés en équipes de cinq ou six. Le maître du jeu au moyen des allumettes dessine une forme et laisse les joueurs observer durant quelques secondes. Les équipes doivent reproduire la forme avec le plus de précision possible, sans oublier de placer dans le bon sens le souffre des allumettes ou la marque de bâtons. L'équipe avec la reproduction la plus fidèle gagne.

Adaptation en virtuel

En virtuel, on pourrait renommer ce jeu : Remarque la position, ou Remarque la grimace. L'animateur montre ses deux mains à l'écran, en faisant une figure bizarre avec ses doigts. Les jeunes doivent ensuite refaire la même position avec leurs mains.

Variante : rires garantis s'ils doivent reproduire une grimace.

L'aveugle**Jeu original**

Une personne est au centre du cercle avec les yeux bandés. Il tourne sur lui-même, tend son bras et dit une courte phrase. Le joueur désigné par le bras répète la phrase et le joueur au centre doit deviner c'est qui

Adaptation en virtuel

L'aveugle ouvre d'abord son micro, puis se bande les yeux. On utilise le clavardage pour désigner le joueur qui ouvrira aussi son micro pour pouvoir répéter la phrase. On dit à l'aveugle de dire sa phrase, l'autre joueur la répète. L'aveugle a droit à 3 chances (3 phrases différentes) pour deviner la personne qui parle.

Mimes**Jeu original**

Quand on décide de mimer un proverbe, on peut convenir que la personne qui mime montrera d'abord combien de mots il y a, puis mimera le numéro du mot à chercher. Pour les plus jeunes, il est plus facile de mimer un métier ou un animal.

Adaptation en virtuel

La difficulté avec les mimes en virtuel, c'est que par définition, un mime est muet, or les logiciels de vidéoconférence affichent la personne qui parle !. Il faudra aussi sélectionner des choses à mimer qui se miment principalement avec le visage et les mains. Ex. un original, une chèvre...

On désigne le joueur qui mime dans le clavardage, en écrivant seulement à lui ce qu'il doit mimer. On demandera à la personne qui mime de chanter un air en même temps, ce qui augmentera la difficulté.

Le colporteur**Jeu original**

Matériel : Une petite valise avec de petits objets à vendre.

Déroulement : Une personne étrangère au groupe est mandatée pour se déguiser, au moment convenu, elle se présente dans la salle de rencontre et essaie de vendre divers produits au responsable. Le responsable refuse toutes les offres et après un certain temps le colporteur se retire. Durant toutes les discussions, les joueurs observent ce qui se passe, après le départ du colporteur ils doivent répondre à une série de questions sur ce qui s'est passé. Les questions sont de la nature suivante : Quels objets étaient à vendre? Quelles couleurs avaient les objets? Quels arguments le colporteur a utilisés pour vendre les objets? Quel était le prix des objets? Comment était habillé le colporteur? Toutes autres questions sur l'événement qui vient de se produire

Adaptation en virtuel

Les jeunes aiment recevoir un visiteur. Un ami des animateurs se déguise et prépare une valise avec des objets avant de se connecter à la réunion. Il joue le petit sketch avec l'équipe d'animation, puis se retire de la réunion. On pose ensuite les questions aux jeunes pour voir ce qu'ils ont observé.

Note sur les visiteurs

Ces visiteurs peuvent être utilisés dans d'autres contextes qu'un jeu.

L'équipe d'animation peut inviter un « conférencier » qui vient parler aux jeunes : vétérinaire, policier, pompier, etc.

Un jeune peut inviter quelqu'un dans le cadre d'un défi dans sa progression pour parler de son métier ou d'un autre sujet.

Qui est sorti?**Jeu original**

Les joueurs sont assis en cercle, l'un d'eux est désigné et il se bande les yeux. Un autre joueur est désigné et il quitte la salle. Lorsqu'il est sorti, le joueur aux yeux bandés enlève son bandeau et essaie de deviner qui a quitté la salle; s'il réussit, le joueur absent prend sa place, sinon il garde le même rôle

Adaptation en virtuel

Un joueur met son affichage en « galerie », puis se bande les yeux. On envoie un autre joueur dans un sous-groupe, puis on dit au joueur d'enlever son bandeau pour trouver qui manque. On limite le temps, par exemple à 30 secondes, avant de ramener le joueur mis dans le sous-groupe.

La valise

Jeu original

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans la valise, dans l'exemple qui suit, les mots qui contiennent un "i". Elle peut donner au départ des exemples en disant : Je pars en voyage et dans ma valise je mets un peigne, mais pas de savon. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets... La première personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un chien. La personne au centre lui répond, oui. La deuxième personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon. La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, c'est lui qui prend la place au centre et le jeu recommence. Exemples de règles : des mots qui contiennent une certaine lettre, ou qui commencent par une lettre, ou qui riment avec un son, etc. Exemples de règles faciles pour des petits castors : mots qui commencent par la même syllabe que leur prénom, ou qui riment avec leur prénom (ex: je m'appelle Dominique et dans ma valise je mets des dominos ou un élastique). Exemples de règles très difficiles à trouver : des choses qui ont un trou (ex. : pantalon, mais pas peigne) ou des objets dont la première lettre se suit dans l'alphabet : (ex. : alligator est bon pour le premier objet, mais pas pour le deuxième, puis bas est bon pour le deuxième, culotte pour le troisième, etc.)

Adaptation en virtuel

Utiliser le droit de parole pour que tous les jeunes disent un objet.

Variantes : plusieurs jeux disent la règle dans le nom du jeu :

Nom du jeu : Le marché de Padi-Pado (ou Padernidi)

Phrase à dire : je vais au marché de ... et je mets dans mon panier (not)

Lettres interdites : i, o (OU r, i)

Bon mot : steak

Mauvais mot : haricot

Nom du jeu : Voici mon bouquet, sentez, sentez

Phrase à dire : Voici mon bouquet, sentez, sentez, et dans ce bouquet je mets des (nom de fleur)

Lettre interdite : T

Bon nom: rose

Mauvais nom: marguerite

Nom du jeu : je vais dans l'espace sans air ni eau

Phrase à dire : je vais dans l'espace sans air ni eau et j'apporte avec moi (dire un mt)

Lettres interdites : R, O

Bon mot : casque

Mauvais mot : combinaison spatiale