

Section	Jeux de concentration
Pauvre petit chat	Jeu original Tous les joueurs sont assis en cercle sauf un qui fera le petit chat. Le petit chat se place à 4 pattes devant un joueur et miaule désespérément et grimace tant qu'il peut. Le joueur doit dire 3 fois de suite sans rire " Pauvre petit chat". S'il pouffe en le disant, il devient le petit chat et le jeu recommence. <i>Variante 1</i> : avec un autre animal : vache, cochon, etc. ou on peut laisser aussi le choix de l'animal au joueur au centre. Le joueur dans le cercle doit alors dire la bonne phrase correspondant à l'animal. (...) <i>Variante 3</i> : Veux-tu m'épouser? Cette variante est bien populaire dans les groupes mixtes... Un joueur va se mettre devant un des autres joueurs du cercle et lui demande : "Chéri(e), chéri(e), veux-tu m'épouser?" L'autre joueur doit répondre sans rire : "Je t'aime bien, mais je ne peux pas". S'il rit, il devient le joueur qui pose la question. S'il réussit à garder son sérieux, le premier joueur doit faire la grande demande à quelqu'un d'autre. Adaptation en virtuel Le petit chat est désigné et ouvre son micro. Il donne le nom d'un autre joueur qui ouvre aussi son micro, puis le dialogue s'engage. Selon ce qui est arrivé, le chat ou l'autre joueur ferme son micro, puis on continue le jeu.
Les gestes	Jeu original Tous les joueurs sont assis en cercle et choisissent un geste unique. On fait un tour du cercle pour voir le geste de chacun. Le joueur qui démarre le jeu fait son propre geste puis celui d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement faire son propre geste, puis celui d'un autre joueur. Exemples de geste : se gratter le nez, replacer des lunettes imaginaires sur le nez, se croiser les bras, remuer le pied, toucher son oreille, tirer la langue, mettre un doigt sur une joue, etc. Adaptation en virtuel Affichage en mode « galerie » pour voir tout le monde. Limiter la zone pour les gestes à la tête et les mains pour que le geste soit visible à la caméra.
Chanson scandée	Jeu original Une personne tape dans ses mains selon le rythme d'une chanson connue et les autres doivent deviner de quelle chanson il s'agit. Adaptation en virtuel Le jeune qui croit avoir reconnu la chanson ouvre son micro, dit le titre de la chanson et referme son micro.

Une couleur, un objet**Jeu original**

Les joueurs sont assis en cercle et le maître du jeu est au centre, il pointe un des joueurs et énonce une couleur. Le joueur pointé doit nommer un objet qui est de la couleur énoncée par le maître du jeu, exemple : rouge = tomate, avant que celui-ci ait compté jusqu'à dix. Le même objet ne peut être nommé deux fois. Un joueur qui ne peut nommer un objet avant le compte de dix recule de deux pas en dehors du cercle.

Adaptation en virtuel

Le joueur nommé par l'animateur ouvre son micro et nomme un objet. S'il n'en trouve pas dans le temps des 10 secondes, il désactive sa caméra. Le gagnant est le dernier qui a sa caméra activée.

Concentration**Jeu original**

Tous les joueurs sont assis en cercle et portent un numéro unique. Le joueur qui démarre le jeu dit le mot concentration, puis son propre numéro, et enfin le numéro d'un autre joueur. Celui-ci doit immédiatement dire le mot concentration, suivi de son propre numéro, puis le numéro d'un autre joueur. Exemple : le joueur no 1 dit "Concentration, 1, 5". Le joueur numéro 5 doit alors dire immédiatement : "concentration, 5, 13". Le joueur numéro 13 doit dire tout de suite : "concentration, 13, 2", etc.

Adaptation en virtuel

Attribuer un numéro unique à chaque participant. Dire aux participants de se tenir prêts à activer/désactiver leur micro (placer leur souris sur l'icône de micro, avec zoom : garder enfoncée la barre d'espace le temps qu'on parle, etc.)

Fizz et buzz**Jeu original**

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur dit un nombre successivement pour compter. La difficulté vient que les multiples de cinq doivent être remplacés par le mot "fizz" et les nombres contenant sept doivent être remplacés par "buzz". Le premier joueur dit "1", le deuxième "2", ..., le cinquième "fizz", le sixième, "6", le septième, "buzz", ..., le dixième, "fizz", le onzième, "11", etc. À noter : soixante-dix doit être remplacé par "fizz-buzz" puisqu'il répond aux 2 règles. Tous les nombres entre soixante et onze et soixante-dix-neuf doivent être remplacés par "buzz", sauf soixante-dix-sept qui doit être "buzz-buzz" puisqu'il contient deux "7". Variante pour les plus jeunes : choisir un des 2 seulement, soit le fizz, soit le buzz

Adaptation en virtuel

Donner un droit de parole pour s'assurer que tous les jeunes aient leur tour. Ceux qui se trompent désactivent leur caméra.

Ha ! Ha ! Ha !**Jeu original**

Placer les joueurs en cercle, au signal un des joueurs dit Ha!, le deuxième dit Ha! Ha!, le troisième dit Ha! Ha! Ha! et ainsi de suite en augmentant d'un Ha! à chaque joueur. Le joueur qui rit en faisant ses Ha! est éliminé. Le joueur qui garde son sérieux le plus longtemps gagne.

Adaptation en virtuel

Donner le droit de parole pour que chacun ait son tour. Dire aux participants de se tenir prêts à activer/désactiver leur micro (placer leur souris sur l'icône de micro, avec zoom : garder enfoncée la barre d'espacement le temps qu'on parle, etc.). Le joueur qui rit, ou qui fait le mauvais nombre de Ha ! désactive sa caméra, et on procède ainsi par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

Le voleur de biscuit**Jeu original**

Scander cette phrase :

Qui a volé / les biscuits / du pot d' biscuits ? Prénom 1 ?

Prénom 1 : Qui, moi ?

Anim : Oui, toi

Prénom 1 : Ça s' peut pas

Anim : mais qui alors ?

Prénom 1 : prénom2 a volé / les biscuits / du pot d' biscuits.

(Le dialogue reprend entre Prénom 1 et Prénom 2)

Prénom 2 : Qui, moi ?

Prénom 1: Oui, toi

Prénom 2 : Ça s' peut pas

Prénom 1: mais qui alors ?

Prénom 2 : Prénom3 a volé / les biscuits / du pot d' biscuits.

et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs soient passés. Si un joueur se trompe (mauvaise phrase ou dit le prénom de quelqu'un qui est déjà passé, la personne avec qui il parlait recommence avec quelqu'un d'autre.

Adaptation en virtuel

Dire aux participants de se tenir prêts à activer/désactiver leur micro (placer leur souris sur l'icône de micro, avec zoom : garder enfoncée la barre d'espacement le temps qu'on parle, etc.). Le joueur qui se trompe dans le dialogue ou prend trop de temps à activer son micro lorsqu'il est interpellé désactive sa caméra, et on procède ainsi par élimination jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul joueur.

Au-dessus, au-dessous**Jeu original**

Matériel : Une liste de plantes poussant au-dessus ou en dessous de la terre.

Déroulement : Les joueurs sont assis en cercle. Le maître du jeu nomme des plantes qui poussent au-dessus du sol ou en dessous du sol. Pour une plante qui pousse au-dessus du sol, les joueurs se mettent debout; pour une plante qui pousse en dessous du sol, ils s'assoient. Les joueurs qui se trompent sont éliminés. Exemple de liste : Tulipe, patate, rose, oeillet, carotte, pensée, tomate, haricot, navet, piment, arachide, petits pois, oignon, etc.

Adaptation en virtuel

Au lieu de se lever et de se rasseoir, les joueurs mettront leurs deux mains sur la tête (plantes au-dessus) ou sous le menton (plantes en dessous).

Mettre l'affichage en mode « galerie » pour voir tout le monde.

On peut augmenter un peu la difficulté en inversant les gestes : les deux mains sur la tête (plantes au-dessous) ou sous le menton (plantes en dessus).

Les contraires**Jeu original**

Un joueur au centre du cercle désigne un autre joueur puis se touche une partie du corps et en nomme une autre. Le joueur désigné doit faire l'inverse. Par exemple, le joueur au centre se touche le nez et dit "c'est mon pied". Le joueur désigné doit se toucher le pied et dire "c'est mon nez". S'il réussit, il va au centre et le joueur du centre réintègre le cercle, sinon le joueur reste au centre et le fait avec un autre joueur.

Adaptation en virtuel

Dire aux participants de se tenir prêts à activer/désactiver leur micro (placer leur souris sur l'icône de micro, avec zoom : garder enfoncée la barre d'espacement le temps qu'on parle, etc.)

Limiter la zone à pointer à ce qui est visible à la caméra : tête, cou, épaule, bras et main.