

Section Jeux de mots ou de mémoire**Conseil pour le droit de parole**

Préparer une liste des noms des joueurs s'il y a un droit de parole à donner, car on ne peut pas se fier à la liste des participants du logiciel qui change d'ordre constamment et on ne voudrait pas oublier quelqu'un.

Exemples de gages en virtuel

faire le tour de sa chaise,
faire un panache d'original avec ses mains,
Faire une grimace
dire un compliment à quelqu'un,
chanter le refrain d'une chanson,
faire un ban,
dire le maître-mot, une maxime ou tout autre élément de la pédagogie,
exécuter un nœud.
dire 3 lettres en code morse, ou tout autre code appris
etc.

Le distrait**Jeu original**

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur dit au meneur du jeu un mot, n'importe lequel. Le meneur de jeu invente une histoire dans laquelle il utilise les mots des joueurs. Chaque fois que son mot est dit, le joueur doit se lever puis se rasseoir. S'il oublie, le meneur du jeu lui fait faire un gage. Exemples de gages : courir autour du cercle, faire le chien, dire un compliment à quelqu'un, etc.

Adaptation en virtuel

Chaque joueur dit au meneur du jeu un mot, n'importe lequel. Le meneur de jeu invente une histoire dans laquelle il utilise les mots des joueurs. Chaque fois que son mot est dit, le joueur doit utiliser le bouton réaction (pouce, cœur, etc.) pour signaler qu'il a remarqué son mot. S'il oublie, le meneur du jeu lui fait faire un gage. Exemples de gages plus haut.

L'alphabet parlé**Jeu original**

Donner une ou deux lettres de l'alphabet à chaque joueur. Le meneur dit un mot et chaque joueur doit se lever à son tour, dire sa lettre et se rasseoir. Par exemple, le meneur dit "rat". Le joueur "r" se lève, dit "r" et se rasseoit, puis le joueur "a" se lève, dit "a" et se rasseoit, et enfin le joueur "t" se lève, dit "t" et se rasseoit.

Adaptation en virtuel

Même chose sauf qu'au lieu de se lever et de se rasseoir, le joueur ouvre et ferme son micro.

Drôle de nom**Jeu original**

Matériel : Des cartons sur lesquels sont inscrits des noms d'animaux.
Déroulement : Chaque joueur reçoit un carton sur lequel un nom d'animal est inscrit. Les joueurs sont alors regroupés en paires et ils essaient de trouver un nouveau nom qui représenterait leurs deux animaux regroupés, ex. : un chien et une vache deviennent une vachienche. Mélanger les paires et recommencer.

Adaptation en virtuel

Au lieu de cartons, simplement préparer une liste de noms d'animaux. Utiliser la fonction de sous-groupes du logiciel de vidéoconférence pour diviser les équipes et leur donner du temps pour trouver leur nouvel animal..

Le travail à la chaîne**Jeu original**

Le premier joueur dit une phrase et le suivant doit faire une phrase commençant par le dernier mot de la phrase du joueur précédent. On peut le jouer sans compétition en assoyant tous les joueurs en cercle, ou avec une compétition en faisant deux files de joueurs, chaque file doit donc avoir un "arbitre" pour s'assurer de la validité des enchaînements, et la première file qui se rend au bout de ses joueurs gagne.

Variante plus difficile pour les plus vieux : Au lieu de phrases, on utilise des noms de villes, de pays ou de région. Il faut dire un nom qui commence par la dernière lettre du nom précédent. Ex. : Québec, Canada, Alma, Argentine, Europe, Éthiopie, etc.

Adaptation en virtuel

Se préparer une liste avec le nom de tous les joueurs pour leur donner le droit de parole

La valise**Jeu original**

Tous les joueurs sont assis en cercle. Chaque joueur doit dire à tour de rôle la phrase "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets..." il doit dire tous les objets nommés par les joueurs précédents avant d'ajouter le sien.
Exemple: Le joueur A commence le jeu en disant : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon." Son voisin, B, dit : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon et une brosse." Son autre voisin, C, dit : "Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon, une brosse et un chandail." etc. Celui qui se trompe doit faire un gage (idées de gages p. 1).

Adaptation en virtuel

Liste des joueurs pour le droit de parole

Chez ma grand-mère**Jeu original**

En plus de retenir les objets comme dans le jeu « La valise », les joueurs doivent aussi retenir où on est rendu dans les lettres de l'alphabet. Le premier joueur a la lettre "a" et dit la phrase : "Chez ma grand-mère, il y a (dire un objet qui commence par "a"), puis le joueur suivant dit : "chez ma grand-mère, il y a (dire un objet qui commence par "b") et (dire l'objet commençant par "a" nommé précédemment) et ainsi de suite en avançant dans l'alphabet et en nommant tous les objets nommés précédemment. Donner un gage à celui qui se trompe.

Adaptation en virtuel

Droit de parole à tour de rôle (voir conseil p. 1)
Exemples de gages p.1

Ma grand-mère est malade**Jeu original**

Matériel : un cure-dent par joueur
Déroulement : chaque joueur a un cure-dent dans la bouche et doit dire : "Ma grand-mère est malade et elle a (dire une maladie). Le joueur suivant dit : "Ma grand-mère est malade et elle a (dire la maladie précédente) et (donner une autre maladie), et ainsi de suite. Donner un gage au joueur qui se trompe.

Adaptation en virtuel

Prévenir d'avance qu'ils auront besoin d'un cure-dent. Droit de parole à tour de rôle (voir conseil p. 1). Exemples de gages p.1

L'histoire sans queue ni tête**Jeu original**

Le maître du jeu donne à chacun des joueurs un mot à retenir. Puis, il commence une histoire qu'il invente. Il s'arrête soudain et demande à son voisin de continuer l'histoire en y incorporant son mot à retenir. Ce dernier agit de même avec le suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient raconté leur bout de l'histoire.

Adaptation en virtuel Droit de parole à tour de rôle (voir conseil p. 1)

Des chiffres et des lettres**Jeu original**

Imprimer les questions (et les réponses) pour résoudre des phrases énigmatiques, comme:
26 L dans l'A
Il faut retrouver l'expression correspondante : 26 lettres de l'alphabet.

Adaptation en virtuel

Aller sur le site pour retrouver les fichiers PDF des questions et réponses.
Envoyer d'avance le fichier des questions aux participants.

Forme des mots**Jeu original**

Matériel : Crayons et papier.

Déroulement : Chaque joueur dessine sur son papier une grille de 3X3 (ou 4X 4, ou 5 X 5) de façon à avoir une grille de neuf (ou 16, ou 25) cases. À tour de rôle, les joueurs nomment une lettre, chaque joueur peut placer la lettre dans n'importe quelle case de sa grille. Une lettre ne peut être utilisée qu'une seule fois, mais peut être nommée plusieurs fois. Le but du jeu est de former le plus grand nombre de mots possibles verticalement et horizontalement.

Adaptation en virtuel

Préparer la grille dans un document et l'envoyer d'avance aux participants.
Droit de parole à tour de rôle pour donner la lettre (voir conseil p. 1)

Le jeu des villes**Jeu original**

Les joueurs sont en cercle. Le maître du jeu demande à son voisin de droite (appelons-le "A"): Allo, où vas-tu? "A" répond : Je vais à St-Tropez. Le maître de jeu lui demande : que vas-tu faire là? "A" répond (sa réponse doit rimer avec la ville) : taper du pied, et il fait le geste. "A" demande alors à son voisin de droite (appelons-le "B"): Allo, où vas-tu? "B" répond : Je vais à Rigaud. "A" lui demande : que vas-tu faire là? "B" répond : jouer du piano, et il fait le geste. Et ainsi de suite (C à Beloeil ; faire un clin d'œil) tout le tour du cercle. On ne peut pas utiliser une ville déjà nommée.

Adaptation en virtuel

Au lieu de faire le dialogue successivement avec les voisins, c'est toujours le maître de jeu qui donne le droit de parole. Les participants doivent penser à leur ville et à un geste qui rime.

Jeux d'images**Jeu original**

Le principe de ces jeux est le même pour presque tous les documents : il faut retrouver la bonne expression représentée par l'image. L'image donne un indice sur le mot qui s'y cache... C'est un peu comme un rébus. Par exemple, dans le jeu des nez, il faut retrouver le son "né" dans le mot (souvent avec l'article un ou une qui le précède). La première image montre une personne avec un zigzag en guise de nez. Le meneur de jeu présente cette image aux participants, et le premier qui répond que cette image cache "un éclair" gagne le point (pour son équipe ou individuellement).

Adaptation en virtuel

Aller sur le site chercher les fichiers PDF.

Partage l'écran pour montrer une image à la fois. Les jeunes qui pensent avoir la réponse ouvrent leur micro pour la dire puis le referment.