

---

<b>Téléphone arabe classique</b>	Tous les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur chuchote un mot ou une courte phrase à l'oreille de son voisin. Le voisin doit répéter en chuchotant le même mot ou la même phrase à l'oreille de son autre voisin, etc. Le dernier dit tout haut ce qu'il a entendu.
<b>Téléphone arabe associatif</b>	Tous les joueurs sont assis en cercle. Le premier joueur chuchote un mot à l'oreille de son voisin. Le voisin doit dire à l'oreille de son autre voisin un autre mot auquel il a pensé en entendant le mot (association d'idées), etc. Le dernier dit tout haut un mot auquel il a pensé en entendant le mot chuchoté par l'avant-dernier joueur. Puis chacun redit tout haut le mot qu'il a dit en commençant par le premier joueur.
<b>Téléphone arabe gestuel</b>	Tous les joueurs sont assis en cercle et ont les yeux fermés, mains sur les yeux. Le premier joueur se lève, va devant son voisin, lui tape sur l'épaule pour lui signifier qu'il peut ouvrir les yeux. Le premier joueur fait un geste devant son voisin assis, puis il retourne s'asseoir à sa place et se ferme les yeux. Le voisin se lève et fait la même chose devant le voisin suivant, etc. Quand le tour est fait, le premier et le dernier joueur font les gestes.
<b>Distrait</b>	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.
<b>L'alphabet parlé</b>	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.
<b>Le travail à la chaîne</b>	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.

---

**Valise** 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.  
Exemples de gages : ramper autour du cercle, faire une pirouette, dire la prière exploratrice (louveteau), donner le code morse correspondant à 3 lettres, faire un noeud plat, etc.

**Chez ma grand-mère** 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.

**Ma grand-mère est malade**  
*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.

**Drôle de nom**  
*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.

**L'histoire sans queue ni tête** 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.

**Forme des mots**  
*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.