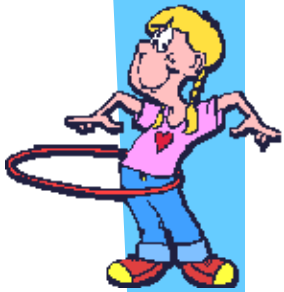


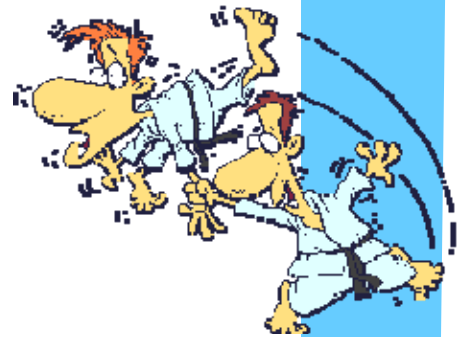
LA COOPÉRATION PAR LE JEU / JEUX DIVERS

Mystères et boule de gomme
(Jeux d'attrapes)



ÉNIGMES

Expression Dramatique



LA COOPÉRATION PAR LE JEU / JEUX DIVERS

Objectif général

Se familiariser avec une banque de jeux ayant une philosophie de type coopératif.

Contenu de l'atelier

1. Les jeux coopératifs et le travail d'animateur

Rôle de l'animateur

Caractéristiques

2. Jeux de tag
3. Jeux en cercle
4. Jeux en équipe de deux
5. Jeux d'équipes

1. Les jeux coopératifs et le travail d'animateur

Les jeux coopératifs sont indispensables à l'animateur. Ils peuvent servir à occuper les temps morts, divertir les jeunes ou simplement les tenir occupés lors d'imprévus. Cependant, il n'est pas évident de bien animer les jeux coopératifs; l'animateur doit tenir compte de certains points techniques afin de s'assurer du bon fonctionnement.

Quelques références de base en animation de jeux coopératifs :

1. Pas d'élimination à long terme.
2. Tous doivent être en action.
3. Prévoir la sécurité et le balayage visuel du terrain pour les jeux plus actifs.
4. S'en tenir à des règlements simples et des explications brèves.

Rôle de l'animateur :

L'animateur exerce un rôle important. Il doit :

1. Savoir attirer l'attention de son groupe.
2. Savoir commencer et arrêter un jeu.
3. Préparer un enchaînement logique entre les différents jeux.
4. L'animateur doit être impliqué dans l'activité en tant que joueur ET meneur de jeu.
5. Savoir divertir ses participants (humour, défi, innovation).

Caractéristiques :

Les jeux coopératifs possèdent des caractéristiques qui favorisent son animation :

1. Des limites de terrain simples; éviter la complexité.
2. Un nombre de participants illimités.
3. Ne requiert que peu ou pas de matériel.
4. Une bonne maîtrise des jeux coopératifs, permet à l'animateur d'animer dans n'importe quelle situation.

JEUX DE TAG.

Le rapporteur

- Bon jeu de connaissance
- Une tag est nommée.
- Le but est de ne pas se faire toucher par la tag.
- Pour éviter qu'on le touche, le pourchassé doit crier le nom d'un autre joueur faisant partie du jeu.
- Si le nom crié par le pourchassé est éliminé, il devient alors lui-même la tag.
- Pour rendre le tout plus compliqué, on peut restreindre les limites du terrain.

Minuit

- Un renard est sélectionné; les autres jeunes sont des moutons.
- Les moutons sont positionnés en ligne sur l'extrémité d'un terrain rectangulaire, appelé la bergerie.
- Le but recherché par les moutons : ne pas se faire attraper par le renard.
- Ils lui demandent « quelle heure est-il? »; et le renard peut répondre ce qu'il désire. Alors, les moutons font des pas vers l'avant, soit le nombre de pas équivalents à l'heure donnée par le renard. Par contre, s'il répond « il est minuit », il se retourne et essaie d'attraper les moutons.
- Les moutons doivent se rendre à la bergerie avant de se faire attraper par le renard.
- On peut exiger de la part des moutons d'exécuter des pas de géants.

Top Secret!

- Le groupe est divisé en deux : les enquêteurs, les criminels.
- Les criminels, en cocus, décident du prochain pays à prendre en otage.
- Le but des enquêteurs : trouver de quel pays il s'agit.
- Les enquêteurs sont placés en cercle autour des criminels.
- Les enquêteurs nomment des pays sans arrêt. Lorsque le pays recherché est nommé, les criminels se mettent à courir et ceux qui se font attraper deviennent des enquêteurs.

Les parasites

- On choisit un singe; on lui bande les yeux. Les autres sont des puces agaçantes.
- Il est important de choisir un terrain vaste et sécuritaire étant donné que le singe ne voit pas.
- Le but du jeu : pour le singe, attraper le plus grand nombre possible de parasites.
- Les parasites viennent agacer le singe, ils peuvent le toucher, lui parler. Le singe doit tourner dans tous les sens et faire aller les bras pour attraper le plus possible de parasites.
- Lorsque qu'un parasite est attrapé, il devient singe à son tour.

Chat coupe

- Un joueur fait le chat et les autres sont des souris.
- Le terrain doit être vaste.
- Le chat a pour but d'attraper les souris.
- Le chat court après une souris; lorsqu'une autre souris vient couper sa trajectoire de course en passant entre le chat et la souris, le chat doit courir après cette nouvelle souris.
- Lorsqu'une souris est attrapée, elle devient le chat.

Chasseurs, pigeons et abeilles

- Trois équipes sont formées : les chasseurs, les pigeons et les abeilles, toutes identifiées par une couleur de dossard distincte.
- Choisir un terrain vaste et dégagé le plus possible.
- Les chasseurs veulent attraper les pigeons, les pigeons veulent manger les abeilles, et les abeilles veulent piquer les chasseurs.
- Lorsqu'un membre d'une équipe est touché, il doit s'immobiliser et attendre qu'un de ses coéquipiers passe entre ses jambes.

Toc, toc, à la porte

- Deux équipes sont formées : les maisons et les voleurs.
- Elles se placent, en ligne, aux deux extrémités d'un grand rectangle; l'équipe des maisons, mains derrière le dos, fait dos aux voleurs.
- Le but des voleurs est de voler une maison, sans se faire attraper par celle-ci.
- Au signal, les voleurs s'avancent vers les maisons, en silence, et viennent cogner dans les mains des maisons.
- Dès qu'elles sentent « le toc », les maisons se retournent et tentent d'attraper le voleur avant qu'il n'atteigne sa base.
- Si le voleur est attrapé, il devient une maison; si la maison ne l'attrape pas, elle devient un voleur.

La chasse au chevreuil

- Un chevreuil est nommé, et le reste du groupe est divisé en deux : $\frac{1}{4}$ de chiens et $\frac{3}{4}$ de chasseurs.
- Une extrémité du terrain sert de refuge au chevreuil.
- Au signal, le chevreuil doit tenter de se rendre à son refuge, sans se faire attraper par les chasseurs. Les chiens ne peuvent pas l'attraper, mais ils peuvent toutefois aider (bloquer le chemin) les chasseurs à attraper le chevreuil avant qu'il n'arrive à son refuge.
- Pour augmenter la difficulté, on peut demander aux chasseurs de se déplacer à cloche-pied.

Méiose

- La tag appartient à une bibitte composée de deux joueurs se tenant par la main.
- Les autres sont alignés sur la ligne de fond du terrain.
- La bibitte doit attraper des joueurs qui traversent le terrain.
- Quand un joueur se fait attraper, il devient bibitte à son tour et joint la bibitte - mère.
- Lorsqu'il y a quatre joueurs pour une même bibitte, elle entre en méiose et se divise en deux.
- Le jeu s'arrête lorsque tous les joueurs sont devenus bibittes.

Tic tac

- Les joueurs sont placés en deux files égales en nombre.
- En étendant leurs bras, ils doivent être capables de toucher les doigts de la personne à droite et à gauche ; ils sont alors en position Tic.
- Les joueurs font demi-tour vers la droite en gardant les bras tendus et doivent être en mesure de toucher les doigts de leurs nouveaux voisins. Ils sont alors en position Tac.
- Les joueurs forment un immense labyrinthe.
- On choisit un chat et une souris.
- L'animateur indique quelle position adopter (Tic ou Tac), ce qui a pour but de compliquer les déplacements du chat et de la souris.

JEUX EN CERCLE

Petit chat

- Les joueurs sont assis en cercle
- Le petit chat se tient debout au centre de celui-ci.
- Au signal, il va s'agenouiller devant un des joueurs assis. Il pousse alors un miaulement ou pour que son vis-à-vis rie ou sourit.
- Le joueur à qui le chat s'est adressé doit le caresser en lui disant : « Pauvre petit chat, ne pleure pas mon petit minou! » Et cela, sans même sourire.

Toc Boum

- Les joueurs sont placés en cercle et à tour de rôle ils disent un chiffre dans l'ordre en commençant par 1 et en augmentant.
- Le chiffre 7 est remplacé par le mot Toc et le chiffre 10 par Boum. Le joueur qui se trompe ou qui hésite est éliminé.
- À partir du moment où un joueur est éliminé son voisin recommence à compter à partir de 1.

Il était une fois...

- Les jeunes sont assis. L'animateur en choisit cinq et les invite à quitter.
- Le moniteur rappelle un des jeunes et lui raconte une histoire de 1 minute très détaillée.
- Lorsque l'histoire est complétée, le jeune retourne s'asseoir avec le groupe.
- Un autre jeune est appelé et le jeune à qui on vient de raconter l'histoire la raconte à son tour à celui qui vient d'arriver et de la façon dont il l'a compris et ainsi de suite.

Chat et rat

- Les jeunes sont assis en rond avec un gros et un petit ballon.
- Au signal, le gros ballon (le chat) et le petit ballon (le rat) sont passés de mains en mains, de gauche à droite.
- Le but est de faire en sorte que le gros ballon rattrape le petit ballon, lorsque le chat a rattrapé le rat on recommence.

Le magicien aveugle

- Un cercle est formé de joueurs se tenant par la main.
- Au centre, on retrouve un joueur (le magicien) aveugle avec sa baguette.
- Le cercle se met à tourner et lorsque le magicien lève les bras les joueurs cessent de tourner. Il pointe une personne et le magicien dit alors : « Fais entendre ta voix ».
- Le magicien essaie de reconnaître la personne par sa voix.

Di course

- Faire une course à relais où les jeunes se passent un objet à l'aide de leur nez seulement.

Ciel, terre et mer

- Les jeunes forment un cercle et l'animateur se tient au milieu avec un ballon.
- Il choisit, au hasard, un joueur et lance le ballon dans sa direction en disant ciel, terre ou mer.
- Selon le thème choisi, le joueur doit nommer un nom d'animal vivant dans ce milieu (ex. mer = dauphin), et ce, avant qu'il ait attrapé le ballon.
- Lorsqu'un joueur échoue, il est éliminé et le jeu se poursuit.

Le singe en retard

- Un maître de jeu est nommé, le singe; les autres sont assis en cercle autour en observant bien tout ce qu'il fait.
- Un peu comme le principe du musicien, les autres doivent imiter le singe sans se tromper, MAIS à un geste d'intervalle. Autrement dit, si le singe se met à sauter, les autres ne font rien. Ensuite, s'il se met à taper des mains, les autres se mettent à sauter.
- On élimine du cercle ceux qui se trompent.

Meurtrier

- Les jeunes sont assis en cercle, les yeux fermés; l'animateur choisit un meurtrier en lui donnant une tape sur la tête et il choisit également un détective avec deux tapes sur la tête.
- Pour le meurtrier il s'agit, à l'aide d'un clin d'œil, de tuer les jeunes qui font partie du cercle en les regardant droit dans les yeux. Lorsqu'un participant se fait tuer, il se couche sur le dos.
- Le détective doit pour sa part trouver le meurtrier en examinant attentivement les gestes des participants.
- On change les rôles lorsque le détective a trouvé le meurtrier.

L'histoire sans fin

- L'animateur décide d'un sujet et commence une histoire.
- À tour de rôle, les jeunes ont un certain temps pour continuer l'histoire. Lorsqu'on a fait le tour des jeunes, on recommence avec une autre histoire.

JEUX EN ÉQUIPE DE DEUX

Chiens fidèles

- Les jeunes forment deux lignes (les maîtres et les chiens), l'une derrière l'autre, faisant face à l'animateur placé à quelques mètres de là.
- Les maîtres sont placés à genoux, un mètre derrière les chiens qui eux sont assis.
- L'animateur fait un clin d'œil à un des chiens.
- Ce même chien doit aller toucher à l'animateur sans que son maître ne le rattrape.

Miroir

- En suivant la musique, l'un des jeunes imite l'autre qui danse et se promène dans la salle.
- Ne pas oublier que le jeune qui doit imiter fait l'inverse de ce qu'il voit : miroir
- L'effet 3D donne une toute nouvelle dimension à ce fameux jeu du miroir.
- Demander aux jeunes de se promener en utilisant le plus d'espace possible.

Cruche

- Les jeunes sont deux par deux en s'entrelaçant par un bras. Ils ont donc un bras lié et un bras libre.
- En plus, il y a une tag qui poursuit une abeille égarée. La seule façon pour l'abeille de se libérer de son poursuivant est de s'accrocher aux bras libres d'une des cruches.
- Une fois accrochée à la cruche, l'extrémité opposée se détache et devient l'abeille se faisant poursuivre.

Dessin d'aveugle

- Deux enfants sont dos à dos assis sur le sol.
- Un des enfants a un dessin qu'il tente de faire reproduire par son partenaire qui ne le voit pas.
- Il doit donc donner des directives qui aideront son partenaire à reproduire le dessin le plus exactement possible.

Le guide

- Un aveugle se fait guider verbalement par un guide. Il doit le guider à travers un parcours de cônes.
- Aucun contact physique n'est permis.
- Une variante : placer tous les guides au même endroit dans le fond de la salle. Les aveugles se doivent donc d'être très attentifs à leur guide.

JEUX D'ÉQUIPE

Mur de son

- Le groupe est divisé en deux.
- Une moitié est placée en ligne au centre du terrain.
- L'autre moitié est encore divisée en deux; et chacune des deux moitiés se place aux extrémités du terrain.
- Le but de l'équipe du milieu est d'empêcher (en criant et en hurlant, etc.) les deux extrémités de se dire un mot.

Guerre des planètes

- On forme des équipes de 5 à 6 jeunes en donnant à chaque groupe un nom de planète (ex. Vénus, Mars...).
- Les équipes se dispersent sur le terrain, chacune se regroupant et tentant de s'unir de la façon la plus solide possible.
- L'animateur va crier le nom d'une planète et le nom de la planète qu'elle doit aller attaquer (ex. Mars attaque Saturne). La planète qui attaque a 30 sec. pour démembrer l'autre planète.
- Après 30 sec., les membres de l'équipe attaquée qui ne sont plus unis à leur planète d'origine font désormais partie de la planète qui les a attaqués.
- Les planètes retournent à leur place et on recommence en nommant deux nouvelles planètes.

Rituel des gangs

- Le groupe est divisé en deux équipes.
- Chacune des équipes est assise en ligne, une face à l'autre.
- Tour à tour, les participants de chaque équipe se lèvent et font le mime d'une attitude arrogante ou drôle. Ils ne doivent pas refaire un mime déjà utilisé et la partie se continue jusqu'à ce qu'un joueur refasse un geste.

Passe la passe

- Deux équipes s'éparpillent sur un terrain.
- L'animateur donne un ballon à un des joueurs. Au signal, l'équipe possédant le ballon doit faire tourner le ballon, c'est-à-dire que chacun des membres de l'équipe doit y toucher, sans se faire intercepter par l'autre équipe.

Etoile humaine

- Le groupe est divisé en quatre.
- L'animateur les place en ligne, formant une croix (+), en leur attribuant un numéro. Par exemple, tous les joueurs placés près du centre sont le numéro 1, et plus on s'éloigne, plus les nombres augmentent.
- Un ballon est déposé au centre de l'étoile.
- Quand l'animateur crie un numéro, le joueur correspondant doit faire un tour complet de l'étoile, revenir derrière sa rangée, passer entre les jambes de tous les joueurs de son équipe et aller toucher le ballon au centre.
- Le premier à toucher le ballon obtient un point, retourne à sa position, et un autre numéro est appelé.

Mystères et boule de gomme (Jeux d'attrapes)

Objectif général

Stimuler l'intérêt pour les jeux d'attrape et leur utilité au camp.

Objectifs spécifiques

- ✓ Informer sur les moyens d'intégrer les jeux d'attrape
- ✓ Donner une banque de jeux d'attrape et la façon de les diriger

Contenu de l'atelier

1. Que signifie l'expression "jeux d'attrape"?
2. Utilisation
3. Les tours de magie
 - Les secrets d'un bon magicien
 - Jeux de magie avec assistant
 - Jeux de magie sans assistant
4. Jeux d'attrapes
 - Sans matériel
 - Avec matériel
5. Énigmes
 - Vous les connaissez??
 - Vos énigmes

1. Que signifie l'expression « jeux d'attrape »?

De petits jeux simples, mais souvent très efficaces parce qu'ils développent le sens d'observation.

2. Utilisation

Les jeux d'attrapes servent à remplir les temps morts. Fonctionnent très bien auprès des ados. Attention aux victimes choisies, certaines personnes sont plus susceptibles que d'autres. Idéal pour animer des fêtes.

Les * tours * de * ** * magie

Les secrets d'un bon magicien

- * se pratiquer
- * prévoir son matériel
- * amuser le public est primordial, si on se trompe, on en rit!
- * développer un personnage si désiré.

Jeux de * ** * magie * avec * ** * assistant

Les * chiffres * ** * magiques

Le magicien quitte les lieux. L'assistant fait choisir à l'auditoire un chiffre de 1 à 20. Le magicien revient et grâce à la télépathie, il devinera le chiffre. Pourquoi? Parce que le premier numéro nommé par l'assistant : « Est-ce que c'est le 5? » indiquera son rang. Par exemple dans ce cas, le magicien saura que ce sera le 5e chiffre nommé, incluant le chiffre indice, 5.

Magie * ** * noire

Un meneur de jeu demande à un complice de sortir de la salle. Puis, il demande à l'assistance de désigner un objet. Ensuite, le meneur appelle le complice et lui demande d'identifier l'objet choisi. Il lui pointe avec son bâton différents objets. L'indice: l'objet montré avant l'objet choisi doit être noir.

Variantes : magie rouge...

Le bâton magique

Le magicien et son complice tiennent le même bâton bout à bout. C'est un bâton télépathique. Le magicien demande le silence. Un enfant finira sans doute par émettre un son. À ce moment, le magicien demande au complice « Es-tu prêt? ». Si le complice a entendu le même son, il répond oui et sort de la salle. Puis, le magicien choisit un enfant, celui qui a parlé le dernier. Le complice revient et à l'aide du bâton qui le guide, devine l'enfant choisi.

Les neuf cartes

Neuf feuilles blanches sont disposées au sol pour former ensemble un grand rectangle de 3x3. Le magicien sort de la salle. Le complice demande à l'assistance de choisir une feuille. Puis, le magicien revient. Le complice pointe les feuilles avec un bâton en demandant si c'est la bonne. Si c'est la feuille du milieu qui a été choisie, il pointera toutes les feuilles en leur centre. Si c'est la feuille d'en haut à droite, il pointera toutes les feuilles en haut à droite. L'endroit pointé sur une feuille indiquera au magicien la feuille choisie dans le grand rectangle.

Les baguettes chinoises

Le meneur de jeu lance un tas de baguettes chinoises sur une table. Il demande alors à son complice de lire, dans le dessin fait par les baguettes, le chiffre représenté. Le truc: le meneur de jeu indique le nombre à l'aide de ses doigts déposés subtilement sur le bord de la table.

Jeux de magie sans assistant

Mon fantôme

Le magicien se vante à son auditoire qu'il a les pouvoirs de passer sa personne sous une porte fermée. Ceux qui ne le croient pas, vont de l'autre côté de la porte. Le magicien récite ses formules puis il glisse sous la porte un carton sur lequel est écrit «ma personne».

La télépathie

Le magicien demande à une personne de l'assistance qui croit posséder des dons télépathiques, de quitter les lieux et de réfléchir très fort à l'objet qu'il croit que l'assistance choisira. Le magicien annonce dès lorsqu'aucun objet ne sera choisi. Il leur demande qu'à la première tentative de la victime, ils soient terriblement déçus que le bon objet n'ait pas été choisi. Toutefois, lors de la deuxième tentative, tous s'exclament de joie, car il a pointé le bon objet.

JEUX D'ATTRAPES

Sans matériel

Au marché Paderpadi/Au marché paderpado

En cercle. Chaque participant doit prononcer à son tour : au marché Paderpadi, j'achète _____, et il doit nommer quelque chose. Cependant, il ne peut acheter quelque chose dont le mot contient un « r » ou un « l ». Même truc avec le marché paderpado.

Woups titi

Jeu de montagnes russes avec les doigts d'une main. Le truc: croiser les mains à la fin. Les participants doivent imiter le meneur de jeu.

La recette du gâteau-santé

Groupe en cercle. L'animateur demande ce que chacun ajouterait dans la recette de gâteau-santé (sans-t). À tour de rôle, chacun nomme un ingrédient. Cet ingrédient ne doit pas contenir de «t» dans son orthographe.

Le psychologue

Le groupe détermine un problème alors qu'une victime est sortie de la salle. Ce peut être que l'un se prend pour l'autre et répond aux questions comme l'autre le ferait. La victime revient dans le groupe et pose des questions aux gens pour trouver leur problème.

Autres thèmes :

- se prendre pour une vedette
- se prendre pour une victime
- répondre à la question précédente
- se trouver un thème commun
- répondre en commençant par la première lettre de l'alphabet et ainsi de suite...

La montagne sacrée

Le meneur de jeu orchestre une mise en scène alors que la victime est sortie. *Mise en scène* : peuple barbare qui accueille un nouveau membre dans leur groupe et qui lui fait passer une initiation. La victime doit réussir à grimper sur la montagne (une chaise) sans choquer le peuple. Le peuple scande en sourdine : « ôte tes bas et monte dessus ». Lorsque la victime tente de mettre un pied sur la montagne, le peuple ahuri se met à crier puis reprend sa litanie. Le truc : la victime doit enlever ses bas et monter sur ses bas et non sur la chaise.

Les îles Mouk-Mouk

On fait sortir une ou plusieurs victimes de la pièce. Toutes les autres personnes se tiennent debout dans la pièce. On fait ensuite entrer une des victimes et on lui dit qu'elle doit faire quelque chose que les autres ne font pas pour partir pour les îles Mouk-Mouk. Elle doit tout simplement s'asseoir, mais elle essaiera de faire toutes sortes de choses. Ce jeu est généralement très drôle. Dès que la victime s'assied, on fait entrer une nouvelle victime, et ainsi de suite.

De quel pied?

Le meneur de jeu demande à la victime de se mettre au pied du mur et d'avancer comme il lui indiquera : en ballerine, en singe,... Puis il lui demandera de quel pied elle est partie. La victime devra lui répondre : « du pied du mur » sans quoi elle devra réaliser une épreuve de punition donnée par le groupe et recommencer le jeu jusqu'à ce qu'elle réponde adéquatement.

P.-S. : Choisir la victime avec précaution. Certains peuvent s'insulter.

Avec matériel

Dans le désert

La victime est assise au sol. On la recouvre d'une chaude couverture. Le meneur de jeu lui explique qu'elle se trouve dans un grand désert et qu'il fait très chaud. Elle doit enlever sept (cette) choses sur elle. Le truc : enlever cette chose (la couverture) sur elle. Attention à ceux qui pourraient complètement se déshabiller, faire preuve de jugement.

Les ciseaux

En cercle, à tour de rôle, les joueurs se passent une paire de ciseaux. Ils peuvent les passer croisés ou décroisés, selon la position de leurs jambes, si elles sont croisées ou décroisées.

Le toutou

En cercle, à tour de rôle, chacun est invité à démontrer de l'affection à un toutou d'une manière différente et créative. Puis, une fois le tour complété, chacun doit refaire les mêmes gestes envers son voisin de gauche.

Le sifflet

Faire sortir la victime pour l'installation du sifflet et l'explication aux joueurs. Les joueurs, à genoux et assis sur leurs pieds, forment un cercle. La victime et le meneur de jeu sont au centre du cercle. Le meneur de jeu possède un sifflet accroché derrière lui. Il se déplace à l'intérieur du cercle en passant près des joueurs agenouillés; ceux-ci doivent siffler lorsque le meneur de jeu s'arrête devant eux. La victime doit deviner dans quelles mains se trouve le sifflet qui circule sans cesse autour du cercle, alors qu'il n'est dans les mains de personne.

ÉNIGMES

Vous les connaissez??

1. **Pouvez-vous désigner cinq jours de la semaine sans en prononcer le nom?**

Avant-hier, hier, aujourd'hui, demain, après-demain.

2. **Un anthropologue trouve deux corps dans une caravane en Inde. Il affirme que c'est Adam et Ève et on lui donne raison. Pourquoi?**

Ils n'ont pas de nombril.

3. **Devant lui, les chefs d'État enlèvent toujours leur chapeau, qui est-il?**

Le coiffeur

4. **Aussitôt engagé, il se retrouve à la porte. Qui est-il?**

Le portier

5. **Le fils d'une veuve peut marier sa mère. Comment?**

S'il est prêtre

6. **Un homme entre dans une taverne. Il demande un verre d'eau. Le barman sort son pistolet et le met sous son nez. L'homme a peur, reprend ses esprits, se met à rire, donne un dollar de pourboire au barman et sort. Pourquoi?**

Il avait le hoquet

7. **Un homme habite au 9e étage d'un immeuble d'habitation. Pour monter chez lui, il doit prendre l'ascenseur jusqu'au 4e et monte le reste des étages à pied. Pour redescendre, il emprunte l'ascenseur du 9e au rez-de-chaussée. Pourquoi?**

Il est nain et ne peut atteindre le bouton « 9 » de l'ascenseur.

8. **Quelle est la moitié de « 8 »?**

Hu, it, O, E ou E à l'envers

Vos énigmes

Partage d'énigmes entre les participants à la formation.

Expression dramatique

Jeux dramatiques

« L'imagination est plus importante que le savoir ».
Albert Einstein

Dans cet atelier, il ne faut pas craindre de se laisser aller, d'émettre ses idées, même celles qui semblent ridicules.

Objectif général

Se familiariser avec l'animation de différents jeux dramatiques adaptables au milieu récréatif.

Contenu de l'atelier

- Jeux de créativité et de spontanéité
- Jeux de mimes
- Improvisation et jeux humoristiques
- Références

Jeux de créativité et de spontanéité

Association d'idées

Les joueurs sont assis en cercle. Le meneur de jeu dit un mot (ex. princesse). Le joueur à sa droite nomme spontanément un mot qu'il associe au premier (ex. château). Le joueur à sa droite fait de même et ainsi de suite. L'objectif de ce jeu n'est pas l'originalité mais plutôt la spontanéité.

Histoire collective

Le meneur de jeu commence à raconter une histoire. À tour de rôle, chacun rajoute une action à l'histoire. On peut développer un thème, des personnages ou laisser l'imagination vagabonder.

Variante : À chaque action nommée, les joueurs la miment tous en même temps, s'imaginant être le personnage effectuant l'action.

À quoi ça sert ?

On dépose un objet au centre du cercle. Le but du jeu est de trouver à l'objet une utilité autre que ce qu'il a réellement: il s'agit de visualiser un autre objet auquel on peut l'assimiler. Lorsqu'un joueur se sent inspiré, il ramasse l'objet et l'utilise dans une brève séquence mimée, jusqu'à ce qu'un joueur devine cette nouvelle utilité. Puis c'est au tour du prochain inspiré...

P.-S. Notez que l'on peut se servir de nombreux objets disponibles en théâtre, soit costumes, décor ou accessoires, et ce, en créant une tout autre signification-utilité!!! Soyez créatifs!

Qu'est-ce qui arriverait si...

Les joueurs sont assis en cercle. Un premier joueur donne une mise en situation à son voisin, commençant par « Qu'est-ce qui arriverait si... » et ce dernier devra s'imaginer être dans cette nouvelle situation et la jouer instantanément (ex.: « Qu'est-ce qui arriverait si, la chaise sur laquelle tu es assis était un rond de poêle allumé?, si l'eau que tu bois se transformait en essence?, si ... »).

Variante : Écrire les mises en situation sur des bouts de papier; (ex.: « Qu'est-ce qui arriverait si tu gagnais le million? Si on n'avait pas de cheveux? Si... »). Chaque joueur en pige une. Le premier joueur regarde son voisin et lui dit sa phrase clef. Ce dernier doit fournir immédiatement, sans hésitation, cinq conséquences à la question-supposition.

La machine vivante

Le but du jeu est de construire une machine. Un participant s'installe en faisant un geste et un son répétitif. À tour de rôle, tous s'intègrent à la machine en rajoutant un geste et un son différents à la machine.

Chapeau-chameau ou corbeau-corneille

Deux équipes, face à face. Les joueurs portent un foulard. Le meneur de jeu nomme l'équipe A (les chameaux) et l'équipe B (les chapeaux). Le meneur de jeu commence une histoire et, quand il nomme les chameaux, ceux-ci courent jusqu'à leur ligne de fond, située à environ dix mètres, et les chapeaux les poursuivent. Ceux qui sont touchés ou qui perdent leur foulard se joignent à l'équipe adverse. Ainsi, le meneur de jeu peut toujours équilibrer les équipes.

Corps à corps

Le meneur de jeu demande deux premiers volontaires et il nomme deux parties du corps (ex. tête à genou). Un des volontaires devra donc coller sa tête sur le genou de l'autre. Puis il en nomme deux autres (ex. doigt à nez). Un autre joueur devra mettre son doigt sur le nez d'un des deux autres joueurs (ou son nez sur le doigt). Ainsi de suite jusqu'à ce que tous se touchent.

Le photographe

Les joueurs prennent une pose qu'un autre joueur (le photographe) feint de prendre en photo. Il a X temps pour se rappeler des détails, postures, vêtements, situation physique... Puis, il quitte les lieux le temps que le groupe change d'un à X éléments. Le photographe revient et doit trouver les erreurs de la photo.

Hagoo

Les deux équipes forment deux lignes face à face. Un joueur de chaque équipe se tient au bout, face à l'autre de l'autre bout. Les yeux dans les yeux, les joueurs doivent avancer et se croiser au centre puis se rendre à l'autre bout, dans le plus grand sérieux. Pendant ce temps, les joueurs des deux équipes essaient de faire rire le joueur de l'équipe adverse. Chaque fois qu'un joueur réussit à traverser sans rire ou même sourire, il marque un point pour son équipe.

Le nœud gordien

Les jeunes forment un cercle. Chaque joueur de ce cercle doit serrer la main droite puis la main gauche à une personne différente et qui n'est pas directement à sa droite ou à sa gauche. Une fois les mains reliées et des plus entremêlées (nœud géant), il est défendu de se séparer. Le but est donc de réussir à démêler tous ces liens et à reformer un cercle, et ce, sans se laisser les mains.

Sculpture humaine

Les participants se regroupent par trois. Chacune de ces trois personnes prendra, à tour de rôle, un des rôles suivants : un sculpteur aveugle explorera la forme qu'aura pris un modèle pour ensuite réaliser avec une personne jouant le rôle de pâte à modeler sans vie, le même modèle que celui qu'il vient d'explorer.

Jeu du "poussin"

On bande les yeux de tous, sauf du meneur de jeu qui attribue un nom d'animal à chaque participant. Chaque animal a son homologue (2 moutons, 2 coqs, etc.). Le but c'est, qu'au signal du meneur de jeu, les homologues se retrouvent en poussant leur cri. Une fois réunis, les homologues s'assoient, enlèvent leur foulard et observent les autres.

Variante : Nommer un animal isolé (coup pendable).



Le mime est l'art du silence. Les 3 outils de base du mime sont :

- notre corps (expression faciale et corporelle);
- notre concentration;
- notre créativité.

Mimes

Deux équipes ont chacune leur zone. Le meneur de jeu indique quelle équipe commence et ce qu'elle doit mimer (métier,...). Chaque joueur mime la même chose. L'autre équipe doit deviner. Lorsqu'un membre a deviné, il le dit et toute son équipe doit pourchasser ceux qui mimaient. Ceux qu'on attrape font désormais partie de notre équipe et on continue.

Course aux mimes

On invente une mise en situation où les joueurs auront, en équipe, à mimer le plus vite possible, une liste de mots que le personnage X a dans les mains. On divise les joueurs en équipes de quatre à six. Les équipes sont à une distance égale de ce personnage (dix mètres minimum), dans des directions différentes. Au signal, le premier membre de chaque équipe court jusqu'au personnage qui lui dira à l'oreille un mot à mimer. Il revient à son équipe et le mime (sans parler, ni faire de sons) jusqu'à ce qu'un joueur devine le mot. Puis, c'est au deuxième joueur et ainsi de suite. L'équipe gagnante est la première qui a mimé toute la liste de mots du personnage.

P.-S. Vérifiez s'il n'y a pas de tricheries... (cette vérification peut être faite par un autre personnage...).

Suggestions de mots à mimer: noms d'animaux, verbes d'action, actions quotidiennes, sports, choses, moyens de transport, métiers, expressions connues, etc.

N'oubliez pas de les adapter à l'âge des groupes.

Mi-Me-Mo

Le meneur de jeu possède un chapeau rempli de mots à mimer; la difficulté des mimes dépend de l'âge du groupe (voir les suggestions de mots dans la course aux mimes). Les joueurs sont divisés en deux équipes égales. Un joueur de la première équipe s'avance vers le meneur de jeu. Au signal, il pige un mot qu'il doit mimer à son équipe (sans parler, ni faire de sons). Lorsque son équipe l'a deviné, il en pige un deuxième et ainsi de suite jusqu'à ce que les deux minutes soient écoulées. Puis, c'est au tour de l'autre équipe. L'équipe gagnante est celle qui a deviné le plus de mots une fois que tous les joueurs ont fait leur mime.

L'action gelée

C'est le même principe que Mi-Mé-Mo. Toutefois, les mots à mimer sont des actions seulement. De plus, le joueur qui mime doit mimer une seule position de cette action, et ce, sans faire de mouvements. Ce jeu s'adresse aux 12 ans et plus.

Décor vivant

On forme des équipes de 6 à 8 jeunes. On donne à chaque équipe une fiche où est suggéré un décor. Le but du jeu: chaque équipe trouve une façon originale de représenter humainement ce décor statique (ex.: moulin, forêt, bateau, fontaine, pont, grue, cheminée, phare, escalier, voiture, train, salle à manger, puits, etc.).

P.-S. Lors de la création de pièces de théâtre, laissez-vous aller à inventer et à créer des décors humains au lieu de décors réels traditionnels!!!

Les miroirs

Il s'agit d'interpréter au-delà des paroles, c'est-à-dire, d'absorber l'énergie dégagée par l'autre tout en lançant les mêmes signaux pour être sur une même longueur d'onde.

Deux par deux, face à face, une personne fait une action (sans parler) et l'autre fait le miroir, c'est-à-dire qu'elle fait tous les mêmes gestes et expressions faciales que l'autre.

Suggestions de thèmes d'actions :

- Expérimenter différents rythmes, positions, amplitudes de mouvement, etc.
- À l'aide d'un accessoire (les 2 partenaires ont le même)
- Je me lève le matin
- Ce soir, je sors!!
- Chanteur(euse) d'opéra dans un grand spectacle
- Danseur(euse) professionnel (varier les types de danse)
- Super concours de grimaces!! (recourir aussi à votre corps)

Jeu : les spectateurs doivent deviner l'action :

- Je me déguise pour la fête d'Halloween ce soir : quel est mon costume?
- Lecteur de nouvelles : quelle est la catastrophe décrite?
- Musicien : de quel instrument joue-t-il?
- Politicien ou chanteur : de qui s'agit-il?
- Scène d'un conte connu : de quel conte s'agit-il?...

P.-S. Vous pouvez utiliser le jeu du miroir dans un de vos sketches ou dans la thématique estivale comme décors-effet spécial (une personne se regardant dans le miroir... et...!!!).

IMPROVISATION ET JEUX HUMORISTIQUES

Communiquer, c'est partager avec autrui une pensée, un sentiment, une idée. Ce partage peut s'exprimer par une parole, par un geste, ou même par un simple regard.

Improviser, c'est créer sur le champ, rapidement et sans préparation. L'improvisation développe à la fois : *le sens de l'écoute, *la créativité, *le sens du "synchronisme", *la facilité à verbaliser, *le langage verbal et non verbal, la confiance en soi, la concentration et la spontanéité. *L'objectif premier c'est la participation!* Encouragez-la!

Les règles de base de l'improvisation sont :

- 1- Être à l'écoute les uns des autres; ne pas parler tous en même temps.
- 2- Respecter le thème.
- 3- Rester dans son personnage. Si on joue un autre personnage, être clair.
- 4- Développer l'histoire, recourir à son imagination; éviter de tourner en rond.

IMPROVISATION TRADITIONNELLE

Les joueurs sont divisés en deux équipes. L'arbitre pige un thème. Pour chaque thème on indique la durée de l'improvisation, la participation d'une équipe ou des deux, le nombre de joueurs et peut-être même un handicap (pour les 12 ans et plus). L(es) équipe(s) désignée(s) a(ont) une minute pour discuter ensemble de leurs idées et déterminer qui ira sur la patinoire (la scène), quand, etc. Puis, au jeu!

IMPRO-CLAC

Deux ou quatre joueurs sont sur la patinoire. Un spectateur nomme un thème. Les joueurs improvisent immédiatement sur le thème. Après 30 secondes, un spectateur peut taper des mains. Au tapement de mains, les joueurs figent. Le spectateur donne un autre thème ou change les lieux. Puis, il prend la place d'un des joueurs qui devra quitter la patinoire. Le meneur de jeu tape des mains et l'action reprend sous le dernier thème donné et ainsi de suite. Ce jeu est très intéressant pour les plus jeunes, car les thèmes et les joueurs changent souvent et tous peuvent participer.

LE CHAR

Quatre joueurs sont assis sur des chaises qui simulent une voiture. Le conducteur adopte un rôle et les passagers en adoptent un complémentaire. Ils improvisent donc pendant x temps, et ce, sans sortir de la voiture. Puis, un auto-stoppeur est sur la route. L'improvisation s'arrête. L'auto-stoppeur prend la place du conducteur et les autres changent de place, de sorte qu'un passager quitte. Puis c'est au tour de ce nouveau conducteur d'improviser une nouvelle situation et ainsi de suite.

LE BANC D'AUTOBUS

Un joueur improvise un personnage assis dans un autobus. Un deuxième joueur arrive et s'assoit à côté de lui. L'objectif de ce deuxième joueur c'est de faire déguerpir de son banc l'autre et ce, soit volontairement ou malgré lui: ex.: parce qu'il est grossier, malpropre, ambitieux, etc. L'objectif du premier joueur c'est de rester à sa place jusqu'à temps que la goutte fasse déborder le vase!

LE JEU DES MAINS

Un joueur utilise son corps, ses pieds (ses mains sont dans des bottes ou des souliers) et sa tête; un autre, caché derrière lui à l'aide d'un drap ou d'un veston, utilise ses mains (mains entrées dans les manches du veston); ensemble ils font un personnage. Un narrateur raconte l'histoire de ce personnage, sinon c'est la tête qui parle.

LE COMMENTATEUR

Deux joueurs sont sur la patinoire, un autre joueur est le commentateur et les autres sont les spectateurs. Le meneur de jeu nomme un thème, ex. je fais mon épicerie. Les deux joueurs improvisent sur le thème, et ce, sans parler. Quant au commentateur, il dicte les mouvements et les actions des deux joueurs, et ce, comme si c'était une partie d'une équipe sportive. Puis, on change de thème et de joueurs.

SALUT !

Deux joueurs se placent à des extrémités opposées du local. Ils marchent en direction l'un de l'autre. Le premier joueur (A) qui dit «Salut! à l'autre (B) instigue le type de relation qu'ils ont et ce selon l'attitude, le ton, etc. qu'il a utilisés. Puis, ils continuent leur chemin. Après, le joueur A se retourne et dit "Ah oui, je voulais te dire...". Puis, c'est au tour de deux joueurs de se rencontrer.

HISTOIRE ANIMÉE

Un meneur de jeu raconte une histoire. Dans celle-ci, il doit y avoir des personnages (méchant, princesse, etc..) et des lieux (forêt, lac, etc.) qui reviennent souvent. Le meneur de jeu divise le groupe et lorsqu'il nomme un des personnages ou lieux, une partie du groupe, déterminée à l'avance, doit réagir dans la peau de ce personnage ou lieu.

Variante : Si le groupe est petit, on demande à une seule personne de faire les personnages et au reste du groupe, les lieux.

LA DÉCLARATION D'AMOUR

Deux joueurs sont sur la patinoire. Le meneur de jeu attribue un personnage (ex. : des personnages de contes ou de films connus, des caractéristiques précises, etc.) à chacun des joueurs et mentionne lequel des personnages fait une déclaration d'amour à l'autre. Puis, au jeu!

RÉFÉRENCES

GRAVEL, Hélène et AZZOLA, Madeleine. Expression dramatique. Éditions Prise de Parole, Ontario, 1989.

GRAVEL, Robert. Impro : Jeux et réflexions. Leméac Editions, Montréal, 1987.

RIOUX, Monique. L'enfant et l'expression dramatique. Éditions de l'Aurore, Montréal, 1976.

THÉÂTRE ACTION. Brisez la glace! Organisation d'une ligue d'improvisation. 1987