

# FAISONS CONNAISSANCE

## L'acrostiche

Anecdote et faits divers

Le télé achat

Y a quelqu'un qui

Catégorisation

Au bout du rouleau

Zip zap

La bâche

Cercle aux prénoms

Qui a disparu

Un prénom un geste

J'explose quand...

La balle nommée

Pierre appelle Paul

Tempête en mer

Une chaise pour tous

Aimes-tu tes voisins

La facecard

La carte d'identité

Définis moi

Le bingo

Amis possibles

Tour de balle et balle retour



## L'ACROSTICHE

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

5 minimum

Durée :

15 min

Lieu :

Intérieur

Intérêts :

Développer l'imaginaire, se présenter en quelques mots, faire connaissance, ...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

De grandes affiches supérieures au format A3 (si possible), feutres de différentes couleurs.

Déroulement /  
Règles :

La personne qui doit se présenter (enfants, animateur, ...) écrit son prénom sur le support papier et avec chaque lettre de son prénom elle doit former d'autres mots qui le présentent et le caractérise. (Voir modèle).

Une fois l'affiche réalisée, l'auteur revient la présenter en **développant** les "mots" qui sont indiqués sur sa feuille.

Variante :

Ca peut être une autre personne qui vient présenter la fiche d'un autre. Dans ce cas ils doivent se mettre d'accord quelques minutes auparavant pour pouvoir développer ce qui est inscrit sur le support.

On peut également demander aux auteurs de décorer leur affiche par des dessins par exemple. Les affiches peuvent ensuite être conservées et placardées sur les murs du centre par exemple.

Conseil :

Pousser les participants à **développer** ce qu'ils ont écrit. Si vous ne le faites pas vous aurez : "dynamiques parce que je suis dynamique, chanteur parce que je suis chanteur, fac de Nanterre parce que je suis à la fac de Nanterre" etc. Ce qui nous intéresse ici est de savoir pourquoi des études de droit à Nanterre par exemple, chanteur où ? dans un groupe ? A la chorale ? etc.

## LE TÉLÉ-ACHAT

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

4 minimum

Durée :

15 min

Lieu :

Intérieur

Intérêts :

Développer l'imaginaire, se présenter en quelques mots, faire connaissance, jouer un rôle, ...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Une petite estrade pour mettre en valeur « l'objet » à vendre.

Déroulement /  
Règles :

Les candidats, les enfants, les animateurs, ... se mettent en binôme et doivent faire connaissance de manière à pouvoir se présenter. Ils aborderont leur savoir, leur savoir-faire et leur savoir être, leur passions, leur envies et leur désirs... de sorte à ce que chacun ait des arguments pour « vendre l'autre ». Exemple : *aujourd'hui le Hamed est en promotion, il n'est pas toujours de bonne humeur, surtout lorsqu'il ne dort pas assez. En revanche vous pourrez compter sur lui pour organiser votre travail et mettre de l'ordre dans vos idées, car c'est quelqu'un de très cartésien et pragmatique, D'un naturel très doux, le Hamed vous aidera à canaliser votre énergie. Étudiant en droit, il sera aussi vous aiguiller si vous rencontrez des soucis d'ordre juridique...*

Variante :

-

Conseil :

Si vous faites un groupe d'acrostiches et un groupe de téléachat, afin de pouvoir garder une trace (affiches) vous pouvez prendre une photo ou deux de la vente qui est en train de se réaliser dans le but de pouvoir l'afficher également et ainsi garder une trace de cette présentation, comme pour les acrostiches.

## LA CATÉGORISATION

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

20 minimum

Durée :

20 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance avec le groupe, ceux situés dans un groupe,...

Conseils sécurité :

éviter les catégorisations de type : couleur de peau, poids, origine ethnique...

Matériel :

aucun

Déroulement / Règles :

dans un imaginaire ou pas, raconter une histoire, qui permettra de classer les individus selon différentes approches. Exemple : placez-vous par couleur de cheveux de la plus claire à la plus foncée, par longueur de cheveux, par taille, par pointure de chaussures, par matière préférée au collège, etc.

les participants ont quelques secondes pour s'organiser entre lorsque le meneur arrête le chronomètre ils doivent être en place. Ceux qui ne sont pas en place quittent le groupe jusqu'au classement suivant.

Variante :

Grâce au Facebook, maintenant on peut identifier des personnes en les découvrant davantage, juste avec leur nom et prénom : centres d'intérêt, films préférés, livres préférés, en plus de toutes les informations qu'apportent les photos placées sur les pages est accessibles à tous, parfois. Il peut être rigolo de décrire un portrait et de donner des indications petit à petit. Toutes les personnes qui ne sont pas concernées ou qui ne se retrouvent pas dans ce descriptif quittent le groupe. À la fin il n'en reste qu'un !

## ZIP-ZAP

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance, réflexes et rapidité, mémorisation...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Aucun

Déroulement / Règles :

Le meneur se trouve au milieu du cercle constitué par les joueurs.

Le meneur désigne un joueur et lui dit : "zip !" Le joueur doit désigner son voisin de droite en donnant son prénom le plus rapidement possible.

Si le meneur lui dit : «Zap » il doit désigner son voisin de gauche et donner son prénom le plus rapidement possible.

Lorsque le meneur dit : «zip-zap !», tous les joueurs doivent changer de place et ne pas se trouver à côté des mêmes voisins que la partie précédente.

Variante :

Lorsque le meneur dit : «zip, zip, zip... », le joueur désigné par le meneur doit donner le nom de son troisième voisin de droite. Lorsque le meneur dit : «zip, zap, zap... » le joueur désigné doit donner le nom de son deuxième voisin de gauche. Le joueur lui-même, ne se compte pas dans les « zip » et les « zap ».



## CERCLE AUX PRÉNOMS

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Mémoriser les prénoms du groupe, faire connaissance...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Aucun

Déroulement /  
Règles :

Le meneur se situe dans le cercle constitué par les joueurs. Il donne son prénom. Son voisin de droite (ou de gauche) doit répéter le prénom du meneur, plus le sien. ainsi de suite, le voisin de droite répète le prénom du meneur, du joueur de gauche, son propre prénom et passe la parole à son voisin de droite qui reprend tous les prénoms qui viennent d'être cités jusqu'à ce que le cercle se referme.

Le dernier joueur et celui qui aura le plus de prénoms à retenir.

Variante :

-

Conseil :

-

## UN PRÉNOM, UN GESTE

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

15 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance de manière ludique, connaître les prénoms, associer un élément à une personne.

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Aucun

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs forment un cercle, le meneur se trouve dans le cercle, il va au centre du cercle et associe son prénom à un geste qui le caractérise. Par exemple si le joueur pratique du tennis, il associe son prénom à un geste de tennisman, si un autre joueur pratique de la danse, il associe son prénom un pas de danse, etc.

Une fois le geste effectué, les autres joueurs reprennent en cœur le prénom et le geste, en avançant d'un pas vers le joueur qui se trouve au centre et de la manière la plus fidèle possible ils disent bonjour un tel.



## LA BALLE NOMMÉE

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

6 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance, apprendre les prénoms, rapidité, réflexe...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Un ballon

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs forment un cercle, le meneur se trouve au milieu du cercle avec un ballon. Il le jette en l'air et crie un prénom. La personne désignée par ce prénom doit se rendre au milieu du cercle afin de rattraper le ballon avant qu'il ne touche le sol. Le meneur doit prendre la place du joueur qu'il a nommé dans le cercle.

Si le joueur récupère le ballon il le jette à nouveau en appelant un autre prénom. et ainsi de suite.

Si le prénom cité n'est pas parmi les autres joueurs, le joueur qui vient de lancer le ballon recommence.

Si le joueur n'a pas réussi à rattraper le ballon, il a un gage (faire le tour du cercle en courant par exemple...)

## TEMPÊTE EN MER

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Rapidité, observation, réflexes, faire connaissance avec le groupe...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Aucun

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs sont rassemblés en cercle. Le meneur se trouve au milieu du cercle. Son but est de rejoindre le cercle, et de prendre la place d'un joueur. Pour cela il est le capitaine d'un bateau en pleine tempête et doit organiser les charges sur le pont du bateau. Il va alors indiquer aux joueurs des informations afin que les passagers changent de place.

Pour cela il pourra dire des choses comme : tous ceux qui ont des baskets blanches changent de bord ! Tous ceux qui portent un jean changent de bord ! Tous ceux qui ont les cheveux longs changent de bord ! Tous ceux qui ont une peinture de chaussures supérieure à 38 changent de bord ! Etc.

Les joueurs concernés doivent changer de bord le plus rapidement possible, ils changent donc de place et le meneur doit prendre une place qui se libère dans le cercle. Le joueur qui n'a pas trouvé de place devient le capitaine du bateau.

Variante :

Les joueurs se placent en cercle et il y a un meneur au centre. Le meneur dit 2-3 prénoms et les jeunes nommés doivent changer de place entre eux sans que celui du centre prenne leur place. Dans ce cas, la personne qui est sans place, doit rester au centre et essayer de voler la place d'une autre personne le tour suivant. Parfois le meneur annonce "tempête en mer!!!" et à ce moment, tous les joueurs doivent changer de place.

Conseil :

Il est bon de marquer au sol l'emplacement des jeunes, pour éviter le désordre lors des déplacements.



## AIMES-TU TES VOISINS

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance, connaître les prénoms, rapidité, réflexes...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Aucun

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur se trouve au milieu du cercle. Il ne doit pas bouger du milieu. Le meneur désigne une personne et lui demande : « Aimes-tu tes voisins ? ».

Si le joueur répond "oui", il ne se passe rien. Dans ce cas le meneur désigne un autre joueur et lui pose la même question.

Si le joueur répond "non", le meneur lui demande : « Qui aimerais-tu avoir comme voisins ? » Le joueur questionné répond alors : « Sylvain et Louisa », ces voisins de gauche et de droite doivent alors prendre le plus rapidement la place de Sylvain ou de Louisa avant que le meneur de leur prenne.

Le joueur qui ne parvient pas à prendre une place dans le cercle prend la place du meneur.

Variante :

Limitez le nombre de réponses par « oui » à trois par exemple.

## LA CARTE D'IDENTITÉ

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

12 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

20 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Faire connaissance de manière individuelle...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

De quoi écrire , une fiche inductrice avec des questions précises et identiques pour tous...

Déroulement /  
Règles :

Une fiche d'identité à remplir avant les présentations. Sur cette fiche on trouvera des informations comme l'état civil, date et lieu de naissance, etc. mais aussi des informations du type cinq choses que jamais et cinq choses que je n'aime pas, mes intérêts, mes passions, mes séries TV préférées, mes livres préférés etc.

Une fois les fiches remplies, le meneur les mélange, elles ne comportent ni nom ni prénom.

Un joueur est désigné pour lire une fiche et les autres joueurs doivent identifier la personne concernée, avant lui...

Variante :

-

Conseil :

Evidemment si il y a de grandes différences entre les participants, comme l'âge par exemple, on évitera de donner en premier les dates de naissance...



## ANECDOTE ET FAITS DIVERS

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

14 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Découvrir autrement les autres, associer une anecdote, un faits divers à un prénom, enclencher les contacts entre les personnes, favoriser les discussion, faire connaissance...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Un carton format A4, ou plus, par participant des feutres.

Déroulement /

Règles :

Sur le carton, les participants notes des mots qui les caractérisent sous forme d'une anecdote. Exemple : « Et puis, jeu ne pouvait plus reculer, j'ai dû prendre les commandes de l'appareil. » Ou encore : « à 9 ans j'avais la coiffure de Mireille Mathieu... » ou encore : « et la tornade arracha une partie du toit et lot se mit à couler dans le milk-shake... ».

Une fois les cartons remplis, on constitue des équipes. On remet les cartons de l'équipe A à l'équipe B et vice versa. Ensuite chacun doit replacer les cartons en face de la personne qui aurait vécu cette anecdote, qui serait impliquée selon eux, dans ce fait divers.

Variante :

-

Conseil :

Il est préférable que le meneur de jeu demande avant aux joueurs de raconter une anecdote et qu'il réalise les cartons lui-même sur informatique par exemple. Cela permet d'éviter de reconnaître les écritures ou encore les couleurs des autres utilisaient.

Les deux personnes ou plus se connaissent dans le groupe, il convient de les mettre dans la même équipe de sortes à ce qui n'est pas à deviner l'anecdote de leur camarade.

## Y'A QUELQU'UN QUI...

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

Ados / Adultes

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

15 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

se découvrir autrement, associé un fait à un prénom, faire connaissance...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Une feuille de papier sur laquelle seront notés les éléments concernant les personnes du groupe.

Déroulement /

Règles :

Tous les joueurs possèdent une feuille sur laquelle il est indiqué par exemple : y'a quelqu'un qui : *est champion régional de tennis, dessine de manière très correcte, parle l'anglais, est capable d'effectuer plus de 10 jongles au pied avec un ballon de foot, et capable de faire un salto arrière, et capable de chanter comme la Castafiore...*

Les joueurs ont le droit de poser une question à un autre joueur de manière libre. Ils doivent leur demander est-ce que c'est toi qui es capable de... Si la personne répond non, ils doivent s'adresser à un autre joueur. Si la personne répond oui il indique le nom sur leur feuille à côté de la capacité ou de la compétence visée (il peuvent aussi demander une signature à celui qui répond).

Au bout d'un certain temps, déterminé par le meneur, on se remet en cercle et on identifie les personnes et ce qu'ils savent faire histoire de vérifier tout cela.

On peut demander à chaque personne d'effectuer un exemple ou une démonstration.

Variante :

A partir du moment où une personne a associé tous les prénoms on croit avoir trouvé les prénoms, le jeu peut s'arrêter.

Outils :

[Exemple de fiche](#) pour les recherches...



## AU BOUT DU ROULEAU

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

<b>A partir de :</b>	12 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 minimum
<b>Durée :</b>	10 à 30 min	<b>Lieu :</b>	Intérieur / extérieur
<b>Intérêts :</b>	Faire connaissance autrement, organiser sa description, sa présentation, son discours...		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	Une pelote de laine ou une bobine de ficelle, des ciseaux.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur remet au premier participant une pelote de laine ou une boule de ficelle. Il lui demande de couper un morceau de ficelle de la longueur de son choix. Il insistera pour lui indiquer qu'il n'y a pas de longueur type et que le joueur prend la longueur qu'il souhaite.</p> <p>Une fois la longueur de ficelle souhaitée atteinte, on coupe, le joueur passe la bobine ou la pelote à son voisin de droite qui en fait autant et ainsi de suite jusqu'à ce que les joueurs aient tous un bout de ficelle de longueur différente dans les mains.</p> <p>Le meneur revient vers le premier joueur et lui demande de se présenter en enroulant le bout de ficelle autour de son index. Le "roulage" de ce bout de ficelle correspond au temps de parole disponible pour le joueur afin de se présenter. Quoi qu'il arrive, il doit parler tant qu'il reste de la ficelle à enrouler autour de son doigt.</p>		
<b>Variante :</b>	Avec un rouleau de papier toilette, tout le monde est en cercle. Le meneur annonce qu'on part en voyage pour deux jours et qu'il faut se prendre la quantité de papier de toilette nécessaire pour ces deux jours. Chaque personne se coupe une longueur de papier toilette de son choix, selon ses besoins. Quand tout le monde a son bout, on commence à se présenter : la personne qui parle dit une seule chose par carré découpé.		
<b>Conseil :</b>	On peut indiquer un mode d'enroulement, une vitesse d'enroulement autour du doigt afin d'éviter les grandes variations entre les joueurs.		

## LA BÂCHE

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

<b>A partir de :</b>	5 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 minimum
<b>Durée :</b>	10 min	<b>Lieu :</b>	Intérieur / extérieur
<b>Intérêts :</b>	Rapidité, faire connaissance, réflexes...		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	Une bâche, un grand drap ou le jeu parachute.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Constituez deux équipes, placez-les d'un côté et de l'autre de la bâche de telle sorte à ce qu'elles ne puissent pas se voir.</p> <p>Deux meneurs tiennent la bâche et demande à chaque équipe d'envoyer un joueur près de la bâche. Les joueurs font face à la bâche.</p> <p>Lorsque la bâche se baisse le premier qui a donné de prénom du joueur d'en face permet à son équipe de remporter un point.</p>		
<b>Variante :</b>	-		





## QUI A DISPARU ?

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

6 ans

Effectif +/- :

15 minimum

Durée :

15 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Observation, rapidité, faire connaissance, se repérer dans l'espace...

Conseils sécurité :

-

Matériel :

De quoi bander les yeux de tous les joueurs, un grand drap, une bâche, le jeu parachute...

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs s'examinent attentivement et se bandent les yeux.  
Au signal du meneur ils marchent à tâtons, se croisent, se mélangent.  
Le meneur de jeu prend par la main un joueur et le sort de la pièce (le cache sous une couverture). Les joueurs enlèvent alors leur bandeau et doivent dire qui est absent.  
Le joueur qui nome l'absent a gagné et prend la place du meneur. Et ainsi de suite.

Variante :

-

Conseil :

Ne pas faire durer trop de longtemps....

## PAUL APPELLE PIERRE

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

12 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Mémorisation, faire connaissance.

Conseils sécurité :

-

Matériel :

-

Déroulement /  
Règles :

Les joueurs sont placés en cercle. Le meneur se trouve dans le cercle parmi les joueurs. Il se présente en donnant son prénom associé à un geste qui lui correspond, ou pas. tous les joueurs en font de même un par un.  
une fois que tous les joueurs ont associé un geste à leur prénom, le meneur reprend la main. En donnant son prénom il dit : « Paul (il effectue son geste) appelle Pierre (il reproduit le geste de Pierre) ». Pierre a ensuite la parole et doit appeler une autre personne de son choix en refaisant son geste et en associant le geste de la personne qu'il va désigner, et ainsi de suite.

Variante :

-



## UNE CHAISE POUR TOUS

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

5 minimum

Durée :

05 à 20 min

Lieu :

Intérieur / extérieur

Intérêts :

Rapidité, équilibre, entraide, faire connaissance, briser les barrières.

Conseils sécurité :

Le groupe doit être relativement calme avant d'entamer ce jeu - attention chute.

Matériel :

Une chaise, de quoi diffuser de la musique et l'interrompre à un moment choisi par le meneur...

Déroulement /  
Règles :

On place une chaise sur un espace de jeu.

Tous les joueurs tournent autour de la chaise pendant que la musique est diffusée dans cet espace.

Au moment où la musique s'arrête le joueur qui se situe le plus proche de la chaise doit s'y asseoir en donnant son prénom.

La musique repart et les joueurs reprennent leur mouvement. Au moment où la musique s'arrête, le joueur qui se trouve le plus près du joueur assis sur la chaise doit s'asseoir sur ses genoux en le nommant et en ajoutant son prénom... La musique reprend les joueurs reprennent leurs mouvements et ainsi de suite...

À chaque fois qu'un joueur s'assoit sur les genoux du dernier assis il doit donner tous les prénoms du premier au dernier avant de s'asseoir.

## LA FACECARD

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

18 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

30 min

Lieu :

Intérieur

Intérêts :

Faire connaissance - Prendre conscience des limites de ce que l'on souhaite dévoiler de soi à un groupe...

Conseils sécurité :

Bien insister sur le fait que les personnes qui participent ne sont pas dans l'obligation de répondre à toutes les questions, le principe est le même que le profil Facebook...

Matériel :

[Une Facecard vierge](#). (Cliquez pour télécharger la FaceCard).

Déroulement /  
Règles :

Le Facecard sont rempli discrètement par tous les participants (à une réunion, un séjour, une formation...). Elle sont ensuite ramassées. une fois que tout le monde est prêt, on tire une Facecard au hasard, on la lit complètement et on cherche à identifier de qui il s'agit...

Variante :

-



## LE BINGO

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

<b>A partir de :</b>	8 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 minimum
<b>Durée :</b>	15 min	<b>Lieu :</b>	Intérieur
<b>Intérêts :</b>	Faire connaissance- si situer dans un groupe - rencontrer l'autre...		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	Une fiche sur laquelle sont indiqué les items de recherche.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Sur une feuille sont inscrites des affirmations selon le modèle à télécharger.</p> <p>La feuille du Bingo à la main, les participants parcourent la salle à la recherche d'un(e) camarade qui puisse souscrire à l'une ou l'autre de ces affirmations. Personne ne pourra signer plus d'une case sur une même feuille. Lorsqu'un participant a fait signer toutes les cases d'une ligne, d'une colonne ou d'une diagonale, il crie : BINGO ! et il peut s'arrêter. Une analyse et une présentation des résultats (p.ex. regrouper tous ceux qui aiment le lait, ...) peut conclure cette séance bien amusante et bien appréciée par les enfants.</p>		

## DÉ FINIS MOI

### Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

<b>A partir de :</b>	10 ans	<b>Effectif +/- :</b>	10 minimum
<b>Durée :</b>	15-20 min	<b>Lieu :</b>	Intérieur
<b>Intérêts :</b>	Faire connaissance - se découvrir		
<b>Conseils sécurité :</b>	-		
<b>Matériel :</b>	Un dé face - Une fiche avec les proposition en fonction du N° qui sort.		
<b>Déroulement / Règles :</b>	<p>Ce jeu est une variante du bingo. Il faut préparer un dé à six faces sur lesquelles on appose des débuts de phrase, comme :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1 je me fâche quand ...</li><li>2 je me réjouis quand ...</li><li>3 je suis triste quand ...</li><li>4 pour montrer ma colère, je ...</li><li>5 pour montrer ma tristesse, je ...</li><li>6 pour montrer ma joie, je ...</li></ul> <p>À tour de rôle, chaque participant jette le dé, lit le début de la phrase et la termine.</p>		



## TOUR DE BALLE ET BALLE RETOUR

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

8 ans

Effectif +/- :

10 minimum

Durée :

20 min

Lieu :

Intérieur

Intérêts :

Faire connaissance avec un groupe - Se rencontrer Constituer un groupe

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Un ballon (coussin, un dé en mousse...)

Déroulement /  
Règles :

Les participants se retrouvent en cercle. L'animateur tient une balle (un dé, un coussin, ...). Il se présente et ajoute une affirmation (Je m'appelle Joël, ce qui est très important pour moi, c'est ...). Ensuite, il lance la balle à un autre participant qui fait de même et ainsi de suite. Chaque participant doit donc également bien faire attention pour savoir qui n'a pas encore reçu la balle.

Le jeu peut continuer en un deuxième tour : Chacun doit maintenant rendre la balle à celui qui la lui avait donnée au premier tour en énonçant le nom et l'affirmation de ce camarade.

## AMIS POSSIBLES

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

15 minimum

Durée :

10 min

Lieu :

Intérieur

Intérêts :

Faire connaissance avec un groupe - Se rencontrer Constituer un groupe

Conseils sécurité :

-

Matériel :

-

Déroulement /  
Règles :

Les participants se déplacent dans la salle et recherchent un partenaire qui a quelque chose en commun avec lui (avoir un animal domestique, aimer les spaghettis, être enfant unique, avoir la même couleur des yeux, ...). À deux, ils se remettent à la recherche d'un troisième partenaire et ainsi de suite. Il faut trouver le plus d'« ami(e)s » possibles.



## J'EXPLOSE QUAND...

Jeux de Connaissance

[retour sommaire](#)

A partir de :

12  
ans

Ef  
fecti  
f +/  
- :

10 minimum

Durée :

15  
min

Li  
eu :

Intérieur

Intérêts :

Faire connaissance avec un groupe - Se rencontrer Constituer un groupe

Conseils sécurité :

-

Matériel :

Un ballon de baudruche par participant.

Déroulement /  
Règles :

Chaque participant a un ballon bien gonflé à la main. Au premier de dire son nom et de laisser deviner les autres dans quelle situation il pourrait « exploser ». Ainsi, il dira : « Je m'appelle Steve, je pourrais exploser quand ... ». Aux autres de faire des propositions. Si l'un d'eux a deviné juste, Steve fait éclater son ballon pour montrer que c'était exact.

Variante :

-

