

NOS JEUX EN LIGNE A FAIRE EN GROUPE (VISIO)

SESSAD DE GIVORS

Voici une liste de quelques jeux qui permettent de partager un moment agréable et convivial en se retrouvant par le biais d'un outil numérique entre copains ou avec un groupe de jeunes.

Cette liste peut être utilisée par les professionnels ou transmises aux jeunes pour qu'ils puissent partager des temps de jeu avec leurs copains.

De nombreux logiciels permettent de se voir à travers un écran d'ordinateur, de tablette ou de téléphone portable.

Au préalable et si nécessaire, définir un maître du jeu et le geste qui permettra de signaler le tour de parole ou la prise de parole (levé de doigt par exemple).

Il est important de rappeler aux participants de mettre en charge l'ordinateur ou la tablette ou le téléphone pendant ou au préalable au temps de jeu.

Il peut être confortable de définir un temps de jeu. Un timer ou un chrono peut être partagé sur l'écran.

Nom du jeu	Règles du jeu	Matériel nécessaire
Times up	Faire deviner des mots préparés à l'avance (à l'oral puis avec un mot unique puis en mimant) Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension	Papier / stylo pour la liste
Dessiné c'est gagné version 2	Faire deviner des dessins à main levée (sur ordinateur : one note ou word en partage d'écran) Faire un maximum de dessins relatifs à un thème défini en 2 minutes Il est possible de préparer ses idées à l'avance Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension	Papier / stylo
Devinettes/charades/rébus	Préparer quelques devinettes et charades que chacun énonce à son tour	Papier / stylo
Cherche objets	Chacun leur tour, les participants proposent un objet à aller chercher dans les locaux (texture, forme, utilité, couleur...) Il est possible de préparer ses idées à l'avance Le premier à le ramener à gagner Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension	Papier / stylo pour la liste
Imitation	Faire des imitations (corporelles, bruitages, mimiques, pâte à modeler...) Il est possible de préparer ses idées à l'avance	Papier / stylo Pâte à modeler

	Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension.	
Cocotte en papier	Noter des gages ou actions dans des cocottes en papier Transmettre un tutoriel pour la cocotte ou la faire en guidance en ligne Envoyer au préalable le visuel	Papier / crayons de couleurs ou feutres / stylo
Cherche et trouve	Trouver un morceau de l'image et décrire son emplacement En partage d'écran Prévoir les supports en avance	Aucun
Jeu de mime	Prendre un objet et lui trouver des fonctions différentes tour à tour jusqu'à épuisement des idées Les objets proposés peuvent être préparés à l'avance	Objets divers
Chef d'orchestre	Un joueur coupe son micro Un chef d'orchestre est désigné et lance des rythmes corporels Le groupe suit Le sortant devine qui mène le groupe (chef d'orchestre) Le chef d'orchestre devient le sortant	Aucun
Tic-tac boum	Une syllabe ou un thème est choisi par un des participants. A tour de rôle, les participants énoncent un mot commençant par celle ou celui-ci jusqu'à épuisement des idées. Il est possible de préparer ses idées à l'avance. Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension.	Aucun
Petit bac	Préparer le tableau en amont (disponible sur internet) L'envoyer par mail ou le faire noter en début de partie Une lettre est choisie Le groupe dispose de quelques minutes pour remplir le tableau Le premier qui a terminé donne son prénom. Les stylos sont posés Chacun énonce ses réponses et marque des points s'il est le seul à avoir noté le mot	Papier / stylo
Bataille navale	Ce jeu de société se joue à deux, l'un contre l'autre sur deux grilles (disponibles sur internet) où sont placés 5 navires mis en place par les joueurs Le but étant de faire couler les navires de l'adversaire. Si un joueur tire sur un navire ennemi, l'adversaire doit le signaler en disant « touché » Il ne peut pas jouer deux fois de suite et doit attendre le tour de l'autre joueur Si le joueur ne touche pas de navire, l'adversaire le signale en disant « raté » Si le navire est entièrement touché l'adversaire doit dire « touché coulé »	Grille / stylo

<p>Jacques a dit</p>	<p>Le maître de jeu donne des ordres faisant souvent référence aux parties du corps comme :</p> <ul style="list-style-type: none"> • « Jacques a dit : touchez-vous le nez ! » • « Jacques a dit : pointez l'index vers le genou gauche ! » <p>Les joueurs ne doivent exécuter l'ordre que lorsque la phrase commence par « Jacques a dit : »</p> <p>Si le maître de jeu ordonne par exemple : « Sautez sur place ! » sans avoir débuté exactement par « Jacques a dit : ... », ceux qui ont exécuté l'ordre sont éliminés</p>	<p>Aucun</p>
<p>Cap ou pas cap ?</p>	<p>Le maitre du jeu demande à un joueur « Cap ou pas cap de... »</p> <p>Le joueur doit réaliser l'action s'il se dit « cap »</p> <p>Il marque des points</p> <p>Il est possible de préparer ses idées à l'avance</p> <p>Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension</p>	<p>Aucun</p>
<p>Rythme et coordination</p>	<p>Un maitre du jeu donne ou fait des gestes de rythme ou de coordination</p> <p>Les autres l'imitent</p>	<p>Aucun</p>
<p>Blind test musique ou bruitage</p>	<p>Ecoute musicale</p> <p>Préparer une playlist</p> <p>Le maitre du jeu met la musique ou le bruitage, les joueurs doivent reconnaître la chanson ou le bruitage le plus vite possible (playlist disponible sur you tube)</p>	<p>Playlist</p>
<p>Devine tête</p>	<p>Chaque joueur demande à un proche de noter des mots (objets, personnages...) sur un papier</p> <p>Chaque joueur en montre un aux autres sans le regarder lui-même</p> <p>Chaque joueur pose une question tour à tour pour essayer de deviner son propre mot</p> <p>Possibilité de préparer un visuel image pour gagner en compréhension</p>	<p>Papier / stylo</p>
<p>Statut</p>	<p>Un maitre de jeu met une musique ou fait du « bruit »</p> <p>Les autres joueurs se déplacent ou tapent dans leurs mains et doivent cesser à l'arrêt de la musique ou du « bruit »</p>	<p>Musique ou de quoi faire du bruit (instrument de musique, boîte...)</p>