

Jeux de présentation



But du Jeu!

Voici une liste de petits jeux de présentation à faire en début d'année

La Boule de Neige

L'effet boule de neige, vous connaissez ?!!

Les enfants forment une belle ronde et s'assoient. Un premier enfant (ou le meneur de jeu) commence en donnant son prénom, le joueur à sa droite répète le prénom du premier enfant puis ajoute le sien, le troisième enfant (toujours sur la droite) dit le prénom du premier, du deuxième puis le sien, le quatrième enfant à droite cite le prénom du premier, du deuxième, du troisième et le sien et, etc. Jusqu'à la fin de la ronde.

Le jeu va bien sûr se compliquer au fur et à mesure de son avancée, les derniers devront donc faire appel à leur mémoire encore plus que les premiers pour lesquels ce sera beaucoup plus facile.

Pour que cela ne devienne pas trop difficile pour les derniers, il est important que le groupe d'enfants ne soit pas trop grand : 15 enfants maximum !!

Vous pouvez également décider d'éliminer celui qui se trompe ou encore de lui donner un petit défi. Si vous prenez l'option d'éliminer celui qui se trompe, il faut alors reprendre la partie au premier joueur et poursuivre normalement.

Pour les plus petits (3-6 ans) : il faut faire le jeu avec un maximum de 8 joueurs, car ce sera trop difficile pour les derniers, quitte à diviser votre groupe en plusieurs sous-groupes qui feront le jeu indépendamment les uns des autres.



Citron citron

(*Pour ce jeu, vous aurez besoin d'un ballon.)

Les enfants se donnent la main pour former un joli cercle et s'assoient (ils peuvent rester debout si le jeu se passe en extérieur). Chaque enfant se présente en donnant son prénom à haute voix, le meneur de jeu se place au centre du cercle avec la balle (ou le ballon) puis la lance à un enfant et lui dit « gauche, citron, citron » ou « droite, citron, citron ».

L'enfant ainsi désigné doit rapidement donner le prénom de l'enfant situé à sa gauche ou à sa droite selon ce que lui aura dit le meneur de jeu. Le meneur de jeu reprend la balle et réitère l'action avec un autre enfant, etc.

Dans cette version il n'y a pas de gagnant ou de perdant, le but est juste d'y jouer pendant 15-20 minutes maximum pour tester leur rapidité et apprendre le prénom de chacun des enfants

Variante

Lorsqu'un enfant se trompe de prénom, il est éliminé et s'allonge sur le dos ou s'assoit si la partie se fait debout, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus que 3. Les trois derniers peuvent alors faire un duel qui désignera un gagnant et qui prendra la place du meneur de jeu (le duel peut-être par exemple de réussir à répéter plusieurs fois une phrase compliquée : « les chaussettes de l'archiduchesse sont-elles sèches, archi sèches »...

Pour les plus grands : donner également l'âge, la ville ou le nom de famille par exemple.



Hasard et connaissance

Tous les enfants s'installent en cercle et s'assoient. Chaque enfant tour à tour prend le dé et le lance, puis il dit au groupe : son prénom, son âge, le lieu où il habite, etc..

Selon le nombre qu'il fera avec le dé :

- 1: Son animal préféré;
- 2: Sa chanson préférée;
- 3: Ce qu'il déteste le plus;
- 4: Son livre préféré;
- 5: Son film ou dessin animé préféré;
- 6: Tous les prénoms des enfants et il relance le dé.



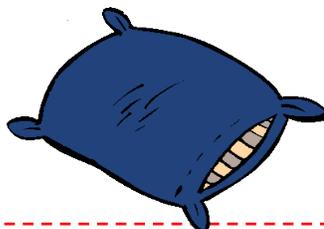
Le jeu du coussin

Les joueurs étant assis en cercle, l'un d'eux, les yeux bandés se tient au milieu du cercle, un coussin à la main. Le meneur de jeu commande : « Changez », et les joueurs assis changent de place.

Le joueur aux yeux bandés va déposer son coussin sur les genoux qui s'offrent à lui et s'assied dessus. 3 fois il interroge : « Miaou ? » et le joueur sur les genoux duquel il est assis répond : « Miaou », en s'efforçant de changer sa voix.

Le joueur aux yeux bandés doit reconnaître et prononcer le nom de son camarade-siège. Celui-ci étant reconnu prend le bandeau et le coussin. Sinon le joueur aveugle va chercher un siège plus reconnaissable.

Note : L'aveugle n'a pas le droit de toucher l'enfant assis en face de lui.



Jeux de présentation pour petit

Tous les enfants s'assoient en cercle, le meneur de jeu leur présente les règles en leur expliquant qu'il y aura plusieurs niveaux de difficulté. Voici les niveaux à effectuer :

Premier niveau: (ne doit pas durer trop longtemps) : les enfants se font des passes avec le ballon, lorsqu'un enfant a le ballon en main, il doit dire son prénom.

Deuxième niveau : les enfants recommencent les passes avec le ballon, mais cette fois ils doivent dire le prénom de la personne à qui ils lancent le ballon. Ils doivent donc avoir déjà retenu certains prénoms !!

Troisième niveau : ce niveau mixe les niveaux 1 et 2, les enfants doivent dire leur prénom ainsi que le prénom de la personne à qui ils lancent le ballon.

Quatrième niveau : les enfants reprennent les passes et lorsqu'un enfant reçoit le ballon, il doit dire son prénom suivi du prénom de la personne qui lui a lancé le ballon.

Cinquième niveau : dans cette séquence de passes, chaque enfant doit dire le prénom du joueur qui lui a lancé le ballon, son prénom et également le prénom du joueur à qui il va lancer le ballon.

Vous n'êtes bien sûr pas obligé d'effectuer tous les niveaux, surtout avec des enfants de 5-6 ans, qui auront du mal avec le 5ème niveau. Vous pouvez également proposer ce jeu à des enfants plus grands (6-8 ans) en commençant directement au niveau 3 et en ajoutant même des niveaux supplémentaires de difficulté (niveau six, niveau sept, etc) !!



Variante pour les 5 à 8 ans

Ici pas d'équipe, tous les enfants jouent ensemble. La consigne est donnée à tous les enfants, chaque membre d'un groupe correctement constitué grâce à la consigne marque 1 point. L'enfant qui marque le plus de points à l'honneur de choisir une récompense pour tout le groupe.

Exemples de consignes : les enfants se réunissent par groupe selon...

- La couleur de leurs chaussures
- La couleur de leurs yeux
- La première lettre de leur prénom
- La première lettre de leur nom
- Leur âge
- La deuxième lettre de leur prénom

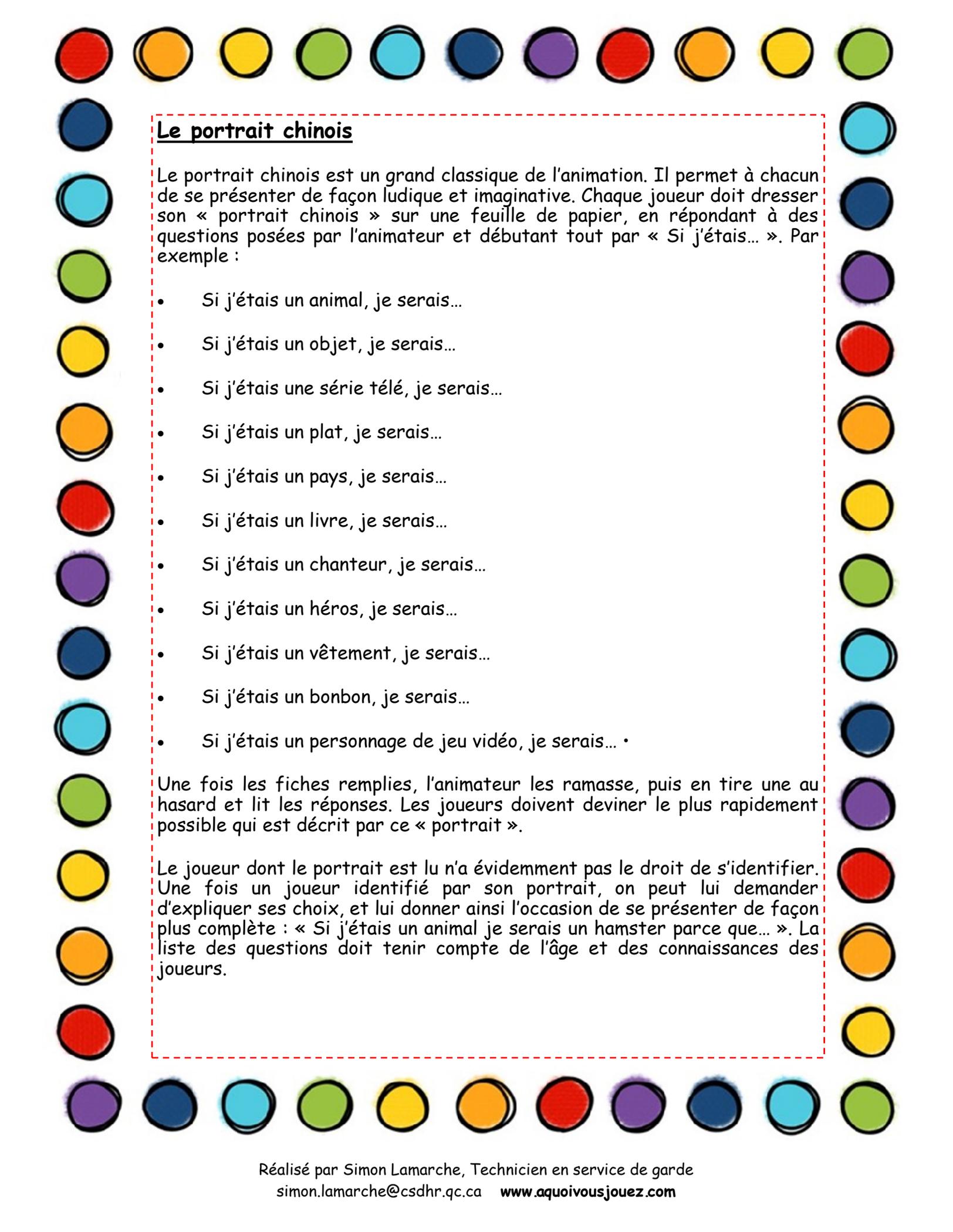
Le Jeu du Cowboy

Les joueurs se placent en cercle. Un cowboy est au milieu. Il tourne sur lui-même et s'arrête devant le joueur de son choix et le vise avec son doigt en faisant "pow". Ce joueur se dépêche de s'accroupir. Puis, le joueur de gauche et celui de droite se retournent l'un vers l'autre. Ils doivent viser et crier le nom de leur "victime". Le plus rapide des deux devient le cowboy.

Exemple : Le cowboy vise Julie. Julie s'accroupit. Jérémy est le joueur à sa gauche, Mathilde celle de droite. Jérémy et Mathilde se visent l'un l'autre en tentant de nommer l'adversaire. Si Jérémy est le premier à crier "pow Mathilde", il devient le cowboy et l'ex-cowboy prend sa place.

On peut également y aller avec élimination: Quand un cowboy perd, il est éliminé et s'assoit. On continue jusqu'à ce qui reste 2 élèves pour le duel final.





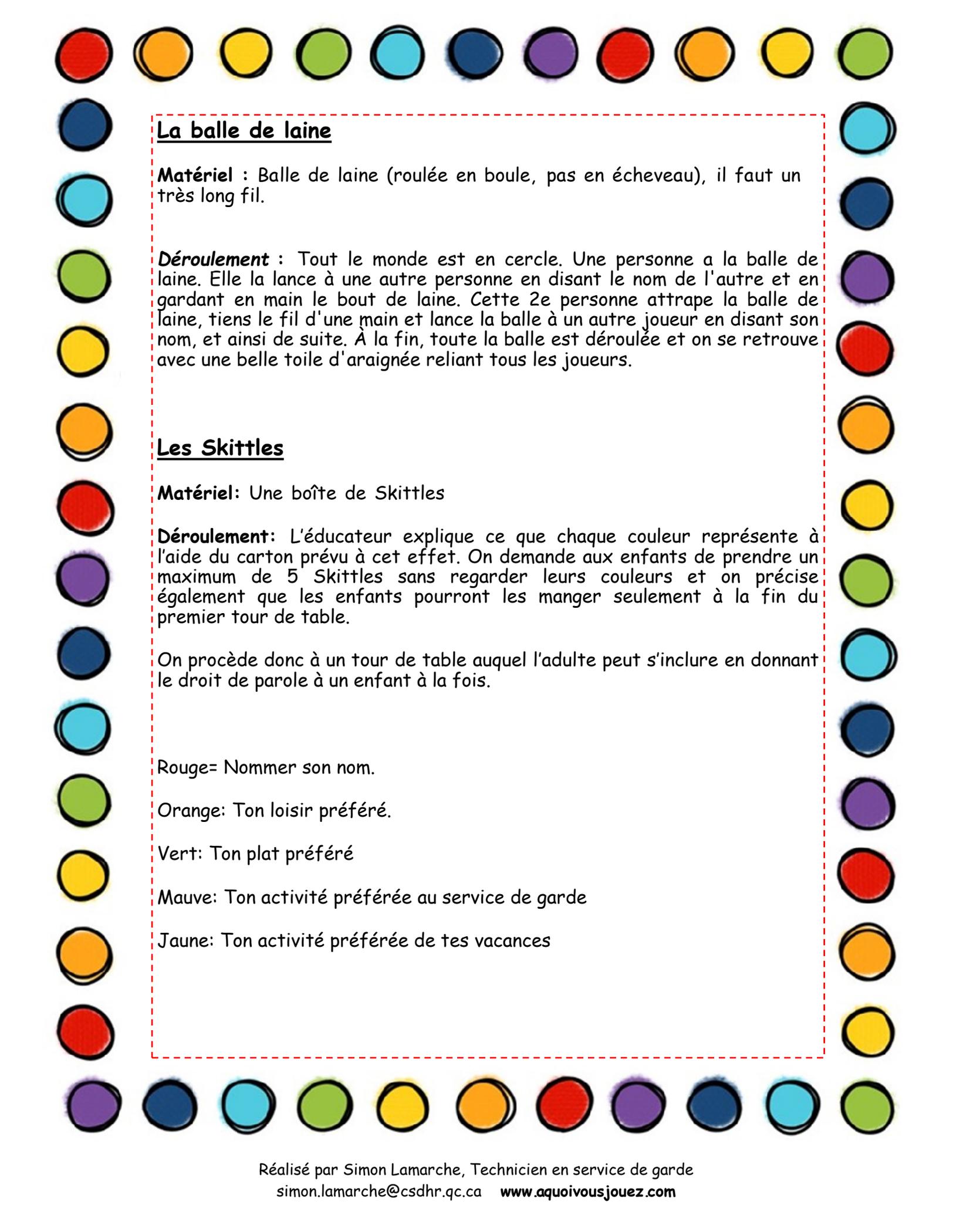
Le portrait chinois

Le portrait chinois est un grand classique de l'animation. Il permet à chacun de se présenter de façon ludique et imaginative. Chaque joueur doit dresser son « portrait chinois » sur une feuille de papier, en répondant à des questions posées par l'animateur et débutant tout par « Si j'étais... ». Par exemple :

- Si j'étais un animal, je serais...
- Si j'étais un objet, je serais...
- Si j'étais une série télé, je serais...
- Si j'étais un plat, je serais...
- Si j'étais un pays, je serais...
- Si j'étais un livre, je serais...
- Si j'étais un chanteur, je serais...
- Si j'étais un héros, je serais...
- Si j'étais un vêtement, je serais...
- Si j'étais un bonbon, je serais...
- Si j'étais un personnage de jeu vidéo, je serais... •

Une fois les fiches remplies, l'animateur les ramasse, puis en tire une au hasard et lit les réponses. Les joueurs doivent deviner le plus rapidement possible qui est décrit par ce « portrait ».

Le joueur dont le portrait est lu n'a évidemment pas le droit de s'identifier. Une fois un joueur identifié par son portrait, on peut lui demander d'expliquer ses choix, et lui donner ainsi l'occasion de se présenter de façon plus complète : « Si j'étais un animal je serais un hamster parce que... ». La liste des questions doit tenir compte de l'âge et des connaissances des joueurs.



La balle de laine

Matériel : Balle de laine (roulée en boule, pas en écheveau), il faut un très long fil.

Déroulement : Tout le monde est en cercle. Une personne a la balle de laine. Elle la lance à une autre personne en disant le nom de l'autre et en gardant en main le bout de laine. Cette 2e personne attrape la balle de laine, tiens le fil d'une main et lance la balle à un autre joueur en disant son nom, et ainsi de suite. À la fin, toute la balle est déroulée et on se retrouve avec une belle toile d'araignée reliant tous les joueurs.

Les Skittles

Matériel: Une boîte de Skittles

Déroulement: L'éducateur explique ce que chaque couleur représente à l'aide du carton prévu à cet effet. On demande aux enfants de prendre un maximum de 5 Skittles sans regarder leurs couleurs et on précise également que les enfants pourront les manger seulement à la fin du premier tour de table.

On procède donc à un tour de table auquel l'adulte peut s'inclure en donnant le droit de parole à un enfant à la fois.

Rouge= Nommer son nom.

Orange: Ton loisir préféré.

Vert: Ton plat préféré

Mauve: Ton activité préférée au service de garde

Jaune: Ton activité préférée de tes vacances