



1. LE JEU DES MENSONGES

N'est-ce pas chouette que de pouvoir mentir dans un jeu ?

Le but de ce jeu est simple : chaque joueur va devoir dire trois affirmations. Parmi ces trois phrases, deux sont vraies et une est fausse.

Les autres joueurs doivent deviner laquelle est fausse.

Ce jeu a plusieurs objectifs :

- Apprendre à se connaître,
- Trouver des choses originales à raconter sur soi tout en faisant preuve d'imagination pour inventer un joli mensonge qui puisse être plausible,
- Observer les autres pour détecter le vrai du faux.

Bref, ce jeu est très rigolo pour passer de bons moments en famille ou en groupe.



2. LA BOÎTE EN CARTON

Mettez un chronomètre ou un sablier sur deux minutes. Pendant ce laps de temps limité, l'enfant doit énumérer toutes les utilisations possibles d'une boîte en carton auxquelles il peut penser.

Je ne donne pas d'exemple, les grands aussi peuvent se prêter au jeu.

3. LA FABRIQUE À HISTOIRE

Raconter une histoire permet de développer son langage, sa manière de s'exprimer, son vocabulaire, et aussi son imagination et sa créativité.

1. Avant de commencer, il faut mettre en place la fabrique à histoire. Pour cela, un joueur va choisir plusieurs personnages et les noter dans l'ordre qu'il souhaite. Par exemple, une grenouille, une princesse, un pauvre vieillard, et un garçon sur un vélo. Ensuite, un autre joueur note plusieurs lieux pour l'histoire (un lac, une île déserte, une forêt...). Un troisième choisit 5 objets qui doivent apparaître dans l'histoire (par exemple une bague, un parapluie, une plume, une cravate et un sac à dos).

2. Maintenant que tous les éléments de la fabrique ont été définis, une première personne commence l'histoire en choisissant le premier personnage et le premier lieu et en les insérant dans le début de son récit.

3. La personne à sa gauche prend le relais, en citant d'autres éléments de la fabrique à histoire.

4. Et ainsi de suite, jusqu'à la fin de l'histoire. Au fur et à mesure, on peut rayer les éléments déjà cités, pour ne pas s'embrouiller et n'en oublier aucun. On suit bien sûr les étapes du contes ou du récit avec la situation initiale (Qui ? Quand ? Où ?), les problèmes, les péripéties (les différentes aventures pour revenir à une situation stable), et la fin (heureuse ou non).

L'imagination de chacun doit s'adapter à celle des autres, au fur et à mesure que l'histoire avance. Ce qui forme au final une histoire rocambolesque très rigolote.

4. LA FEUILLE EN PAPIER

Dire tout ce que je peux faire avec une feuille en papier.

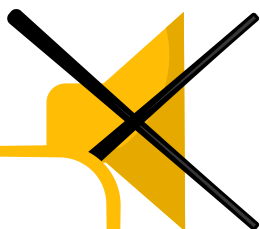
Là encore, je ne donne pas d'exemples, cela va fausser votre imagination et créativité.

L'objectif est de donner un maximum d'idées, sans jugement de valeurs. Très rapidement, vous allez voir qu'on peut faire beaucoup avec une feuille en papier.

5. QU'EST-CE QUE C'EST ?

Dessinez un cercle avec un point au milieu et demandez à l'enfant de dire ce que c'est.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse, chacun va dire ce que ce dessin tout simple évoque pour lui.



7. ON COUPE LE SON

Mettez un film, un dessin animé ou une pièce de théâtre et coupez le son.

Chaque participant joue un personnage et invente ses répliques.

Ce jeu permet de faire preuve d'imagination à l'oral et de créer des dialogues rocambolesques.

6. LE TRAIN DES MOTS

1. Prenez un mot.

2. Celui-ci vous fait penser à un autre mot, rapidement, instinctivement. Dites-le.

3. Celui-ci vous fait penser encore à un autre mot. Etc.

L'objectif est de faire le train des mots le plus long possible, en disant le premier mot qui nous vient en tête. C'est ainsi qu'on développe l'association d'idées et qu'on s'entraîne à créer des liens de toutes sortes entre nos idées.

On peut citer un maximum de mots en 1 minutes, puis donner un mot à quelqu'un d'autre pour qu'il joue à son tour. On peut aussi donner un mot chacun son tour.

8. LES 3 CHAISES DE RÉFLEXION

C'est un exercice qui nous vient tout droit de Walt Disney. Il faut imaginer 3 personnages : le « rêveur », le « réaliste » et le « critique ». On place une chaise pour chacun de ces trois personnages.

Chacun son tour, les participants vont s'asseoir sur la chaise n°1, celle du « rêveur » et dire toutes les choses positives sur une idée qui a été soulevée.

Une fois que plus personne n'a rien à rajouter, les participants défilent sur la chaise n°2, celle du « réaliste ». C'est le moment de parler des questions pratiques : combien ça coûte, est-ce que c'est réalisable, de quoi on a besoin, etc.

Et enfin, les participants s'assoient à tour de rôle sur la chaise n°3, celle du « critique » pour parler des risques, des faits de manières objectives, etc.

À la fin, le groupe décide si oui ou non, on garde une idée ou pas.

On peut utiliser cet exercice autant pour créer, inventer, résoudre des problèmes de mathématiques ou de physiques, faire des expériences, ou encore gérer des problèmes relationnels.

9. L'INVENTEUR EN HERBE

Voici quelques éléments. L'objectif est d'en lire un à voix haute et qu'une personne choisie apporte 3 solutions. Cette personne doit se mettre dans la peau d'un inventeur sans limite qui a tous les pouvoirs. Ensuite, on lit une autre phrase et c'est une autre personne qui est l'inventeur en herbe. Il n'y a aucune limite, aucune bonne ou mauvaise réponse.

- La chaise sur laquelle je suis assis(e) :
- Les chaussures que je porte :
- Mon sac à main :
- La fenêtre de ma chambre :
- Mon vélo :
- Ma fleur préférée :
- Une boîte de mouchoirs :
- Une ceinture :
- Mon pyjama :
- Une fusée :
- Mes cheveux :

Voici un exemple avec « mes cheveux ». Si j'en avais le pouvoir, j'apporterai les changements suivants à mes cheveux. Je ferai en sorte qu'ils puissent être longs ou courts en appuyant simplement sur un bouton. Je créerai un produit qui permette de ne plus jamais avoir à les laver, et j'aimerais qu'ils sentent toujours la fraise.

3 solutions. Pas forcément logiques, réalisables, ni même raisonnables. C'est aussi ça la créativité. Dire ce qui nous passe par la tête.

10. LA BOÎTE AUX LETTRES

Posez une boîte sur une chaise. Dites à tout le monde qu'il s'agit d'une boîte aux lettres, dans la rue.

Chacun son tour va mimer quelqu'un qui vient déposer une lettre dans cette boîte aux lettres.

On peut imaginer un homme d'affaire pressé, une vieille dame en robe de chambre très faible, une jeune qui fait du vélo, etc. L'objectif est de passer chacun son tour au moins 2 fois à cette boîte aux lettres.

11. SI J'ÉTAIS

1. Prenez un objet banal du quotidien (un aspirateur, un téléphone, un fauteuil, un stylo) et annoncez-le à tous les participants.

2. Chaque personne obtient un rôle : un chanteur connu, un homme politique, un nouveau-né, une personne âgée, un chat, un personnage de dessin animé, etc.

3. Chaque participant doit décrire l'objet selon le point de vue du personnage dont il a hérité.