

## Jeu – La valise et variantes

### La valise

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans la valise, dans l'exemple qui suit, les mots qui contiennent un "i". Elle peut donner au départ des exemples en disant : Je pars en voyage et dans ma valise je mets un peigne, mais pas de savon. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets... La première personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un chien. La personne au centre lui répond, oui. La deuxième personne dit : Je pars en voyage et dans ma valise, je mets un pantalon. La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, c'est lui qui prend la place au centre et le jeu recommence. Exemples de règles : des mots qui contiennent une certaine lettre, ou qui commencent par une lettre, ou qui riment avec un son, etc. Exemples de règles faciles pour des petits castors : qui commencent par la même syllabe que leur prénom, ou qui rime avec leur prénom (ex: je m'appelle Dominique et dans ma valise je mets des dominos ou un élastique). Exemples de règles très difficiles à trouver : des choses qui ont un trou (ex. : pantalon, mais pas peigne) ou des objets dont la première lettre se suit dans l'alphabet : (ex. : alligator est bon pour le premier objet, mais pas pour le deuxième, puis bas est bon pour le deuxième, culotte pour le troisième, etc.)

### Variante : La croisière

Le but est de réussir à embarquer dans le bateau et d'y rester. Il est important que tous connaissent les prénoms de tout le monde. Il doit y avoir quelques joueurs qui connaissent le jeu (les animateurs c'est suffisant), cela pour aider et mêler ceux qui essaient de découvrir le TRUC. Les personnes sont en cercle et une à une, elles doivent apporter un objet pour pouvoir monter à bord. Le truc pour monter à bord du bateau est qu'il faut apporter un objet commençant par la première lettre de notre prénom. Le jeu prend fin quand tout le monde est à bord. Ceux qui au début connaissent le jeu peuvent monter ou descendre, histoire de mêler les autres joueurs. Une personne ne peut amener deux fois le même objet. Si la personne a la bonne réponse, on la félicite de son embarquement, mais pour être sûr que ce n'est pas un hasard, on va plus loin avec elle et on lui demande le truc... si elle a la bonne réponse, elle est vraiment acceptée sinon, elle doit recommencer comme tous les autres... et si la personne a la mauvaise réponse, on lui dit désolé, vous ne pouvez pas embarquer! À vous de décider



de quelle façon on prouve que les personnes sont embarquées. Soit qu'elles s'avancent un peu plus, ou se lèvent, ou portent un chapeau, etc.

### **Variante : Le marché de Padi-Pado ou de Padernidi**

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le panier, c.-à-d. des mots qui ne contiennent ni "i", ni "o"... Pas d'"i", pas d'"o", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant "Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier je mets un navet, mais pas de brocoli". Ensuite, chaque personne dit la phrase : " Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets ..." un mot en relation avec de la nourriture. La 1<sup>re</sup> personne dit : "Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un steak." La personne au centre lui répond, oui. La 2<sup>e</sup> personne dit : "Je vais au marché de Padi-Pado et dans mon panier, je mets un haricot." La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne.

Variante : le marché de Padernidi : Pas d'"R", ni d'"i".

### **Variante : Voici mon bouquet, sentez, sentez & Club santé**

Tout le monde est assis en cercle. Une personne au centre connaît la règle qui détermine si l'objet nommé peut ou non être dans le bouquet, c.-à-d. des mots qui ne contiennent pas de "t"... sans "t", sans "t", d'où le nom du jeu. Elle peut donner au départ des exemples en disant : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets un lilas, mais pas de jacinthe. Ensuite, chaque personne dit la phrase : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet, je mets... un nom de fleur. La 1<sup>re</sup> personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une rose. La personne au centre lui répond, oui. La 2<sup>e</sup> personne dit : Voici mon bouquet, sentez, sentez et dans mon bouquet je mets une marguerite. La personne au centre lui répond : non. Quand quelqu'un croit avoir deviné la règle, il lève la main et la dit. Si c'est correct, il gagne.

Variante : Club santé (sans T) Merci Daniel<sup>[SEP]</sup>

– Avoir un loisir, ça fait partie de la santé mentale. De quel club fais-tu partie?

### **Variante : L'espace**

Merci aux scouts de St-Basile, Nouveau-Brunswick

Je vais dans l'espace, sans eau, sans air, et j'apporte avec moi

Bon mot : une plante (sans O, sans R

Mauvais mot : astronaute



### **Adaptation en virtuel :**

Utiliser le droit de parole pour que tous les jeunes disent un objet.

Variantes : plusieurs jeux disent la règle dans le nom du jeu :

Nom du jeu : Le marché de Padi-Pado (ou Padernidi)

Phrase à dire : je vais au marché de ... et je mets dans mon panier (not)

Lettres interdites : i, o (OU r, i)

Bon mot : steak

Mauvais mot : haricot

Nom du jeu : Voici mon bouquet, sentez, sentez

Phrase à dire : Voici mon bouquet, sentez, sentez, et dans ce bouquet je mets des (nom de fleur

Lettre interdite : T

Bon nom: rose

Mauvais nom: marguerite

Nom du jeu : je vais dans l'espace sans air ni eau

Phrase à dire : je vais dans l'espace sans air ni eau et j'apporte avec moi (dire un mt)

Lettres interdites : R, O

Bon mot : casque

Mauvais mot : combinaison spatiale