



Petits jeux d'ambiance pour Zoom



Petits jeux d'ambiance pour
améliorer votre Parcours Alpha
en ligne

1. Karaoké silencieux

Le leader commence à chanter une chanson avec son micro éteint. Les participants doivent deviner ce qu'il chante en mettant leurs réponses dans le tchat. La première personne à trouver reçoit un point. Jouez 5 manches. Le rôle du chanteur peut tourner. Essayez de trouver des chansons que tout le monde connaît et mettez les paroles pas loin de vous, et assurez-vous de bien articuler !

2. Pierre-feuilles-ciseaux

Le leader du jeu joue contre les autres. Donnez à chaque participant 3 vies. Chacun va jouer pierre-feuille-ciseaux directement en live face à vous. Tous les participants jouent contre vous. Si vous les battez, ils perdent une vie. Le décompte des vies doit être tenu dans le tchat. Jouez jusqu'à ce que le dernier reste.

3. Où suis-je ?

Préparez 10 photos d'endroits connus dans le monde. Mettez-les ensuite tour à tour dans votre arrière-plan virtuel Zoom. Affichez-les au fur et à mesure. Les participants doivent deviner le plus rapidement possible où vous êtes. Le premier qui met la réponse dans le tchat gagne un point.

4. Le chasseur d'objets

Le meneur de jeu donne aux participants une liste de choses qu'ils doivent trouver autour d'eux. Nommez chaque item l'un après l'autre et donnez 20 secondes pour trouver chaque objet. Chacun rapporte une certaine somme de points. Les participants comptent eux-mêmes leurs points dans le tchat.

Exemple :

Tasse - 5

Couverture - 5

Chargeur de téléphone - 10

Plante-10

Bible- 15

Chaussures- 20

Papier toilette- 25

Outil de jardinage - 20

Animal- 30



5. Les 25

Tout le monde allume son micro. Vous devez compter ensemble jusqu'à 25, mais une seule personne peut parler à la fois. Si deux participants parlent en même temps vous devez alors recommencer depuis le début. Si vous voulez augmenter la difficulté, vous pouvez couper vos caméras.

6. 1-2-3-4-5

Un petit jeu simple où chacun choisit dans sa tête un chiffre entre un et cinq. Chacun donne le chiffre qu'il a choisi. Si deux joueurs ont choisi le même chiffre ils doivent faire un pierre/feuille/ciseaux pour décider qui devient capitaine de l'équipe.

Le but est de devenir le capitaine de tout le groupe. Si le jeu finit vite, vous pouvez faire plusieurs manches.

7. L'histoire à un mot

Chacun allume son micro. Le meneur ne joue pas mais enregistre. Déterminez un ordre dans lequel vous allez raconter votre histoire. Chacun son tour donne seulement un mot. Au fur et à mesure que l'histoire se déroule, enregistrez là dans le tchat pour qu'ils puissent voir ce qu'ils racontent. Vous pouvez faire une histoire très longue ou plusieurs récits très courts.

8. Qui suis-je ?

Tout le groupe sauf une personne ouvre le tchat (le dernier s'abstient de le lire). Le groupe décide d'un mouvement que chaque participant du groupe va effectuer excepté la personne exclue. Ensuite le groupe commence à faire le mouvement et la personne a 60 secondes pour deviner ce que c'est. Si elle trouve elle choisit la personne suivante qui doit deviner.

Voici quelques exemples, sachant que le but est que l'intitulé du mouvement soit très spécifique.

- Un bébé qui pleure
- Un gymnaste qui fait son échauffement
- Un chat assis dans sa litière



9. Famille

Chaque participant envoie au meneur de jeu le nom d'une célébrité que tout le monde connaît (par le tchat, de façon confidentielle).

Le meneur lit ensuite aux participants le nom des célébrités (2x). Le but du jeu est de deviner qui va avec quelle célébrité. Le participant n°1 attribue à un participant n°2 une célébrité.

- Si N°1 s'est trompé, le tour continue, n°2 essaye de deviner la célébrité d'un participant n°3.
- Si N°1 a raison, le participant n°2 rentre dans la famille du participant N°1. Les participants 1 et 2 travaillent dorénavant ensemble pour deviner qui est qui. Le but est d'être à la tête de la plus grande famille !

10. Trivial poursuite à main levée

Le meneur prépare une série de questions qu'il pose une à une. Les participants doivent répondre en levant la main (option possible dans la liste des participants de zoom). Le meneur voit qui lève la main en premier. Un point par bonne réponse. En cas de mauvaise réponse, le participant ne doit pas répondre à la question suivante.

11. Qui a fait quoi ?

Chacun envoie au meneur une anecdote sur lui que les autres ne connaissent pas. Le meneur lit les anecdotes une à une. Chacun doit deviner de qui il s'agit. Les réponses sont mises dans le tchat. La personne qui a le plus de bonnes réponses remporte la manche.

12. Devine l'animal

Le meneur pense à un animal. Les participants doivent poser des questions fermées pour deviner. Chaque bonne réponse apporte un point. Le meneur peut ensuite partager une photo de l'animal ou une image amusante.

13. Qu'est-ce que je tiens ?

Chacun va chercher un objet, le plus étrange possible. Interdit de le montrer à la caméra. Chacun son tour, les participants décrivent l'objet et les autres doivent deviner ce que c'est. Chaque bonne réponse rapporte des points.