

# Jeux de noms pour briser la glace !

Jeux de noms pour enfants et adultes jouant dans un champ au coucher du soleil

25 jeux de noms pour briser la glace avec les enfants et les adultes

Les jeux de noms sont conçus pour aider les participants à apprendre les noms des autres, à entamer des conversations et à mettre tout le monde à l'aise dans le groupe. Il est toujours préférable de faire quelques-unes de ces activités avant de commencer d'autres activités brise-glace ou de consolidation d'équipe.

Un bon jeu de noms renforce non seulement les noms avec des visages, mais aide également les participants à associer leurs intérêts personnels ou leurs talents. Bien que toutes les activités et les brise-glace soient amusants, de nombreuses personnes trouvent que les nouveaux environnements sont stressants, et ces activités aident à établir des introductions de base de manière amusante.

Ces jeux de noms sont parfaits pour les conseillers de camp, les assistants résidents, les enseignants ou les animateurs de réunions d'affaires.

## 25 jeux de noms pour enfants et adultes

Voici une liste de 25 de nos jeux de noms préférés pour briser la glace avec n'importe quel groupe ! Alors encerclez et apprenez quelques noms!

### 1. Jeux de noms pour les enfants

Qui a volé le cookie dans la boîte à cookies ?

Nom Bop

Lancer de nom High-Five

Je m'appelle et j'aime

Name Line-Favorite Thing Name Game

Nom dans une boîte

Roulement de tambour s'il vous plaît

### 2. Jeux de noms pour adolescents

Toi, moi, gauche, droite

Lancer de nom

Bippity, Boppity, Bouh !

Quatre personnes sur un canapé

Jeu des relations de nom

Hochement de tête ou clin d'œil

Étiquette de coude avec noms

3. Jeux de noms pour adultes

Lancer de noms mélangés

Magic Wall ou Peak-a-Who

Lancer de nom double coup dur

Vous souvenez-vous?

Nom Roulette

Jetez-moi une ligne ou une toile de noms

4. Jeux de noms pour les réunions en ligne ou le temps de classe virtuelle

Présentations de la charade

Trois mots

Bonanza d'évasion

L'élever

Jeux de noms pour enfants

jeux de noms pour enfants

### **Qui a volé les biscuits du pot à biscuits ?**

Ce jeu de noms est idéal pour les jeunes participants. Commencez par former le groupe en cercle pour ce jeu de brise-glace. Si les participants connaissent déjà le nom des autres et que vous l'utilisez comme échauffement/rappel, vous pouvez commencer tout de suite. Sinon, assurez-vous de demander à un autre participant son nom avant de l'inclure dans la chanson.

Apprenez-leur cette chanson en utilisant un de leurs noms comme exemple.

Groupe (chante) : Qui a volé les cookies dans la boîte à cookies ?

(insérer le nom du campeur) a volé les biscuits de la boîte à biscuits !

Campeur : Qui, moi !?!?!

Groupe : Oui, vous !

Campeur : C'est pas possible !

Groupe : Alors qui ?

(Camper utilise un autre nom de campeur) a volé les cookies dans la boîte à cookies !

La chanson continue jusqu'à ce que le nom de chaque campeur soit utilisé. Ce jeu de noms est parfait pour les trajets en bus ! [Retour au sommet]

## **Nom Bop**

Vous avez besoin de quelque chose de doux pour ce jeu de noms !

Ce jeu de noms est un test après qu'un groupe pense connaître les noms de tous les autres membres.

Commencez par aider le groupe à s'asseoir en cercle. Choisissez une personne pour s'asseoir au milieu. Ils seront le Bopper.

La personne au milieu a un objet mou (comme une longue chaussette avec une autre chaussette en boule au bout). Ils utiliseront cet objet pour taper légèrement sur un autre membre du groupe pendant la partie.

Le leader commence par dire le nom de quelqu'un. Cette personne doit dire son propre nom et le nom d'un autre membre du groupe de n'importe où dans le cercle entier avant que la personne qui a commencé le jeu au milieu puisse lui « taper » doucement sur la jambe. Si un joueur se fait "bopper" avant de pouvoir dire son nom ET le nom d'une autre personne dans le cercle, alors il devient le nouveau Bopper. Le Bopper reste au centre du cercle jusqu'à ce qu'il puisse "boper" un autre joueur.

Conseil du chef : Vous pouvez changer le Bopper à tout moment en fonction des besoins de votre groupe. Ce jeu de noms est censé être amusant ! [Retour au sommet]

## **Lancer de nom High Five**

Voici la manière traditionnelle de diriger un Name Toss :

Disposez le groupe en cercle.

Une personne commence par dire le nom de quelqu'un d'autre dans le cercle et lui lance la balle.

Cette personne dit alors à son tour le nom d'une autre personne et lance le ballon à quelqu'un d'autre qui n'a pas encore reçu le ballon.

Cela continue jusqu'à ce que tout le monde dans le cercle ait reçu le ballon une fois.

Généralement, l'objectif est de passer le ballon autour du cercle sans le faire tomber. Si le ballon est droppé, le groupe recommence jusqu'à ce qu'il ait terminé sans drop.

Vous pouvez ajouter un « merci, (nom) » de la personne qui reçoit.

Pour ce jeu de nom, au lieu de lancer une balle, le participant #1 traversera le cercle pour échanger des high fives et dire le nom d'un autre participant dans le cercle. Le participant #1 prendra alors la place de cette personne dans le cercle. Le participant n° 2 traversera alors le cercle jusqu'au high five et appellera le nom d'un autre membre du groupe.

C'est un excellent moyen d'éviter d'attraper/lancer de l'anxiété, ou une façon de jouer si vous n'avez pas d'objet à lancer. [Retour au sommet]

## **Je m'appelle et j'aime**

Ce jeu de brise-glace classique est un moyen idéal d'apprendre des noms et des faits amusants les uns sur les autres.

Tout le monde dans le groupe se tient en cercle.

La première personne dit : « Je m'appelle et j'aime \_\_ (insérez un passe-temps et jouez un mouvement de ce passe-temps.)

Le reste du groupe dit ensuite : « (Nom de la personne) aime (passe-temps) et met en scène le mouvement. Exemple : "Je m'appelle Dave et j'aime le poisson (action de lancer un moulinet).

La personne suivante répète le processus.

Le reste du groupe dit ensuite le nom, le passe-temps et le mouvement de cette personne et passe aux informations de la première personne.

Cela continue jusqu'à ce que la dernière personne parte, au cours de laquelle tout le groupe appelle les informations de la dernière personne et se déplace dans tout le groupe et répète les informations de tout le monde.

## **Jeu de brise-glace de nom de ligne/chose préférée**

Demandez à tout le monde de se mettre en ligne ou de s'asseoir en cercle. La première personne dit son nom et une chose préférée.

La deuxième personne dit alors son nom et une chose préférée, ainsi que le nom et la chose de la personne devant elle.

Chaque personne après cela ajoute les noms et les éléments de toutes les personnes devant eux.

Variantes :

Pour les plus jeunes, vous pouvez leur faire dire seulement les noms.

Vous pouvez faire sortir quiconque fait une erreur...

## **Nom dans une boîte**

Il s'agit d'un excellent jeu de noms d'échauffement pour les jeunes participants. Mettez le groupe en cercle. Choisissez un participant pour aller au milieu et s'accroupir avec ses bras couvrant sa tête (comme s'ils étaient couverts dans une boîte). Vous pouvez utiliser cette variante de la comptine Jack in the Box. Vous pouvez également changer les mots comme bon vous semble ! Pour cet exemple, le participant au milieu s'appelle John.

Tout le monde dans le cercle : « John est dans la boîte, accroupissez-vous ! John est dans la boîte, accroupissez-vous ! Quand tu es prêt, tu y vas !

Lorsque le groupe chante "Up you go", le participant du milieu saute de son squat et peut montrer sa pose préférée !

Jouez jusqu'à ce que tout le monde ait une chance d'être au milieu !

### **Roulement de tambour s'il vous plaît!**

Ce jeu simple peut être très énergisant ! Asseyez le groupe en cercle avec beaucoup d'espace. Commencez le roulement de tambour contre vos jambes ou le sol devant vous. Appelez le nom d'une personne à travers le cercle. Le roulement de tambour s'arrête et la personne qui vient de se faire appeler peut faire une pose amusante ou crier quelque chose comme "Rock on !" Puis le roulement de tambour recommence et cette personne appelle le nom d'une autre personne à travers le cercle. Répétez autant de fois que vous le souhaitez !

### **Jeux de noms pour adolescents**

#### **Toi, moi, gauche, droite**

Demandez aux participants de se présenter aux personnes directement sur leurs côtés gauche et droit.

Expliquez au groupe que la personne au milieu désignera quelqu'un dans le cercle et dira soit « Vous » « Moi » « Gauche » ou « Droite » et comptera jusqu'à cinq à un rythme raisonnable.

"Vous" est la personne pointée du doigt.

"Moi" est l'appelant.

"Gauche" est la personne à gauche de celle pointée.

"Droite" est la personne à droite de celle pointée.

La personne pointée doit nommer correctement cette personne avant que l'appelant ne compte jusqu'à cinq. S'ils réussissent, l'appelant passe à une autre personne de son choix. S'ils ne réussissent pas, ils deviennent le nouvel appelant.

Vous pouvez ajouter plusieurs appelants au fur et à mesure que le jeu avance.

Il s'agit d'une activité amusante et rapide qui aide à déplacer les gens et à mémoriser les noms.

#### **Lancer de nom**

Ce jeu de noms de base est la base de nombreuses variantes amusantes ! C'est un classique pour une raison !

1) Disposez le groupe en cercle.

2) Une personne commence par dire le nom de quelqu'un d'autre dans le cercle et lui lance la balle.

- 3) Cette personne prononce à son tour le nom d'une autre personne et lance la balle à quelqu'un d'autre qui n'a pas encore reçu la balle.
- 4) Cela continue jusqu'à ce que tout le monde dans le cercle ait reçu le ballon une fois.
- 5) Généralement, l'objectif est de passer le ballon autour du cercle sans le laisser tomber. Si le ballon est droppé, le groupe recommence jusqu'à ce qu'il ait terminé sans drop.
- 6) Vous pouvez ajouter un « remerciement, (nom) » de la personne qui reçoit si vous le souhaitez...

Comme toujours, n'hésitez pas à changer les règles et à faire en sorte que cette activité brise-glace fonctionne pour vous ! [Retour au sommet]

### **Bippity, Boppity, Bouh !**

Dans Bippity Boppity Boo, tout le monde se tient debout ou s'assoit en cercle avec une personne "Ça" au milieu.

Le "Ça" s'approche alors d'une personne et dit soit "Moi, Bippity Boppity Boo", "Toi, Bippity Boppity Boo", "Gauche, Bippity Boppity Boo" ou "Droite, Bippity Boppity Boo".

Si la personne "ça" dit "Gauche, Bippity Boppity Boo", alors la personne doit dire correctement le nom de la personne à sa gauche avant que la personne "ça" finisse de dire "Bippity Boppity Boo".

S'ils prononcent le nom correctement, le "Ça" continue d'aller vers d'autres personnes dans tout le cercle. S'ils font une erreur ou ne prononcent pas le nom à temps, ils deviennent le nouveau "Ça".

### **Quatre personnes sur un canapé**

Un grand coin salon, des chaises pour chaque personne plus une de plus, un chapeau ou un récipient pour inscrire les noms, du papier et un stylo, un canapé ou un banc.

Demandez à chacun d'écrire son nom sur une feuille de papier. Mettez les morceaux de papier dans un chapeau et mélangez-les. Faites le tour du cercle dans le sens des aiguilles d'une montre en vous assurant que tout le monde reçoit un bordereau avec un nom dessus. Tout le monde se rassemble en cercle et s'assied sur sa chaise, avec une chaise vide à côté d'une personne. Il doit y avoir deux gars et deux filles sur le canapé au début de la partie. La personne à droite de la chaise vide appelle un nom et celui qui a ce nom sur son papier va s'asseoir sur la chaise vide. Ces deux personnes échangent alors des noms (papiers). La personne suivante qui est à droite de la chaise maintenant vide appelle un nom, mais ne peut pas appeler le nom qui vient d'être appelé, elle doit choisir un autre nom. Essayez de faire descendre les deux gars ou les deux filles du canapé, puis obtenez les quatre espaces sur le canapé remplis de gars ou remplis de filles. Le jeu se termine lorsqu'il y a quatre gars ou quatre filles sur le canapé.

## **Jeu des relations de nom**

Mettez le groupe en cercle. Ensuite, commencez par dire votre nom et un aliment qui commence par la même lettre.

Ensuite, la personne suivante fait le sien, plus le vôtre. Ensuite, la troisième personne fait le sien, le nom et la nourriture de la seconde et de la première.

Il se déplace ensuite sur la ligne, de sorte que la dernière personne doit s'occuper de tout le monde dans le groupe.

Différentes variantes de ceci peuvent être jouées, mais c'est génial pour que le groupe se connaisse et connaisse les noms.

## **Hochement de tête ou clin d'œil**

Il s'agit d'une variante amusante d'un jeu classique de brise-glace !

Vous voudrez peut-être commencer cette activité brise-glace simple avec le lancer du nom traditionnel . Vous pouvez cependant jouer à cela comme une activité amusante autonome.

Une fois que le groupe a terminé la tâche avec succès, demandez-leur d'être complètement silencieux. Dites-leur qu'ils doivent maintenant faire un clin d'œil ou un signe de tête à quelqu'un qui, à son tour, transmet le signe de tête/clin d'œil à un autre participant.

Pour passer un clin d'œil, une personne fait simplement un clin d'œil à une autre personne, qui lui fait d'abord un clin d'œil pour reconnaître qu'elle a « attrapé » le clin d'œil, puis fait un clin d'œil à une autre personne dans le cercle. Et ainsi de suite...

### **Variation:**

1) Demandez au groupe de commencer à faire des clins d'œil comme décrit ci-dessus. Ensuite, dites au groupe que vous aurez également des hochements de tête, des pouces de nez, des langues qui sortent et autres.

2) Les participants n'ont pas besoin de rester dans un ordre de passage particulier - cependant, si vous recevez un hochement de tête, vous devez passer un hochement de tête, recevoir un clin d'œil, passer un clin d'œil, etc.

## **Étiquettes de coude avec noms**

Ce jeu de noms à haute énergie nécessite un grand espace sans danger ! Commencez par donner à chacun un partenaire. Les paires relient les bras et se tiennent dans l'espace avec au moins quelques pieds entre elles et toute autre paire.

Une paire commencera le jeu. Ils délieront leurs bras. Choisissez-en un pour être le tagueur et un pour être le coureur. Le coureur commence par fuir le tagueur n'importe où dans l'espace désigné.

La personne poursuivie peut courir aussi longtemps qu'elle le souhaite, mais pour s'arrêter, elle doit lier les bras à n'importe quelle personne dans le cercle et crier son nom FORT !

Une fois qu'ils se sont liés et ont appelé le nom correct, la personne de l'autre côté doit se détacher de son partenaire et devenir la personne poursuivie. De cette façon, la personne poursuivie change constamment.

Si le tagueur attrape et tague le coureur, il change de place et l'ancien tagueur est maintenant le coureur.

Un nombre pair de joueurs fonctionne mieux, mais soyez prêt à vous ajuster pour un nombre impair si vous le devez. Vous pouvez créer un groupe de trois joueurs liés !

## Jeux de noms pour adultes

Ce sont des brise-glace amusants pour les adultes ou les campeurs plus âgés. Honnêtement, cependant, vous pouvez modifier toutes ces activités pour n'importe quel âge.

### Lancer de noms mélangés

Commencez cette activité brise-glace avec le lancer du nom traditionnel .

Une fois que le groupe a accompli la tâche avec succès, dites-lui qu'il a jusqu'à ce que vous comptiez jusqu'à cinq pour se déplacer vers un nouvel endroit du cercle.

Une fois que le groupe s'est réorganisé, dites-leur qu'ils doivent passer le ballon dans le même schéma de nom qu'auparavant.

C'est une belle variante ! Cette petite touche aide vraiment les participants à apprendre les noms et les visages des autres.

### Magic Wall ou Peak-a-Who

Vous aurez besoin d'une couverture ou d'une bâche pour jouer à ce jeu amusant.

Divisez les campeurs en deux groupes. Soulevez une bâche ou une couverture quelconque entre les deux groupes (le fait est qu'aucune équipe ne peut se voir). Chaque équipe envoie un de ses membres jusqu'au bord de la bâche ou de la couverture. Les personnes tenant la bâche ou la couverture comptent jusqu'à trois et la bâche ou la couverture est lâchée. Cela laisse deux campeurs se regarder. Celui qui peut crier le nom de l'autre en premier "gagne". Le « perdant » rejoint alors l'équipe des « gagnants » et le jeu recommence jusqu'à ce que tous les campeurs soient du même côté. Notez que cela devrait être fait après que les campeurs ont eu la chance de connaître les noms des autres. Vous serez surpris de la communication d'équipe qui se développe au fur et à mesure que les participants élaborent une stratégie qui monte ensuite ou des façons créatives de deviner les noms. Roulez avec !

### Lancer de nom double coup dur

Commencez cette activité brise-glace avec le lancer du nom traditionnel .

Une fois que le groupe a terminé la tâche avec succès, demandez-leur de passer le ballon dans l'ordre INVERSE exact.

Une fois que le groupe a terminé avec succès cette partie, introduisez une deuxième balle ou un objet d'une couleur/style/forme différente. Dites au groupe qu'ils doivent passer le ballon dans l'ordre d'origine et le deuxième ballon dans l'ordre INVERSE en même temps.

Finalement, les objets se croiseront à une seule personne. Bon temps! [Retour au sommet]

## **Vous souvenez-vous?**

Un anneau de feu avec des bancs convient le mieux à cette activité.

Tout le monde se met en cercle. Choisissez quelqu'un pour commencer. Ils disent "Je m'appelle (nom ici) et j'aime (objet qui commence par la même lettre que leur prénom)." Ensuite, la personne suivante dit la même chose avec son nom, puis répète la personne précédente. Cela continue, la dernière personne répétant tout le monde.

Idéal pour une première journée. Même les conseillers et le CITS peuvent participer. Avertissement - mieux avec les enfants de 8 ans et plus. Par expérience, les plus jeunes enfants ne se souviennent pas d'autres noms, parlent trop doucement ou ne se souviennent pas de ce qu'ils sont censés faire. [Retour au sommet]

## **Jeu des relations de nom**

Mettez le groupe en cercle. Ensuite, commencez par dire votre nom et un aliment qui commence par la même lettre.

Ensuite, la personne suivante fait le sien, plus le vôtre. Ensuite, la troisième personne fait le sien, le nom et la nourriture de la seconde et de la première.

Il se déplace ensuite sur la ligne, de sorte que la dernière personne doit s'occuper de tout le monde dans le groupe.

Différentes variantes de ceci peuvent être jouées, mais c'est génial pour que le groupe se connaisse et connaisse les noms. [Retour au sommet]

## **Nom Roulette**

Pour jouer à ce jeu, vous devez former deux cercles égaux, l'un à l'intérieur de l'autre. Disposez les cercles de manière à ce qu'une personne de chaque cercle soit physiquement debout dos à dos à un membre de l'autre cercle. (J'utilise un point au sol pour marquer l'emplacement de chaque cercle)

Ces cercles commencent tous deux à se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre, garantissant que chaque membre du cercle passe par le "point". Quelqu'un qui n'est pas dans l'un ou l'autre des cercles et qui ne leur fait pas face appellera stop. À ce moment-là, les personnes à chaque endroit doivent se retourner et se faire face. La personne qui nomme l'autre en premier gagne ce tour et le "perdant" rejoint l'autre cercle. [Retour au sommet]

Jetez-moi une ligne ou une toile de noms

Exigences

Vous aurez besoin d'une pelote de ficelle ou d'une ficelle assez grande pour être passée autour de tout votre groupe.

Il s'agit d'un jeu de noms au rythme lent qui peut être joué à l'intérieur ou à l'extérieur.

Le groupe commence assis ou debout en cercle. Une personne commence avec la pelote de ficelle. Ils commencent par dire leur nom puis appellent le nom d'une autre personne dans le cercle.

Rappelez aux joueurs qu'ils peuvent demander le nom de quelqu'un s'ils ne sont pas sûrs. Après avoir crié le nom de l'autre personne, ils tiennent fermement le bout de la pelote de ficelle et lancent le reste à cette personne.

La personne qui tient la ficelle répétera son nom puis appellera le nom d'une autre personne (qui n'a pas encore reçu la ficelle).

Ils tiendront leur bout de ficelle tout en leur jetant le reste. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait saisi la ficelle.

Une fois la toile créée, le jeu continue mais dans l'ordre inverse. La personne qui tient la pelote de ficelle commence par dire son nom et un fait sur elle-même.

Ils lancent ensuite la balle à la personne suivante qui enroule l'excédent et répète le processus jusqu'à ce que la pelote de ficelle soit à nouveau entière !