

Icebreakers (Jeux pour briser la glace)

Les jeux qui suivent sont tous courts ; il s'agit d'activités distrayantes à employer pour stimuler le groupe. Elles sont très utiles lorsque vous commencez à travailler avec un nouveau groupe, pour développer une bonne ambiance de groupe et, préalablement à une session, pour échauffer les participants.



Niveau : I G

Ces activités ont été réparties dans deux sections. La première regroupe des activités pour l'échauffement et le développement d'une bonne ambiance au sein du groupe. La deuxième contient les autres activités qui, tout en échauffant les participants, les aideront à faire connaissance et à travailler sur l'un des thèmes de la campagne.

Soulignons que toutes ont pour objectif d'être plaisantes et amusantes, afin d'amener les participants à un travail collectif avant de passer à d'autres activités du kit. Mais ce ne sont que des suggestions et, si vous en connaissez d'autres et souhaitez les utiliser, vous êtes libre de le faire.

Si vous commencez à utiliser le kit avec un nouveau groupe, nous vous suggérons de démarrer avec un ou deux icebreakers, puis d'essayer une des activités qui contribuent à la formation du groupe et travaillent sur des images, comme par exemple : «Rêves» (page 183), «L'exception» (page 122), «Moi aussi» (page 155), «Rechercher les similitudes et découvrir la diversité» (page 176) ou «Un égale un» (page 190).

Section I

Les objectifs des activités suivantes consistent à :

- Encourager l'interaction ;
- échauffer le groupe ;
- développer les compétences en matière de communication ;
- encourager les participants à travailler en coopération ;
- être amusantes.

J'APPORTE UNE LETTRE POUR...

Préparation

Des chaises, autant que de participants moins une

Durée : 5-10 minutes

Taille du groupe : 20-30

Instructions

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Demandez aux participants de s'asseoir et, à celui qui n'a pas de chaise, de se tenir au milieu.
3. Demandez à la personne au centre de dire quelque chose comme : «J'apporte une lettre à... ceux qui portent des lunettes (... ont pris une douche ce matin ; portent des pantalons ; ont une montre à leur poignet ; ou toute autre chose, selon l'imagination de la personne).
4. Tous ceux qui portent des lunettes doivent alors changer de chaise, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir.
5. Demandez alors à la personne qui se retrouve au centre «d'apporter la prochaine lettre».
6. Arrêtez le jeu au bout de 5-10 minutes, lorsque tous les participants ont eu l'occasion d'apporter une lettre et de changer de place.

LE CLIN D'OEIL

Durée : 10-15 minutes

Taille du groupe

5-15 participants : ce jeu nécessite un nombre impair de participants

Préparation

Des chaises, en nombre égal à la moitié des participants plus une

Instructions

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Divisez les participants en deux groupes ; l'un d'eux comportera une personne de plus.
3. Demandez au groupe le plus petit de s'asseoir (une chaise restera alors vide).
4. Demandez ensuite aux membres du second groupe de se tenir derrière chacune des chaises (l'un d'entre eux sera derrière la chaise vide).
5. Expliquez à présent que la personne derrière la chaise vide doit tenter «d'appeler» un des participants assis en lui faisant un clin d'oeil. Celui-ci doit alors essayer de venir prendre place sur la chaise vide sans que la personne derrière lui ne le touche. S'il est touché, il doit alors revenir s'asseoir, et la personne derrière la chaise vide doit tenter d'appeler quelqu'un d'autre.
6. Si le participant parvient à venir s'asseoir sans être touché, alors la personne qui se retrouve derrière la chaise vide doit à son tour «appeler» quelqu'un.
7. Dernière règle : La personne à qui s'adresse le clin d'oeil ne peut l'ignorer ; elle doit tenter de rejoindre la chaise vide.

Conseils pour l'animateur

Cette activité est très amusante si l'on y joue rapidement.

LE PONT

tous différents
tous é g a u x

Durée : 15 minutes environ

Taille du groupe

10-20 participants : ce jeu nécessite un nombre pair de participants

Préparation

- Une salle vide
- Des chaises en nombre égal à celui des participants plus deux

Instructions

1. Divisez les participants en deux groupes égaux.
2. Disposez les chaises en deux rangées face à face, distantes de un à deux mètres. Chaque rangée doit avoir autant de chaises que de participants dans l'équipe, plus une. Les rangées doivent avoir la même longueur.
3. Décidez d'un point dans la salle matérialisant la ligne d'arrivée, à égale distance des deux rangées de chaises.
4. Demandez à chacune des équipes de choisir une rangée et dites à chaque membre de monter sur une chaise. La dernière chaise, la plus loin de la ligne d'arrivée, doit rester vide.
5. Expliquez les règles du jeu : La personne la plus proche de la chaise vide doit l'attraper et la faire passer à la personne de son équipe devant d'elle, qui doit à son tour la faire passer à la personne devant elle, et ainsi de suite jusqu'au dernier membre de l'équipe. Les chaises doivent passer de main en main. La dernière personne doit alors la poser sur le sol et s'y mettre debout, puis tous les membres de son équipe doivent avancer d'une chaise. La chaise libérée au bout de la rangée doit alors passer de main en main, et ainsi de suite : l'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre la ligne d'arrivée avec une chaise vide.
6. Donnez le signal de départ.

kaikōi oritaisia
kaikōi samānaroisio

Conseils pour l'animateur

Les joueurs doivent être tout le temps sur les chaises. Si l'un d'entre eux chute, il est éliminé et son équipe doit alors faire passer deux chaises vides.

QUI A COMMENCÉ ?

Durée : 10-15 minutes

Taille du groupe : 10-20

Préparation

- Une salle vide
- Une montre ou un chronomètre

Instructions

1. Demandez à un volontaire de quitter la salle.
2. Demandez au reste du groupe de former un cercle.
3. Désignez un leader. Demandez-lui de commencer à faire quelque chose (se gratter le ventre, agiter une main, bouger la tête, faire semblant de jouer d'un instrument de musique, etc.) et dites aux autres de l'imiter.
4. Demandez au leader de changer souvent de geste et dites aux autres de faire de même.
5. Faites revenir le volontaire dans la salle et invitez-le à se tenir au centre du cercle pour deviner qui est le leader. Il dispose de trois minutes et peut faire trois suppositions. S'il ne parvient pas à deviner, il devra payer une amende, c'est-à-dire faire quelque chose de drôle.
6. Si le volontaire trouve la réponse, le leader quitte la salle et le groupe désigne un nouveau leader. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Conseils pour l'animateur

Le temps étant l'un des facteurs de pression dans cette activité, il est important que vous l'exploitez pour accroître la dynamique de groupe, en disant : «Une minute vient de s'écouler et notre ami a l'air désorienté», «Va-t-il parvenir à deviner ?», etc.

4 DEBOUT

Taille du groupe : 10 et plus

Durée : 5-10 minutes

Préparation

Des chaises, une par personne

Instructions

1. Demandez aux participants de s'asseoir en cercle.
2. Expliquez la règle du jeu : il doit toujours y avoir 4 joueurs debout en même temps, mais un joueur ne doit pas rester debout plus de 10 secondes ; il peut néanmoins décider de rester debout moins longtemps.
3. Il ne doit y avoir aucune tentative de communication entre les joueurs, mais chacun doit observer ce que se passe et assumer la responsabilité pour faire en sorte qu'il y ait toujours 4 personnes debout, ni plus ni moins.

Conseils pour l'animateur

Les participants auront besoin de quelques minutes pour attraper le coup de main, mais, ensuite, ils trouveront le rythme, s'assoieront, se lèveront, etc. C'est un jeu très excitant qui développe un fort sentiment de groupe.

Vous aurez peut-être envie de demander aux participants comment ils savaient lorsqu'ils devaient se lever ?

Section 2

Les objectifs de ces «icebreakers» consistent à :

- Échauffer le groupe ;
- aider les participants à faire connaissance ;
- encourager les participants à travailler en coopération ;
- introduire certaines des idées à propos de la campagne ;
- encourager l'interaction ;
- être amusantes.

BINGO HUMAIN

Durée : 20 minutes

Taille du groupe : 8 et plus

Préparation

- Copies du questionnaire ci-dessous, une par personne
- Crayons, un par personne

Instructions

Expliquez que l'objectif consiste, pour chacun, à interroger les autres membres du groupe de façon à trouver une caractéristique propre à chacune et à écrire leurs noms dans les cases.

Bingo humain

Trouvez quelqu'un dans le groupe qui répond positivement à la question :

«Êtes-vous quelqu'un qui... ? »

Essayez de mettre un nom différent dans chaque case.

- a récemment repeint ou décoré sa maison
- aime faire la cuisine
- a voyagé dans un autre pays européen
- partage sa maison avec d'autres membres de sa famille
- lit un journal régulièrement
- confectionne ses propres vêtements
- aime le football
- possède des animaux
- sait jouer d'un instrument de musique
- a des parents ou des grands-parents nés dans un autre pays
- sait un peu parler l'espéranto
- a voyagé hors de l'Europe

כולם שווים
כולם שווים

Conseils pour l'animateur

Si vous voulez avoir une brève discussion sur ce que les participants ont trouvé, commencez par leur demander s'ils ont apprécié l'exercice. Puis, abordez la diversité des compétences et des intérêts au sein du groupe et les influences culturelles qui se dégagent des réponses données. Exemple : Y-a-t-il un nombre égal d'hommes et de femmes qui aiment faire la cuisine ou coudre leurs vêtements ? Mais n'insistez pas trop sur ce point - et passez à une autre activité qui permettra aux participants d'étudier les différences et les similitudes, comme par exemple «Un égale un» (page 190).

SALUTS

Durée : 15 minutes

Taille du groupe : 10 et plus

Préparation

- Copies de la feuille ci-dessous à découper selon les lignes. Placez les bouts de papier dans un chapeau. Il vous faudra «un salut» par personne.

Instructions

Demandez aux participants de tirer un bout de papier, de se mélanger au centre de la salle, puis de se saluer en donnant leur nom et en mimant le geste décrit.

- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant trois fois sur les joues.
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant deux fois sur les joues.
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant quatre fois sur les joues.
- Saluez la personne en joignant vos mains comme pour une prière et en vous inclinant.
- Saluez la personne en vous frottant mutuellement le nez.
- Saluez la personne chaudement en la serrant fortement dans vos bras.
- Saluez la personne d'une solide et ferme poignée de main.
- Saluez la personne en gardant une distance de 50 cm et en lui serrant très légèrement la main.

Conseils pour l'animateur

Voici une activité très plaisante pour briser la glace au sein d'un groupe de participants qui ne se connaissent pas. Nous insistons sur le fait qu'il ne s'agit en aucun cas de renforcer les stéréotypes. Une brève discussion de suivi à propos des réactions des participants devrait d'ailleurs suffire à contrecarrer cette tendance et à introduire l'activité suivante. Vous pouvez leur demander :

- Pouvez-vous deviner de quels pays proviennent ces saluts ?
- Dans quelle mesure sont-ils des stéréotypes ? Tous les Allemands saluent-ils par une solide poignée de main ?
- Avec quels saluts vous sentez-vous à l'aise/mal à l'aise ?
- Vous êtes-vous déjà senti gêné, lorsque, dans un autre pays, une personne vous a salué chaudement en tentant de vous embrasser trois fois et que vous vous êtes maladroitement reculé avant qu'elle n'ait terminé, parce que vous ne connaissiez pas le code social ?

Passer ensuite à une activité consacrée aux stéréotypes, comme «Premières impressions» (page 170).

Note : Les joueurs vous interrogeront sur l'origine de ces coutumes. Invitez-les à deviner, sinon, voici quelques suggestions :

- Saluez la personne en gardant une distance de 50 cm et en lui serrant très légèrement la main. (Angleterre)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant trois fois sur les joues. (Pays-Bas/Belgique)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant deux fois sur les joues. (Portugal/Espagne)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant quatre fois sur les joues. (Parisiens)
- Saluez la personne en joignant vos mains comme pour une prière et en vous inclinant. (Japon)
- Saluez la personne en vous frottant mutuellement le nez. (Inuits)
- Saluez la personne chaudement en la serrant fortement dans vos bras. (Russie/Palestine)
- Saluez la personne d'une solide et ferme poignée de main. (Allemagne)

Extrait de : *Co-operative Studies Manual*, Co-operative Union Education Department, Stanford Hall, Loughborough, Leicestershire, LE-125QR, UK