

Répertoire d'activités brise-glace

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--------------------------------------------------------------------|-----------|
| Les deux font la paire | 5 |
| Jeu des images | 5 |
| Jeu des noms | 5 |
| Des objets qui nous représentent | 6 |
| Le portrait | 7 |
| Les Smarties (ou les M & M, les Skitties, les Rockets) | 8 |
| Le jeu des compliments | 8 |
| L'invité spécial* | 8 |
| Une personne connue et reconnue* | 9 |
| Les cercles concentriques* | 10 |
| RÉPERTOIRE D'IDÉES – ATELIERS BRISE-GLACE | 10 |
| ATELIERS BRISE-GLACE POUR ÉCHAUFFER LE GROUPE, ÊTRE AMUSANT | 11 |
| J'apporte une lettre pour... | 11 |
| Le clin d'œil | 11 |
| Le pont (la chaise à relais) | 12 |
| Qui a commencé? | 12 |
| 4 Debout | 13 |
| Le maître du ballon | 13 |
| Meurtre en un clin d'œil | 14 |
| Meurtre en une poignée de main | 14 |
| Le jeu de l'amibe | 14 |
| L'étourdi | 15 |
| La salade de fruits | 15 |

| | |
|-----------------------------------------------------------|-----------|
| Le nœud | 16 |
| Les poissons et le filet | 16 |
| Les chiffres en mouvement! | 16 |
| Les groupes se lèvent (s'élèvent) | 17 |
| Nombre de changements | 17 |
| ATELIERS BRISE-GLACE POUR SE CONNAÎTRE | 17 |
| Bingo humain (trouve quelqu'un qui...) | 17 |
| Interview | 18 |
| Les points communs | 18 |
| Le questionnaire | 19 |
| Parler de ses goûts | 19 |
| Moi | 19 |
| S'attacher aux autres | 20 |
| Tout le monde en ligne! | 21 |
| Les légumes n'ont pas de dents! | 21 |
| ATELIERS BRISE-GLACE POUR ENCOURAGER L'INTERACTION | 21 |
| La France | 21 |
| Le cratère | 22 |
| La grappe | 22 |
| Le jeu des indices | 22 |
| En voiture! | 23 |
| Le jeu des noms | 23 |
| Connaissez-vous bien le Canada? | 23 |
| Le jeu des lettres | 24 |
| Le nœud | 24 |

| | |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Raconter une histoire | 24 |
| Les cinq différences | 25 |
| Ateliers brise-glace pour introduire un contenu | 25 |
| Saluts (les stéréotypes) | 25 |
| Le champ de mines (Leadership ou confiance) | 27 |
| En voiture! (Leadership, collaboration, coopération, résolution de problème en groupe.) | 27 |
| Connaissez-vous bien le Canada? (Collaborer, coopérer, se familiariser avec un contenu.) | 27 |
| Fais-moi un dessin... canadien | 28 |
| Le téléphone arabe (Communication.) | 28 |
| La balle magique (Introduire, évaluer, résumer un sujet.) | 28 |
| SOURCES | 29 |
| ICE-BREAKERS | 29 |
| The 3 Q Game | 29 |
| Toilet Paper Game | 29 |
| Marooned Game | 29 |
| Story Time Game | 30 |
| Lie Detector | 30 |
| Reception Line Game | 30 |
| Puzzles Game | 30 |
| People Knots Game | 30 |

Les deux font la paire

Par François Léveillé, agent à la Coopérative de développement régional Outaouais-Laurentides

Matériel : Aucun

Temps : Variable, idéalement une dizaine de minutes

Nombre de personnes : Peu importe

Degré d'intensité : 7/10 (Activité un peu intense pour les coincés, les gens doivent entrer en contact physique avec quelqu'un qu'ils ne connaissent pas.)

Degré de sérieux : 1/10 (Les gens n'apprendront pas à se connaître par l'activité. Le simple but est de se réveiller et de se dégêner.)

Déroulement :

1. L'animateur demande aux participants de se placer en paire avec quelqu'un qu'ils ne connaissent pas.
2. L'animateur explique qu'il y aura dans chaque paire un sculpteur et un sculpté.
3. L'animateur annonce un thème pour une première sculpture (la coopération, Jean Charest, chevreuil, etc.).
4. Le sculpteur doit modeler le sculpté en fonction du thème en un temps limite (environ 2 minutes).
5. L'animateur sonne la fin du temps alloué et fait le tour des statues pour commenter tout en humour, en demandant aux gens de se présenter et de présenter leur œuvre.
6. Il est possible de tenir une 2^e ronde avec les rôles inversés.

Jeu des images

Par Étienne Lessard, Coopérative de développement régional Bas-Saint-Laurent/Côte-Nord

Déroulement : Distribuer une série d'images et les gens pigent chacun une image. Ils doivent par la suite faire un lien entre leur image et les attentes ou l'état d'esprit dans lequel ils sont face à la rencontre. Il est possible de faire une rétroaction à la fin de la rencontre en posant la même question de départ.

Jeu des noms

Par Guy Bouchard, Coopérative de développement régional Bas-Saint-Laurent/Côte-Nord

Déroulement : Écrire des noms de personnes connues sur des cartons et placer dans le dos de chaque participant. Les participants doivent poser des questions aux autres pour découvrir le nom qui figure sur leur carton. Les participants ne peuvent poser plus d'une question à une même personne.

Des objets qui nous représentent

Par Geneviève Ducharme et Catherine Alain-Sanche, Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire, et Éric Caron, Coopérative de développement régional Gaspésie-Les-Îles

Durée : Environ 30 minutes

Matériel : Un sac pour chacun des participants (idéalement identique et opaque)

Préparation :

1. Demander aux participants d'amener 5 objets qui les représentent.
2. Numéroter les sacs.
3. L'animateur doit s'assurer que les participants déposent discrètement leurs objets dans un sac avant d'entrer dans la salle.
4. Mélanger les sacs afin de ne pas pouvoir identifier à qui ils appartiennent.
5. Former des équipes hétérogènes.

Amorce :

1. Diviser le groupe en équipe.
2. Disposer les sacs au hasard devant les participants et leur demander de mettre les objets sur la table.
3. Si un participant à son sac, il doit faire semblant que ce n'est pas le sien.

Déroulement :

En équipe, les participants doivent deviner à qui appartiennent les objets et les écrire sur une feuille. S'il y a plusieurs sacs, déterminer des numéros de sac à identifier pour chacune des équipes.

Rétroaction :

Procéder à la validation en demandant à une équipe qui est le propriétaire du sac #1, et ainsi de suite.

Le portrait

Par Marie-Claude Dubillard et Marie-France Hinse, Coopérative de développement régional Centre-du-Québec/Mauricie

Objectifs :

- Permettre à chacun des participants du groupe de mieux se connaître.
- Créer, à l'intérieur du groupe, une atmosphère de camaraderie nécessaire à la formation.

Matériel :

- Une feuille d'énoncés par participant.
- Un crayon par participant.

Déroulement : Faire assoir le groupe en cercle. Distribuer une feuille d'énoncés par participant. Inviter les participants à choisir sur la feuille trois énoncés (ajuster le nombre d'énoncés en fonction du nombre de participants) et à y répondre de façon individuelle. Chacun doit ensuite partager, à tour de rôle, les trois énoncés retenus au reste du groupe en expliquant ses choix.

Feuille d'énoncés

Consigne :

Choisir trois énoncés parmi cette liste proposée.

| | | |
|---------------|------------------------------|--------------|
| Si j'étais... | un lieu | je serais... |
| | une plante | |
| | un arbre | |
| | une fleur | |
| | un animal | |
| | une oeuvre d'art | |
| | une personnalité connue | |
| | un événement historique | |
| | une oeuvre d'art, un tableau | |
| | un livre | |
| | un objet | |
| | un entrepreneur | |
| | sur le marché du travail | |

Compléter les trois phrases suivantes afin d'expliquer vos énoncés.

1. Si j'étais _____ je serais _____

parce que _____.

2. Si j'étais _____ je serais _____

parce que _____.

3. Si j'étais _____ je serais _____

parce que _____.

Les Smarties (ou les M & M, les Skitties, les Rockets)

Par Marie-Claude Dubillard et Marie-France Hinse, Coopérative de développement régional Centre-du-Québec/Mauricie

Objectifs :

- Permettre à chacun des membres du groupe de mieux se connaître.
- Créer, à l'intérieur du groupe, une atmosphère de camaraderie nécessaire à la formation.

Matériel :

- Smarties (quantité en fonction du nombre de participants).
- Plat (ou autre contenant) et cuillère.
- Serviette en papier (napkin).

Déroulement : Faire assoir le groupe en cercle. Inviter chaque membre du groupe à piger, avec la cuillère, des smarties dans le plat (ne pas préciser un nombre) et de les conserver. Chacun doit ensuite dire, à tour de rôle, une caractéristique et/ou information sur lui par smarties qu'il a en sa possession. Provenance Intérêts, loisirs, qualités, défauts, implications, études, profession ou autres caractéristiques qui nous permettent d'en apprendre davantage sur la personne. Chaque participant peut manger ses smarties après avoir exprimé l'ensemble de ses caractéristiques.

Note : Prévoir une alternative en cas d'allergie.

Le jeu des compliments

Par Kristalna Vincent, agente à la Coopérative de développement régional de l'Estrie

Préalable : Les participants doivent se connaître.

Déroulement : Après avoir scotché un bout de papier dans le dos de chaque participant, demandez à chacun d'écrire quelque chose de positif sur le dos des autres participants. Ensuite, chacun se présente et nomme ses qualités.

L'invité spécial*

Objectifs : Permettre aux participants de mieux se connaître et favoriser l'esprit d'équipe.

Matériel : Bandes de papier.

Équipes de quatre personnes.

Déroulement : Demander aux participants d'écrire individuellement sur les bandes de papier des questions qui leur permettraient de mieux connaître leurs collègues (une question par bande de papier) et de les déposer au centre des tables de travail. Chaque équipe répartit ses questions également entre ses membres. L'animateur attribue un numéro de 1 à 4 à chaque participant de chacune des équipes. Demander ensuite à tous les participants numéro 1 de se lever et de se joindre à l'équipe à leur droite (ils deviennent l'invité spécial). Demander aux participants numéro 2 de poser leur première question à l'invité et ainsi de suite pour les participants 3 et 4, jusqu'à ce que toutes les questions soient posées ou que le délai prévu soit écoulé. Inviter les participants à revenir à leur place et demander aux participants numéro 2 de se lever et de se

joindre à l'équipe à leur gauche. Refaire cette étape jusqu'à ce que tous les participants aient joué le rôle d'invité.

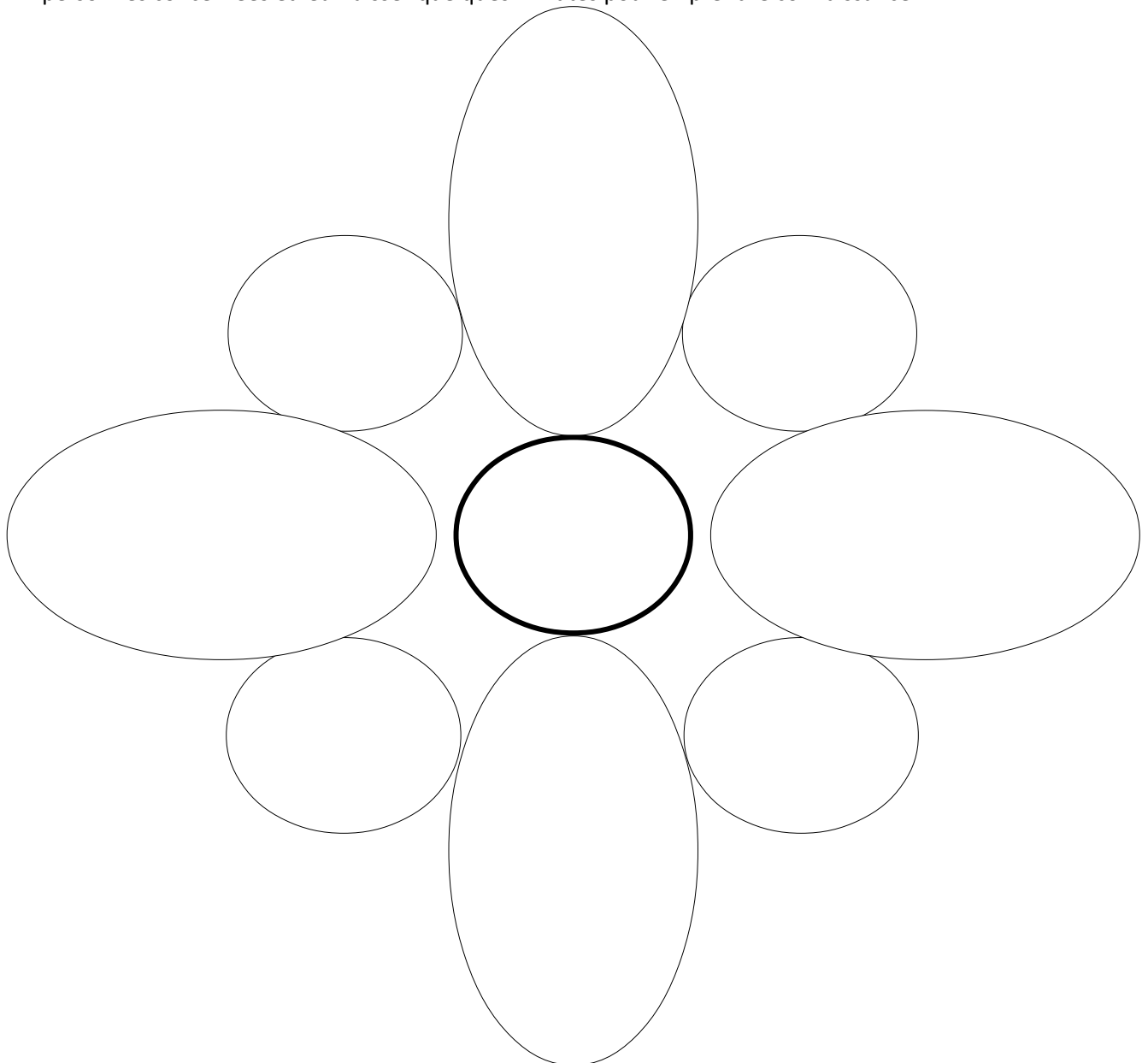
Une personne connue et reconnue*

Objectifs : Favoriser l'esprit d'équipe et l'estime de soi.

Préalable : Les participants doivent se connaître.

Matériel : Autant de feuilles reproductibles « Une personne connue et reconnue » qu'il y a de participants.

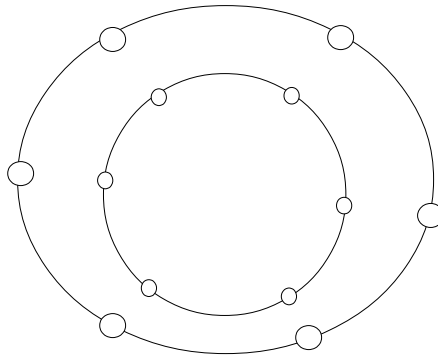
Déroulement : Écrire au centre de chaque feuille le nom d'un participant. Distribuer les feuilles au hasard. Le but est de demander aux autres d'inscrire dans les pétales une qualité attribuée à la personne dont le nom apparaît sur la feuille. Essayer d'aller voir le plus de personnes pour avoir le plus de qualités possible. Ajouter des pétales au besoin. Remettre les feuilles aux personnes concernées et leur laisser quelques minutes pour en prendre connaissance.



Les cercles concentriques*

Objectif : Permettre aux participants de mieux se connaître.

Déroulement : Diviser le groupe en deux sous-groupes. Attribuer le chiffre 1 à chaque membre d'un sous-groupe et le chiffre 2 aux membres de l'autre sous-groupe. Former avec les deux sous-groupes deux cercles concentriques qui se font face. Poser une première question, par exemple : Quel est ton sport préféré?. Pour les gens qui se connaissent, on peut poser des questions comme Quel est l'attrait touristique de ta région que tu me conseillerais de visiter. Les partenaires 1 et 2 partagent leur réponse, à tour de rôle. Demander ensuite aux participants du cercle intérieur de se déplacer de trois personnes vers la droite afin de trouver un autre partenaire. Poser une deuxième question. Selon le temps dont on dispose, on peut faire bouger les participants à plusieurs reprises et poser des questions différentes à chaque fois.



*Source : activités adaptées par Johanne Lavoie du Conseil québécois de la coopération et de la mutualité de HOWDEN, Jim et Huguette Martin (1997). *La Coopération au fil des jours. Des outils pour apprendre à coopérer*, Montréal, Chenelière/McGraw-Hill, p 56-58 et 79.

Répertoire d'idées – Ateliers brise-glace

Par Jean-Sébastien Plourde et Éric Tremblay, de la Coopérative de développement régional Québec-Appalaches

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.

Les objectifs des activités suivantes peuvent consister à :

- encourager l'interaction;
- échauffer le groupe;
- développer les compétences en matière de communication;
- encourager les participants à travailler en coopération;
- aider les participants à faire connaissance;
- introduire certaines des idées à propos des ateliers ou exercices;
- être amusantes.

Ateliers brise-glace pour échauffer le groupe, être amusant

J'apporte une lettre pour...

Durée : 5-10 minutes.

Taille du groupe : 20-30 participants.

Préparation : Des chaises, autant que de participants moins une.

Déroulement :

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'œil

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.

Déroulement :

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'œil. 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'œil 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 (la chaise à relais)

Durée : 15 minutes environ.

Taille du group : 10-20 participants (ce jeu nécessite un nombre pair de participants).

Préparation : Une salle vide et des chaises en nombre égal à celui des participants plus deux.

Déroulement :

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.

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 et une montre ou un chronomètre.

Déroulement :

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.

Déroulement :

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?

Le maître du ballon

Objectif/résultat : Être la dernière personne dont le ballon n'est pas crevé.

Durée : 5-10 minutes.

Matériel requis : Ficelle et suffisamment de ballons pour en donner un à chaque personne.

Déroulement : Demandez aux participants de gonfler un ballon et d'y attacher le bout d'une ficelle (d'environ 60 cm). Puis, demandez-leur d'attacher l'autre extrémité de la ficelle autour de leur cheville. Les joueurs doivent ensuite courir et tenter de crever le ballon des autres en sautant dessus. La dernière personne dont le ballon est intact gagne!

Meurtre en un clin d'œil

Objectif/résultat : Mettre les participants à l'aise au moyen d'un jeu de mystère amusant.

Durée : 15-20 minutes, selon le nombre de parties jouées.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Dites aux participants de s'asseoir en cercle, l'un en face de l'autre. Choisissez un participant pour jouer le rôle de « détective ». Demandez au détective de sortir de la pièce ou de se fermer les yeux et de détourner la tête. Demandez aux autres participants de se fermer les yeux et de baisser la tête. Choisissez un « meurtrier » parmi les participants en tapant sur l'épaule de l'un d'eux. Le rôle du meurtrier est de déjouer le détective en éliminant tous les autres participants sans être découvert. Pour ce faire, il doit établir un contact visuel avec une personne et lui faisant un clin d'œil sans que le détective ne le voie (à noter que personne ne connaît l'identité du meurtrier à part l'animateur, qui l'a choisi). La personne qui reçoit un clin d'œil doit attendre cinq secondes, puis « mourir » en faisant du bruit et en s'allongeant sur le sol. Le détective a trois chances de deviner l'identité du meurtrier.

S'il n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, le meurtrier gagne.

Meurtre en une poignée de main

(semblable à Meurtre en un clin d'œil)

Objectif/résultat : Mettre les participants à l'aise au moyen d'un jeu de mystère amusant.

Durée : 15-20 minutes, selon le nombre de parties jouées.

Matériel requis : Un endroit suffisamment grand pour permettre aux participants de se promener.

Déroulement : Choisissez un participant pour jouer le rôle de « détective ». Éloignez-le du reste du groupe. Demandez aux autres participants de se fermer les yeux et de baisser la tête. Choisissez un « meurtrier » en tapant sur l'épaule d'un des participants. Demandez à ce dernier de commencer à marcher et de donner une poignée de main à tout le monde, puis demandez au détective de revenir parmi les autres. Le rôle du meurtrier est de déjouer le détective en éliminant tous les autres participants sans être découvert. Pour ce faire, il doit serrer la main de la personne à qui il donne une poignée de main. La personne dont la main se fait serrer doit attendre cinq secondes (tout en continuant de marcher et de donner des poignées de main), puis « mourir » en faisant du bruit et en tombant au sol. Le détective a trois chances de deviner l'identité du meurtrier. S'il n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, le meurtrier gagne.

Le jeu de l'amibe

Objectif/résultat : Faire bouger et courir les participants, tout en leur demandant de travailler ensemble pour arriver à leurs fins.

Durée : Environ 10 minutes, selon le nombre de parties jouées ou le degré de fatigue des participants.

Matériel requis : Un endroit suffisamment grand pour permettre aux joueurs de courir.

Déroulement : Le jeu commence avec une seule personne jouant l'amibe. Lorsqu'elle donne la tague à une autre personne, les deux doivent se tenir par la main et travailler ensemble pour donner la tague aux autres. Lorsque quatre personnes sont ainsi liées, elles se scindent en groupes de deux et deviennent ainsi deux amibes. La personne qui réussit à éviter le plus longtemps possible de devenir une amibe remporte la partie.

L'étourdi

Objectif/résultat : S'étourdir et gagner la course!

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Bâton de baseball ou autre, ruban pour indiquer la ligne de départ.

Déroulement : Demandez à chaque groupe de se mettre en rang à la ligne de départ. Le premier membre de chaque groupe doit courir jusqu'au bâton, s'y appuyer le front et tourner autour dix fois, tout en maintenant l'autre bout du bâton au sol. Après avoir tourné, il doit revenir en courant et toucher le coéquipier suivant qui, à son tour, court et fait la même chose. La première équipe dont tous les membres sont revenus à la ligne de départ et ont pris place sur une chaise remporte la partie.

La salade de fruits

Objectif/résultat : Faire bouger et rigoler.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Autant de chaises qu'il y a de participants moins une.

Déroulement : Demandez aux participants de s'asseoir sur des chaises en formant un cercle et dites-leur qu'ils vont préparer une salade de fruits. Le meneur de jeu fait aussi partie des participants, mais il doit se mettre debout. Il doit y avoir une chaise de moins que le nombre de participants, écrivez quatre noms de fruits au tableau par exemple : pomme, papaye, banane, goyave... Maintenant, on suppose que les participants deviennent un fruit. Demandez aux participants de lire les noms des fruits écrits au tableau un à un. Le premier participant est une pomme, son voisin une papaye, le suivant une banane et le quatrième participant une goyave et le prochain recommence avec pomme.

Les participants doivent échanger leurs places quand le nom de leur fruit est annoncé. Par exemple, si on annonce « pomme », toutes les « pommes » doivent échanger leurs places. Si le meneur de jeu crie « salade de fruits », tout le monde doit changer de place. L'animateur participe aussi et essaie de prendre une place. Celui qui a perdu sa place (puisqu'il manque une chaise) se retire du jeu.

Le nœud

Objectif/résultat : Faire bouger, s'amuser, interagir.

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Idéalement, diviser le groupe en équipe de 8 à 12 personnes. Chaque personne joint sa main droite avec une autre personne du groupe, mais pas avec celle qui se trouve à sa droite ou à sa gauche. Ensuite, chaque personne joint sa main gauche, mais pas avec celle qui se trouve à sa droite ou à sa gauche ni avec la même personne que précédemment. Puis les groupes doivent se démêler sans lâcher les mains. Ils peuvent relâcher un peu leurs prises pour pouvoir tourner. Ils peuvent enjamber ou passer en dessous des autres. La première équipe qui arrive à démêler son nœud gagne.

Les poissons et le filet

(ou le piège à souris, si on n'aime pas les poissons)

Objectif/résultat : Faire bouger, s'amuser.

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Le groupe se divise en 2 parties. L'une est « le filet » et l'autre est le banc de « poissons ». Le groupe filet forme un cercle et lève les mains en l'air. Leur leader ne doit pas faire face au groupe. Quand le groupe lève les mains, il dit : « poisson, poisson, poisson, ..., le groupe poisson se précipite dans le filet. Un certain moment, le leader hurle « poisson filet » et ceux qui tendent le piège baissent leurs bras. Quiconque est pris au piège reste dans le filet. Le dernier qui échappe au piège est le gagnant. Après, les deux groupes peuvent changer de rôle.

Les chiffres en mouvement!

Objectif/résultat : S'amuser, favoriser la concentration.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Demander au groupe de se lever en formant un cercle. Dans ce jeu, les participants vont compter et crier un nombre de 1 à 7 avec un mouvement particulier de la main. Le participant qui compte entre 1-6 doit mettre sa main sur son épaule du côté gauche ou droit afin de montrer le prochain qui va compter.

Exemple : Une personne (animateur) va choisir parmi les participants celui qui va commencer. Cette personne va alors compter 1 en mettant sa main sur son épaule gauche ou droite. Celui qui sera indiqué par cette main va ensuite compter 2 en faisant le même geste (à droite ou à gauche) et ainsi de suite. C'est la même procédure jusqu'à 6. En arrivant à 7, celui qui sera pointé doit cette fois dire « remise à zéro » (ou autre chose) tout en pointant le prochain joueur qui va commencer à compter à partir de 1. Si quelqu'un fait une erreur, il/elle devra exécuter une danse.

Les groupes se lèvent (s'élèvent)

Objectif/résultat : S'amuser, favoriser l'écoute, interagir.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : On divise les participants en quatre groupes avec quatre noms différents. Chaque groupe s'assoit ensemble. Lorsque le nom du groupe est prononcé, toutes les personnes de se groupe se lèvent en même temps. Si ce n'est pas le cas ou si un des participants se trompe de nom, le groupe perd un point. Le groupe qui a perdu le plus de points est le perdant et doit exécuter une danse.

L'animateur doit être dynamique en prononçant les noms, et essaie de tromper les participants en étant très rapide (ou en choisissant des noms proches ou des synonymes).

Nombre de changements

Objectif/résultat : S'amuser, bouger.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Les participants s'assoient en cercle et sont numérotés 1, 2, 3, 4, etc. L'animateur annonce 2 nombres et les 2 participants correspondants échangent rapidement leur place. En même temps, l'animateur essaie d'atteindre une place et il continue à annoncer jusqu'à ce qu'il gagne. Celui qui perd sa place devient l'animateur.

Ateliers brise-glace pour se connaître

Bingo humain (trouve quelqu'un qui...)

Durée: 20 minutes

Taille du groupe: 8 et plus

Préparation : Un crayon et une copie du questionnaire ci-dessous par personne.

Trouvez quelqu'un dans le groupe qui répond positivement à la question : « Êtes-vous quelqu'un qui... »

- a récemment repeint ou décoré sa maison?
- aime faire la cuisine?
- a voyagé dans un 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'espagnol?
- a voyagé hors de l'Europe et des Amériques?
- habite près de chez vous?
- déteste faire du shopping?
- aime la cuisine indienne?
- a un chat?
- boit du café le matin?
- a deux frères?
- est né(e) en mars?

(Essayez de mettre un nom différent dans chaque case)

Déroulement : 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.

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 ».

Interview

Objectifs : poser des questions, répondre à des questions.

Déroulement : En groupe, les participants préparent des questions, puis se les posent.

Les points communs

Déroulement : En groupe de deux, les participants discutent pour trouver au minimum 2 points communs avec l'autre personne. (Par exemple : ils ont tous les deux frères, ils aiment Brad Pitt, ils jouent au tennis, ils sont allés en France,...). Ils notent alors le prénom de la personne et les points qu'ils ont en commun avec cette personne. Puis ils parlent à une personne différente. Chaque élève devra parler avec tous à tour de rôle.

Mise en commun devant toute la classe.

Remarque : Proscrire les points communs trop évidents : nous apprenons tous les deux ce qu'est la coopération, nous sommes au même endroit en ce moment, etc.

Le questionnaire

Matériel : un questionnaire.

Déroulement : Distribuez un questionnaire par participant. En groupes de deux, les participants se posent mutuellement les questions leur permettant de répondre au questionnaire. Ils présenteront ensuite leur partenaire à la classe.

Exemple de questionnaire :

- Prénom :
- Age :
- Adresse :
- Famille :
- Activités :
- Couleur préférée :
- Acteurs préférés :
- Etc.

Remarques : Pour les débutants, assurez-vous de la compréhension des mots du questionnaire, et notez si besoin les moyens de poser et répondre aux questions :

- Comment t'appelles-tu? Je m'appelle ...
- Quel âge as-tu? J'ai ... ans

Vous pouvez aussi adapter le questionnaire à un public plus vieux en changeant les questions : leur meilleur souvenir de vacances, le dernier livre qu'ils ont lu, l'invention la plus importante de l'histoire pour eux, etc.

Parler de ses goûts

Objectifs : demander et donner une opinion.

Matériel : liste de personnes, activités, spectacles, etc.

Déroulement : Dresser une liste de personnes célèbres, de spectacles, d'activités En petits groupes, chacun demande à son partenaire ce qu'il pense de..., s'il aime... les personnes et choses de la liste. Chaque participant résume ensuite devant la classe les goûts de son partenaire.

Moi

Matériel : des dates et mots qui vous caractérisent, écrits au tableau ou sur une feuille.

Déroulement : Les participants devinent en remue méninges* ce que les dates et les mots écrits leur apprennent sur vous.

| | |
|------------------|-----------------------------------------------|
| Exemple : | Les participants doivent deviner que : |
| bleu | Le bleu est ma couleur préférée |
| Egypte | J'ai habité en Egypte |
| Danser | J'aime danser |
| Patrice | Mon frère s'appelle Patrice |
| 11 | J'habite au numéro 11 |
| Épinards | Je déteste les épinards |
| Ferrari | Je voudrais une Ferrari |
| Vélo | J'ai un vélo |
| 44 | Ma mère est née en 44 |
| Etc. | Etc. |

Remarque : Vous pouvez demander ensuite aux participants d'écrire des mots et noms les caractérisant. Ils doivent alors expliquer aux autres en quoi ces mots les définissent, ou les participants peuvent le deviner.

* Le remue méninges est une question posée par l'animateur aux participants. Les participants donnent toutes les réponses qui leur passent par la tête. Toutes les réponses sont acceptables, quelles soient réalistes, sérieuses ou non. L'objectif ici est de laisser les participants s'exprimer librement.

S'attacher aux autres

Objectif/résultat : Apprendre le nom des autres et certains faits les concernant.

Durée : 15-20 minutes.

Matériel requis : Balle de ficelle ou de fil.

Déroulement : Placez les participants en cercle, debout ou assis. Commencez en leur disant votre nom et un fait qui vous concerne (par exemple, « j'ai sept frères et sœurs », « je possède un iguane », ou « je peux me lécher le coude » et ainsi de suite). Tenez la balle par le bout de la ficelle et lancez-la à une autre personne du cercle. Celle-ci doit à son tour dire son nom et un fait la concernant. En tenant la ficelle, elle doit ensuite lancer la balle à quelqu'un d'autre. Refaites la même chose jusqu'à ce que tout le monde tienne un bout de la ficelle. Ensuite, reprenez le jeu, mais dans l'ordre inverse, en faisant rouler la balle à la personne qui vous l'a lancée la première fois. Mais avant de pouvoir le faire, vous devez dire son nom et le fait qui la concerne!

Tout le monde en ligne!

Objectif/résultat : Amener les participants à mieux se connaître en découvrant les caractéristiques physiques et personnelles des autres. Susciter la coopération et la collaboration.

Durée : 5 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Répartissez les participants en deux groupes égaux. Le but de la compétition est de voir quel groupe parvient à se mettre en ligne le plus rapidement en fonction des critères énoncés par l'animateur. Après avoir énoncé les caractéristiques (taille, âge, ordre alphabétique, etc.), comptez jusqu'à dix pour leur permettre de s'organiser. Si un groupe termine avant que vous n'ayez fini de compter, ses membres doivent tous lever la main.

Le groupe qui se met en ligne le plus rapidement avec le moins d'erreurs gagne. Vous pouvez répéter ce jeu jusqu'à ce qu'un groupe remporte deux parties sur trois.

Les légumes n'ont pas de dents!

Objectif/résultat : Se présenter, connaître les noms des participants, s'amuser.

Durée : 5-10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Le groupe se met debout en cercle et l'animateur donne à chaque joueur le nom d'un légume. La règle de ce jeu est que l'on n'a pas le droit de montrer ses dents. Chacun se présente en disant son prénom et son nom de légume. Ensuite, un joueur débute en nommant ses deux noms (prénom et légume) et appelle ensuite un autre joueur en disant son nom ainsi que le légume associé. C'est ensuite au tour de cette personne d'en appeler une autre et ainsi de suite. Si quelqu'un fait une erreur ou montre ses dents, il est éliminé.

Ateliers brise-glace pour encourager l'interaction

La France

(remplacez France par autre chose au besoin)

Déroulement : En petits groupes, les participants notent tout ce que la France représente pour eux (le fromage, Zidane, la Tour Eiffel, etc.).

Mise en commun devant la classe.

Remarque : Pour les groupes plus avancés, on peut demander après l'élaboration de la liste aux participants de discuter et de choisir dans leur liste l'élément qui représente le plus la France pour eux. Ils devront ensuite justifier leur choix devant tout le groupe lors de la mise en commun.

Le cratère

Objectif/résultat : Amener les participants à travailler ensemble et à communiquer efficacement s'ils veulent gagner.

Durée : 20 minutes (ou fixez une durée limite, comme 15 minutes de jeu et 5 minutes d'explications).

Matériel requis : Assiettes en papier (dont le nombre dépend de la taille des groupes. Chaque groupe reçoit un nombre d'assiettes représentant le tiers du nombre de joueurs : quatre assiettes pour une équipe de douze joueurs, etc.) et ruban (pour indiquer les côtés du cratère).

Déroulement : Racontez aux participants qu'ils sont pourchassés et doivent traverser un champ de lave bouillante pour s'enfuir. Répartissez les joueurs en deux groupes égaux. Remettez les assiettes en papier à chaque équipe en expliquant qu'elles permettent de ne pas couler dans la lave. Les membres de chaque groupe doivent trouver une façon de passer de l'autre côté du cratère (soit du point A au point B, indiqués sur le sol à l'aide du ruban).

Une seule personne peut se tenir sur une assiette à la fois, mais les assiettes peuvent être ramassées et déplacées. La clé du jeu est qu'une seule personne devra traverser le champ et en revenir pour aider les autres à le traverser.

La grappe

Objectif/résultat : Permettre aux participants de s'amuser dans le cadre d'un jeu interactif et mobilisant.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Demandez aux joueurs de se promener et de socialiser. Dites un numéro au hasard. Les participants doivent essayer d'entrer dans un groupe comptant le même nombre de personnes. Les joueurs qui n'entrent pas dans un groupe sont éliminés du jeu. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y a que 2 personnes restantes.

Le jeu des indices

Objectif/résultat : Permettre aux participants de bouger et de se parler dans le cadre d'un jeu amusant et interactif.

Durée : Plus ou moins 10 minutes, selon le nombre de personnes et la rapidité avec laquelle ils posent des questions et devinent.

Matériel requis : Bouts de papier sur lesquels sont déjà inscrits des noms d'animaux (ou tout autre sujet de votre choix), ruban adhésif qui colle sur le front ou pièce de vêtement.

Déroulement : Collez un bout de papier sur lequel est écrit le nom d'un animal (ou autre chose) sur le front ou dans le dos de chaque participant, de façon que tout le monde puisse le voir sauf lui. Ensuite, chaque participant peut poser dix questions « oui ou non » à n'importe quelle personne du groupe, mais pas plus de deux questions à la même personne (par exemple : « Vit-il dans la forêt tropicale? A-t-il une queue? A-t-il quatre pattes? »).

Après huit questions, il peut choisir de deviner de quel animal il s'agit, mais il perd la partie s'il se trompe. À la fin des dix questions permises, il doit tenter de deviner l'animal. S'il échoue, il peut poser deux autres questions, puis tenter de deviner une dernière fois. S'il se trompe encore, il perd la partie. Le but est de nommer correctement l'animal inscrit sur le bout de papier. Les personnes qui réussissent à deviner leur animal peuvent jouer une ronde supplémentaire où elles ne peuvent poser que cinq questions « oui ou non » pour deviner un autre animal.

En voiture!

Objectif/résultat : Obliger le groupe à travailler en très étroite collaboration pour résoudre un problème pratique. Susciter la communication, la coopération, la patience et la résolution de problème en groupe.

Durée : 20 minutes (5 pour les explications, 15 pour faire l'exercice).

Matériel requis : Bâche ou couverture suffisamment grande pour que tout le monde puisse s'y tenir debout.

Déroulement : Commencez en demandant à tous de se placer debout sur la bâche. Mettez-les au défi de retourner la bâche de l'autre côté sans que personne touche le sol. Accordez quinze minutes au groupe pour ce faire.

Le jeu des noms

Objectif/résultat : Créer une identité collective et une unicité au sein du groupe.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Papier et marqueurs.

Déroulement : Chaque groupe doit trouver un nom d'équipe et concevoir un slogan ou un cri de ralliement. Il dispose de dix minutes pour y arriver. À la fin de ce temps, ils devront présenter et expliquer leur nom d'équipe aux autres, ainsi que faire la démonstration de leur slogan ou cri de ralliement. Le groupe qui a trouvé le nom et le slogan ou cri de ralliement le plus inventif remporte la partie.

Connaissez-vous bien le Canada?

(ou autre sujet)

Objectif/résultat : Travailler en équipe pour répondre au plus grand nombre de questions possible sur le Canada.

Durée : 15 minutes.

Matériel requis : Jeu-questionnaire rédigé au préalable et contenant toutes sortes de questions concernant le Canada, crayon ou stylo pour chaque groupe.

Déroulement : Remettez à chaque équipe une copie du jeu-questionnaire. Les équipes doivent répondre au plus grand nombre de questions possible en dix minutes (par exemple : « nommez toutes les provinces et territoires », « quelles sont les deux couleurs du drapeau », « qui a sa

photo au dos de la pièce de dix cents », « quelle ville accueillait les Olympiques en 2010 », et ainsi de suite). L'équipe qui donne le plus de réponses exactes en dix minutes gagne.

Le jeu des lettres

Objectif/résultat : Travailler en équipe et faire preuve de collaboration pour trouver le plus de mots possible.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Fiches de papier découpées (cinq à chaque joueur), crayon/stylo pour chaque joueur.

Déroulement : Répartissez les participants en équipes. Remettez cinq fiches de papier (d'environ 8 cm x 13 cm) à chaque personne. Demandez-leur ensuite de choisir cinq lettres de l'alphabet et d'en écrire une sur chaque fiche; ils ne doivent pas les montrer aux autres membres de leur équipe. Une fois cette tâche terminée, demandez à chaque équipe de faire une pile avec les fiches de ses membres. Fixez un temps limite (cinq ou six minutes) et mettez les équipes au défi d'utiliser leurs fiches pour former le plus de mots possible, en les employant une seule fois. Les mots doivent compter au moins trois lettres et les abréviations ne sont pas acceptées. L'équipe qui trouve le plus de mots dans le temps alloué remporte la partie.

Le nœud

Objectif/résultat : Faire bouger, s'amuser, interagir.

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Idéalement, diviser le groupe en équipe de 8 à 12 personnes. Chaque personne joint sa main droite avec une autre personne du groupe, mais pas avec celle qui se trouve à sa droite ou à sa gauche. Ensuite, chaque personne joint sa main gauche, mais pas avec celle qui se trouve à sa droite ou à sa gauche ni avec la même personne que précédemment. Puis les groupes doivent se démêler sans lâcher les mains. Ils peuvent relâcher un peu leurs prises pour pouvoir tourner. Ils peuvent enjamber ou passer eu dessous des autres. La première équipe qui arrive à démêler son nœud gagne.

Raconter une histoire

Objectif/résultat : Collaborer, s'amuser, interagir.

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Les participants se lèvent en formant un cercle. Le but du jeu est de former une histoire avec la contribution de chaque participant. Chacun dit une phrase qui doit :

- être cohérente et qui pourrait apporter un peu de drôlerie à l'animation;
- être construite en une seule phrase continue;

- être grammaticalement correcte.

Exemple :

1. « J'allais prendre mon petit déjeuner ce matin ».
2. « Un chien m'a sauté dessus ».
3. « J'ai dit bonjour au chien ».
4. « Le chien m'a demandé ce que j'allais prendre comme petit déjeuner ».

Le jeu continue jusqu'à ce que tous aient participé, ou lorsque le meneur de jeu pense que les participants sont en forme.

Les cinq différences

Objectif/résultat : S'amuser, interagir, observer.

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Tableau (optionnel).

Déroulement : On divise les participants en plusieurs groupes de deux personnes. Les deux personnes vont être face à face, l'une du côté droit, l'autre du côté gauche. Pendant que l'une ferme les yeux, on effectue cinq changements d'apparence avec l'autre (vêtements, coiffure, lunette, etc.). Quand ces changements sont faits, la première ouvre les yeux et devine les changements et l'animateur compile le nombre de bonnes réponses. On passe au groupe suivant et ainsi de suite. Le groupe gagnant est celui qui a trouvé le plus de changements.

Ateliers brise-glace pour introduire un contenu

Saluts (les stéréotypes)

Durée : 15 minutes

Taille du groupe : 10 et plus

Préparation : Plusieurs salutations différentes, écrites sur des bouts de papier, placées dans un chapeau. Il vous faudra «un salut» par personne.

Exemples :

- 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.

Déroulement : 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.

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 ».

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)

Le champ de mines (Leadership ou confiance)

Objectif/résultat : Instaurer un leadership et une confiance parmi les membres de l'équipe.

Durée : 20 minutes (peut varier selon la taille du parcours).

Matériel requis : Bandeaux pour les yeux (un par groupe de deux), objets pour représenter les « mines » si aucun parcours extérieur n'est disponible.

Déroulement : Les guides doivent diriger une personne dont les yeux sont bandés à travers une course à obstacles (champ de mines), à l'aide d'indications verbales seulement.

Demandez aux joueurs de se trouver un partenaire et de désigner qui sera le guide (ils peuvent le jouer à tour de rôle). Nouez un bandeau sur les yeux de l'autre participant et faites-le tourner sur lui-même quelques fois pour les désorienter. Le guide doit ensuite diriger ce participant à travers le parcours en évitant les mines (par exemple : « fais trois grands pas en avant, puis deux petits pas vers la gauche », et ainsi de suite). Le guide apprend à être responsable de ses coéquipiers et la personne guidée, à se fier à ses coéquipiers.

En voiture! (Leadership, collaboration, coopération, résolution de problème en groupe.)

Objectif/résultat : Obliger le groupe à travailler en très étroite collaboration pour résoudre un problème pratique. Susciter la communication, la coopération, la patience et la résolution de problème en groupe.

Durée : 20 minutes (5 pour les explications, 15 pour faire l'exercice).

Matériel requis : Bâche ou couverture suffisamment grande pour que tout le monde puisse s'y tenir debout.

Directives : Commencez en demandant à tous de se placer debout sur la bâche. Mettez-les au défi de retourner la bâche de l'autre côté sans que personne touche le sol. Accordez quinze minutes au groupe pour ce faire.

Connaissez-vous bien le Canada? (Collaborer, coopérer, se familiariser avec un contenu.)

(ou tout autre sujet)

Objectif/résultat : Travailler en équipe pour répondre au plus grand nombre de questions possible sur le Canada.

Durée : 15 minutes.

Matériel requis : Jeu-questionnaire rédigé au préalable et contenant toutes sortes de questions concernant le Canada, crayon ou stylo pour chaque groupe.

Déroulement : Remettez à chaque équipe une copie du jeu-questionnaire. Les équipes doivent répondre au plus grand nombre de questions possible en dix minutes (par exemple : « nommez toutes les provinces et territoires », « quelles sont les deux couleurs du drapeau », « qui a sa

photo au dos de la pièce de dix cents », « quelle ville accueillait les Olympiques en 2010 », et ainsi de suite). L'équipe qui donne le plus de réponses exactes en dix minutes gagne.

Fais-moi un dessin... canadien

(ou autre sujet, Variante du brise-glace précédent...)

Objectif/résultat : Amener les participants à s'amuser en essayant de deviner les clichés, phrases, objets et endroits canadiens les plus connus.

Durée : 20 minutes, ou jusqu'à ce que tous les cartons aient été tirés.

Matériel requis : Cartons rédigés au préalable et contenant les clichés, phrases, objets et endroits canadiens les plus connus, tableau noir et craie ou tableau-papier et marqueurs.

Déroulement : Répartissez les participants en équipes. Un membre de chaque équipe pige un carton à la fois. Il doit ensuite tenter de dessiner ce qui est écrit sur le carton pour le faire deviner à ses coéquipiers. Chaque équipe dispose d'au plus une minute pour deviner.

L'équipe qui réussit à deviner le plus rapidement ce que tente de dessiner son coéquipier obtient un point. Une fois que tous les membres de l'équipe ont eu la chance de dessiner, l'équipe ayant accumulé le plus de points gagne. (Exemples : « parlement », « igloo », « poutine », « eh », « castor », « toque », etc.)

Le téléphone arabe (Communication.)

Objectif/résultat : S'amuser, introduire du contenu en lien avec la communication.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Les participants peuvent s'asseoir ou se mettre debout dans un cercle. Le meneur de jeu passe rapidement un message en le murmurant à un participant (pour pimenter le jeu, donner 2 activités différentes dans la phrase initiale, par exemple : « j'ai fait du riz pour le repas et me suis habillée en bleu pour aller danser »). Ce dernier passe le message chuchoté à la personne suivante, etc. La dernière personne crie le message. Il y a des chances pour que le message final soit différent de celui d'origine.

La balle magique (Introduire, évaluer, résumer un sujet.)

Objectif/résultat : Introduire un contenu, résumer un contenu, évaluer une activité, participation de tous.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Déroulement : Choisissez un thème (choses associées à un thème, vacances, le contenu d'une formation...) et faites passer la balle. Quand une personne attrape la balle, elle annonce quelque chose qui a un rapport avec le thème choisi, puis passe la balle à une autre personne. Recommencez jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'opportunité de parler.

Variations de type évaluation : Quand on reçoit la balle, chaque personne dit le thème ou sujet abordé lors de la formation qui a été le plus important pour elle.

La personne cite un sujet ou une procédure ou un concept quand elle a attrapé la balle. Le formateur l'écrit sur un tableau. Par exemple : si le thème est : « Le suivi des clients », le formateur commence à faire passer la balle et chacun donne un élément qui l'a marqué sur les procédures de suivi des clients (suivi à domicile, suivi sur le lieu de travail, suivi-conseil, fiches de suivi, évaluation du suivi...).

Sources

http://www.eycb.coe.int/edupack/fr_64.html (comportant des extraits de : Co-operative Studies Manual, Co-operative Union Education Department, Stanford Hall, Loughborough, Leicestershire, LE-125QR, UK)

http://www.institut-francais.org.uk/pages/malette_pedagogique/3_brise-glace.htm

http://deal.org/wp-content/uploads/2009/08/Icebreakers_FRE.pdf

http://www.interaide.org/pratiques/microfinance/Uplift_energizers_fr_Vahatra.pdf

Ice-breakers

by Svava Bergmann, Fédération québécoise des coopératives en milieu scolaire

The 3 Q Game

- Everyone in the group writes down 3 original questions they would like to ask others in the group (not the typical “what’s your name” type of question).
- Participants mingle and ask three different people in the group one of their three questions.
- Get back together and have each person stand and give their name. As they say their name, ask the group to tell what they know about this person.

Toilet Paper Game

- Pass around a roll of toilet paper to the group and ask them to take what they need (no further explanation).
- When it’s done, each person must tell a fact or something about themselves for each square of TP they took.

Marooned Game

- Put the group in teams according to the number of participants (appr. teams of 3).
- Instructions: You are marooned on an island. What five items would you have brought with you if you knew there was a chance that you might be stranded?

- Note: they are only allowed five items per team, not per person. You can have them write their items on a flip chart and discuss and defend their choices with the whole group. This activity helps them to learn about other's values and problem solving styles and promotes teamwork.

Story Time Game

The facilitator starts a story by saying a sentence. It then goes in a circle, each person adding a sentence onto the story-after repeating each sentence that's already been added.

Lie Detector

Each person writes down four facts about themselves, one of which is a lie. Each person takes turns reading their list aloud and the rest of the team writes down the one they think is the lie. When all are done reading the lists aloud, the first person reads their list again and identifies the lie. The team sees how well they did.

Reception Line Game

Divide everyone into 2 groups. Have them stand facing each other. Each person talks to the person across from them. At signal, the person at the end of one line moves to the other end. Consequently, everyone has a new person to talk to.

Puzzles Game

Give participants a blank piece of puzzle. Each person writes on the piece one skill which they contribute to the group. The puzzle is then assembled to show that everyone contributes to the whole.

People Knots Game

Everyone sits on the floor in a circle with legs extended toward the middle. Each person grabs two other hands and holds them. The hands cannot be those of either person sitting on your sides and also cannot be the two hands of the same person. Now, everyone stands up and untangles each other into a single circle, without letting go of the hands you have.

