



Jeux d'animation pour briser la glace

« Icebreakers » - programme microcrédit Uplift Philippines

Traduction française : programme microcrédit Vahatra – Ansirabe – Madagascar

Introduction

Quand des personnes se réunissent pour assister à un atelier de formation, il est important de les mettre à l'aise au sein du groupe. Les présentations sont particulièrement essentielles pour créer une bonne et chaleureuse ambiance de travail. Quand des personnes se rencontrent pour la première fois, il se peut qu'elles soient nerveuses ou éprouvent de la timidité.

Les jeux d'animation décrits ici sont utiles pour briser la glace et donner de l'énergie aux participants :

- en mettant le corps en mouvement et en faisant rire les participants autant que possible afin de soulager la tension,
- en faisant en sorte que les participants se connaissent mieux,
- en (re)stimulant l'énergie des participants,
- en les encourageant à participer et à apprendre,
- en diminuant le stress des participants à travers une présentation / animation amusante.

Objectif :

Apprendre à utiliser des jeux d'animation pour briser la glace et encourager les participants.

☞ Choisissez la méthode qui vous semble la plus appropriée pour briser la glace et faire rire les participants afin de les détendre pendant la réunion.

Durée

Le jeu d'animation que vous choisirez d'utiliser ne doit pas durer plus de 15mn.

Voici quelques exemples que vous pouvez utiliser, afin de réduire les inhibitions et aidez les participants à surmonter la timidité et la gêne. Ayez confiance en vous-même, donnez de l'énergie aux participants.

Si les personnes présentes ne se connaissent pas du tout et sont très intimidées, il peut être judicieux de commencer avec un jeu qui n'est pas trop compliqué ni trop compétitif (par

Mars 2007 - 1



PRATIQUES

Réseau d'échanges d'idées et de méthodes pour des actions de développement

<http://www.interaide.org/pratiques>

exemple le téléphone arabe), ou alors de commencer par un jeu en plusieurs équipes. Eviter les jeux de concentration dès le premier matin si les participants ne se connaissent pas.

Un autre bon moment pour faire un jeu d'animation, c'est bien sûr après la pause déjeuner, et dès que le niveau d'attention des participants baisse ou que la fatigue les gagne.

Quelques jeux d'aide pour détendre l'atmosphère et briser la glace ...



Salade de fruits

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.



Rutabaga Rutabaga!

Le groupe se met debout en cercle et on 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. Ensuite, chacun doit dire son nom du légume et le nom de légume d'une autre personne et ce dernier doit faire la même chose. Si quelqu'un fait une erreur ou montre ses dents, il est éliminé.



Nœuds

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.



NB : Une fois démêlé, le nœud peut se présenter de 4 manières

- Un grand cercle avec les personnes regardant dans n'importe quelle direction
- Deux cercles entrelacés
- Une forme de huit (8)
- Un cercle dans un autre



Le « téléphone arabe »



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.



Le poisson et le filet...

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.

Sur le même principe, on peut faire ...

... Le piège à souris



Le groupe se divise en 2 parties. L'une est le « piège » et l'autre « les souris ». Le groupe piège forme un cercle et lève les mains en l'air. Leur leader ne doit pas faire face au groupe. Les souris doivent courir vers le piège. Quand le leader dit « Piège à souris », le groupe « Piège » baisse les bras. Celui ou celle qui est pris au piège fait, à son tour partie du piège. Le dernier qui s'échappe est le gagnant. Les 2 groupes peuvent changer de rôle.



Faites un groupe de...

Formez un cercle et marchez en chantant. Le meneur de jeu fait partie du groupe et commande l'équipe en disant « faites un groupe de 2 ou 4 ou 5..., pourtant le nombre ne doit



pas dépasser le nombre des participants. Chaque participant exécute l'ordre donné. Celui ou celle qui n'est pas intégré dans les petits groupes doit sortir. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il n'y a que 2 personnes restantes.

 **Trano**,  **Mponina**,  **Tafio-drivotra** : « **Maison, habitants, cyclone** »

Les joueurs se divisent en 3 groupes, Deux groupes s'appellent « *trano* » (maisons) ; les membres de ces 2 groupes se mettent deux par deux, face à face en reliant leurs mains en haut. Le 3^{me} groupe représente les « *Mponina* » (habitants) : ils se mettent debout au milieu de chaque maison. Le meneur de jeu est un joueur extérieur : un « sans domicile ». Quand ce dernier crie « habitants ! », les personnes qui se trouvent dans une maison doivent en chercher une autre, et/ou quand il crie « maison ! », les habitants restent à leur place tandis que chacune des 2 personnes formant une maison doivent chercher une autre personne avec qui reformer une maison au-dessus d'un habitant. Et quand l'animateur crie « *tafio-drivotra* ! » (cyclone), tout le monde doit changer de position. A ce moment là, le meneur de jeu s'éclipse en se mélangeant au groupe et celui qui n'a pas de maison sera le prochain meneur de jeu.

Quelques jeux d'aide à la concentration

“Fito tsara” : les sept magnifiques 

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 « fito tsara » tout en montrant le prochain joueur qui va commencer à compter 1, en mettant sa main au-dessus de sa tête et en indiquant du côté gauche ou droit. Si quelqu'un fait une erreur, il/elle devra exécuter une danse.



 **Raconter une histoire.**

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 

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

Vivant,  alerte,  éveillé,  enthousiaste 

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 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).

 **Ying Yang Yoo**

Chaque mot équivaut à une action spécifique :

Ying : Mains levées au dessus de la tête et pointées vers une direction (ensemble à gauche ou à droite)

Yang : mains au dessous du menton pointées vers une direction.

Yoo : pointées de façon normale.



Les trois mots doivent être prononcés dans l'ordre : Ying Yang Yoo. La première personne qui commence, prononce Ying et fait le geste. La personne désignée prononce Yang et la personne pointée prononce Yoo et ainsi de suite.

① ② ③ ④ ⑤ **Nombre de changements**

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.

La balle magique

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

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...).

Si vous cherchez d'autres idées...

Fiches pratiques :

La fiche en anglais : « **Icebreakers and Energizers** », Uplift Philippines

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

Les jeux d'animation ou "dinámicas", l'expérience du programme La Cabirma en République Dominicaine <http://www.interaide.org/pratiques/pages/eau/animation/213fichanim.htm>

Formation à l'animation de réunion, OKPK / Inter Aide Haïti

http://www.interaide.org/pratiques/pages/education/1animation/okpk_animation_reunion.pdf

Animer une formation, OKPK / Inter Aide Haïti

http://www.interaide.org/pratiques/pages/education/3pedagogie/outils_okpk/OKPK_animer_formation.pdf

Ouvrages et documents :

Outils et techniques pédagogiques pour une formation participative 1994 (58 p.) de Vétérinaires Sans Frontières.

"**Je coopère, je m'amuse**" et "**Jeux coopératifs pour bâtir la paix**" (tome 2) peuvent être commandés en français à l'adresse suivante: <http://jeux.nonviolence-actualite.org/groupe.html>

