

 **NOUS AVONS NOTRE MOT A DIRE!** 



© Lukas Künzli

Méthode d'atelier: Briser la glace



Méthode d'atelier: Briser la glace

Il s'agit de petits jeux utilisés au début d'un atelier ou d'une autre activité afin de détendre l'atmosphère, de se présenter et de faire plus ample connaissance. En voici quelques exemples:

Mieux connaître les autres

— Matériel:

Un grand tableau à feuilles mobiles et des feutres

— Préparation:

Les noms de toutes les personnes sont écrits sur la feuille dans tous les sens.

— Réalisation:

Tous les participants parcourent la pièce. Ils rejoignent une autre personne choisie au hasard et tous deux restent ensemble. Ensuite, ce duo recherche ses points communs. Tout est possible: le même groupe musical favori, le même repas que l'on aime, la même couleur de cheveux, etc. Dès qu'ils ont trouvé leur point commun, ils réunissent leurs noms par une ligne sur le tableau à feuilles mobiles. Ensuite, ils recherchent un autre partenaire afin de trouver un autre point commun, et ainsi de suite.

Le jeu s'arrête après 5 à 10 minutes. Le groupe regarde alors le réseau qui figure sur le tableau et relève le nombre de points communs existants dans le groupe.

La biographie individuelle de la poche

Aucune préparation n'est nécessaire pour ce jeu. Toute personne peut y participer et il se pratique partout.

— Matériel:

Une clé, un porte-monnaie, un étui ou quelque chose d'analogue que l'on porte sur soi.

— Réalisation:

Chaque personne raconte quelque chose à propos de son objet personnel. Que peut-on ouvrir avec la clé de son trousseau? Qui est la personne dont la photo se trouve dans le porte-monnaie? Pourquoi ce billet à l'intérieur?

De manière souvent inattendue, les personnes présentes apprennent à mieux se connaître.

Mur, lapin et arc

Ni préparation ni matériel ne sont nécessaires – cela fonctionne comme «feuille, caillou, ciseaux».

— Réalisation:

Les participants sont répartis en deux groupes. Les personnes de chaque groupe se mettent en ligne, les unes à côté des autres, tournant le dos à l'autre groupe. Elles décident à voix basse si elles veulent présenter le mur, le lapin ou l'arc. Lorsque les deux groupes ont fait leur choix, une personne donne le signal, puis les deux groupes se retournent rapidement et montrent leur symbole. Pour le mur, ils tendent la paume vers l'avant, pour le lapin ils forment de grandes oreilles avec leurs bras et pour l'arc, ils tiennent un arc invisible dans leurs mains comme Robin des Bois.

Le groupe gagnant reçoit un point: le lapin saute par-dessus le mur, le mur retient la flèche et la flèche touche le lapin. Cela se répète à volonté, par exemple jusqu'à ce qu'un groupe ait obtenu dix points.

Vous pouvez avoir la certitude qu'à la fin, tous seront éveillés et détendus!

Le vent souffle!

- Matériel:
Suffisamment de chaises sont disposées en cercle pour toutes les personnes présentes.
- Préparation:
Déterminez à l'avance différentes catégories et particularités.
- Réalisation:
Toutes les personnes s'asseyent en cercle et regardent vers le centre. Vous prononcez à voix haute: «Le vent souffle au loin toutes les personnes qui...», et vous ajoutez l'une de vos catégories. Tous les participants qui font partie de cette catégorie doivent alors se lever et prendre place sur l'une des chaises laissées libres. Vous répétez cela jusqu'à ce que le groupe soit bien mélangé.
À la fin, tous les participants, bien éveillés, s'assièront aussi à côté de quelqu'un qu'ils ne connaissent pas forcément bien.
- Conseil:
Choisissez pour commencer des catégories visibles afin que le jeu se déroule plus facilement. Par exemple tous ceux qui portent quelque chose de rouge, ou une paire de lunettes.
Encouragez encore les enfants à passer de chaise en chaise lorsqu'ils ont vraiment été soufflés par le vent. Plaisir garanti!

Toutes les méthodes présentées sont issues des livres ci-après. Vous y trouverez une multitude d'autres idées qui pourraient vous être utiles.

- Jungwacht Blauring Schweiz (2017). methodenstark. Ideensammlung für vielfältige Aus- und Weiterbildung. Rex Verlag Luzern, Lucerne.
- Save the Children Fund (2002). Participation Spice it up! Practical tools for engaging children and young people in planning and consulting. Cardiff.
- Rachow, A. (Hrsg.) (2002). Spielbar II. 66 Trainer präsentieren 88 Top-Spiele aus ihrer Seminarpraxis. Manager Seminare Verlags GmbH, Bonn.