

GADEM

Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

Livret Brise-glace

Mallette

Vivre ensemble au Maroc



INTRODUCTION

Les jeux « brise-glace » ont une grande importance pour le bon déroulement des sessions d'éducation à la citoyenneté. Par leur caractère ludique et interactif, ces jeux créent un environnement chaleureux et amical ouvrant la voie à l'apprentissage.

Nous verrons que ces jeux peuvent être lancés en début de séance pour faire connaissance, ou par la suite pour créer une dynamique de groupe ou pour consolider une équipe. Ils peuvent également servir à tester les connaissances des participant-e-s, démarrer des activités ou faire le point en fin de module.

Le sommaire qui suit établit un classement des 34 jeux sélectionnés par objectifs :

- permettre la rencontre entre les participants en créant une cohésion,
- créer des équipes,
- donner de l'énergie ou au contraire, créer un temps calme et apprendre à collaborer.

Ils peuvent également servir à évaluer les sessions de manière ludique, l'animateur/animateur ayant ainsi l'occasion d'améliorer ses interventions.

Chaque jeu peut-être adapté, modifié, en fonction des objectifs, du groupe concerné, du lieu de réalisation des sessions et du matériel disponible.

L'essentiel est de garder à l'esprit qu'un jeu réussi est un jeu où l'on s'amuse et où les règles (temps, surface, équipe gagnante, points attribués, ...) sont clairement annoncées. Il revient donc à l'animateur/animateur de les connaître sur le bout des doigts, pour ne pas perdre du temps à arbitrer les cas litigieux.

TABLE DES MATIÈRES

| | |
|--|-----------|
| I. JEUX BRISE-GLACE | 6 |
| <i>A. Apprendre à se connaître</i> | 6 |
| <i>B. Créer des équipes</i> | 9 |
| II. FAIRE DES PAUSES | 13 |
| <i>A. Jeux énergiques</i> | 13 |
| <i>B. Jeux calmes</i> | 19 |
| <i>C. Collaborer</i> | 21 |
| III- ÉVALUER | 25 |

I. JEUX BRISE-GLACE

A. Apprendre à se connaître

1. L'araignée

Objectif : Faire connaissance

Durée : 20 minutes

Matériel : pelote de laine

Groupe : 7-9 ans, 11-14 ans (Pas plus d'une vingtaine...)

Instructions : Cette activité consiste à faire passer une pelote de laine d'un-e participant-e à l'autre, en disant le prénom, ville d'origine, loisir préféré. Une toile d'araignée se crée quand toutes les personnes reçoivent la pelote. Pour rembobiner le fil, chaque participant-e renvoie la pelote à celui/celle qui la lui a lancée en se rappelant de son prénom et de la caractéristique énoncée.

Conseils : Avec de jeunes enfants (7-9 ans), il peut être préférable de leur conseiller de se souvenir de ce que celui ou celle qui a envoyé la pelote aura dit. De cette manière ils ne seront pas en trop grande difficulté.

2. Chaos

Objectifs : Dynamiser, apprentissage des prénoms

Durée : 10 minutes

Matériel : 3 ou 4 petits objets mous (peluches, balles de relaxation, sacs de graines)

Groupe : 7-9 / 11-14 / adultes

1. Demander aux participant-e-s de se placer en cercle. Demander à chacun-e de se présenter tour à tour, en allant dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. Demander ensuite à une personne d'envoyer un objet à une autre en

disant : « Bonjour... (Prénom du destinataire) ! »

3. La personne qui attrape l'objet dit ensuite : « Merci, ... (Prénom de l'envoyeur) ! », puis renvoie l'objet à quelqu'un d'autre dans le cercle en disant : « Bonjour (prénom du destinataire) ! » ...

4. ...et ainsi de suite.

5. Variante : 3 ou 4 objets peuvent circuler en même temps, à condition de les introduire dans le cercle à 30 ou 60 secondes d'intervalle.

3. Un prénom, un numéro

Objectifs : Faire connaissance, apprendre les prénoms

Durée : 10-20 minutes

Matériel : papiers, stylos, scotch

Groupe : 11-14

Déroulement :

À l'entrée d'une assemblée, distribuez à chaque participant-e un badge à porter (une carte bristol fera l'affaire), indiquant au recto le prénom de la personne et au verso un numéro. Demandez à chacun-e de se présenter au plus de personnes possible. Puis demandez-leur de retourner leur badge de manière à ce que seul leur numéro soit désormais visible. Donnez maintenant à chacun une feuille contenant les numéros de tous les participant-e-s et demandez-leur d'écrire le plus de noms possibles face aux numéros correspondants.

4. « Je n'ai jamais... »

Objectif : Apprendre des choses intéressantes sur autrui

Durée : 30 minutes

Matériel : Jetons – une dizaine par joueur/joueuse environ

Groupe : 7-9 / 11-14 / adultes

Déroulement :

Demander aux participant-e-s de se placer en cercle et donner à chacun 10 jetons. Définir un temps pour l'activité - 10 ou 15 minutes.

Les participant-e-s sont en cercle et ont chacun-e 10 jetons. Une personne commence en disant : « Je n'ai jamais ... » et cite une activité comme par exemple « Je n'ai jamais pris le train » ou « Je n'ai jamais porté une jupe ». Tou-te-s les participant-e-s qui ont déjà fait l'activité en question doivent remettre un jeton à celui/celle qui a proclamé l'énoncé. La personne gagnante est celle qui a le plus de jetons à la fin du temps alloué.

5. Le jeu des saluts

Objectifs : Permettre aux participant-e-s de découvrir les différentes personnalités

Durée : 3-5 minutes par personne

Matériel : Rien

Groupe : Pas de limite

Déroulement : Chaque participant-e salue le groupe à sa manière. Un geste, un mot, une expression, chacun choisit une façon différente et innovante. Les autres apprennent et répètent le salut.

6. Détective

Objectif : Faire connaissance avec un-e autre participant-e.

But du jeu : Retrouver le propriétaire d'une « carte d'identité ».

Durée : 15 minutes

Matériel : Une carte d'identité par participant-e ; stylos

Déroulement :

Chaque personne remplit une « carte d'identité » :

Loisirs :

Couleur préférée :

Plat préféré :

Les animateurs/animateur ramassent les cartes, les mélangent et les redistribuent : chacun-e doit alors retrouver le/la propriétaire de la carte en interrogeant ses « suspect-e-s ». Au bout de 5 mn, toute les personne se rassemblent et chaque personne lit à haute voix son papier et dit qui elle pense avoir reconnu. Il peut y avoir des surprises !

B. Créer des équipes

I. Bruits d'animaux

Objectif : Dynamiser, amuser, activité brise-glace, utile pour former des équipes

Matériel : Cartes portant des noms d'animaux

Durée : 5 minutes

Groupe : 7-9 ans/ 11-14 ans

Déroulement:

1. Écrire des noms d'animaux sur des cartes bristol. Choisir autant d'animaux que le nombre d'équipe à créer et répartir le nombre de participant-e-s équitablement. Par exemple, pour un groupe de 20 personnes à diviser en 4 équipes, l'animateur/animateur, choisit 4 noms animaux, et écrit leurs noms sur 5 papiers différents. .

2. Distribuer une carte par participant-e en leur expliquant qu'une autre personne au moins a tiré cette même carte.

3. Demander aux participant-e-s d'identifier cette/ces personne(s) en faisant le bruit qu'ils/elles associent à leur animal.

2. Le champ d'obstacles

Objectif : 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 »

Groupe : 11-14

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

Demander aux participant-e-s de se trouver un partenaire et de désigner qui sera le/la guide (être guide peut se faire à tour de rôle). Nouer un bandeau sur les yeux d'une autre personne et la faire tourner sur elle-même quelques fois pour la désorienter. Le/la guide doit ensuite diriger cette personne à travers le parcours en évitant les obstacles (par exemple : « fais trois grands pas en avant, puis deux petits pas vers la gauche », et ainsi de suite). Le/la guide apprend à être responsable de ses coéquipier-e-s et la personne guidée, à se fier à ses coéquipiers.

3. Le jeu des noms

Objectif : Créer une identité collective et une unité au sein du groupe.

Durée : 10 minutes.

Groupe : 7-9 / 11-14

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.

4. La carte

Objectifs : Faire connaissance, apprendre la géographie

Durée : 10-20 minutes

Matériel : Rien

Groupe : 7-9 / 11-14

Déroulement :

Chaque membre du groupe vient d'une région différente (si ce n'est pas le cas, assignez une région à chacun). Demander aux membres du groupe de se positionner les un-e-s par rapport aux autres afin de constituer une carte aussi précise que possible.

Il est ensuite possible de créer des équipes à partir des continents/ensembles géographiques régionaux représentés.

5. Tous en couleurs !

Durée : 10 minutes

Taille du groupe : Indifférente

Matériel : Des pastilles de couleur autocollantes. Par exemple, pour un groupe de 16 personnes, 4 pastilles bleues, 4 rouges, 4 jaunes et 4 vertes sont nécessaires.

Durée : 10-15 minutes

Déroulement :

1. Coller une pastille sur le front de chaque jeune, sans qu'il ne puisse voir ou savoir sa couleur. La couleur est donnée au hasard.
2. Dire aux jeunes de former des groupes avec une pastille de chaque

couleur dans les groupes.

3. Personne ne doit parler : la *communication ne doit pas être verbale*.

4. Ces groupes forment les équipes. Il faut donc que le nombre de couleurs corresponde au nombre d'équipes que l'on souhaite avoir.

II. FAIRE DES PAUSES

A. Jeux énergiques

1. Meurtre en un clin d'œil

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

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

Matériel : Aucun.

Groupe : 11-14/ adultes.

Déroulement :

Dire aux jeunes de s'asseoir en cercle.

- Choisir un-e participant-e jouer le rôle de « détective ». Lui demander de sortir de la pièce ou de fermer les yeux et de détourner la tête. Demander aux autres jeunes de fermer les yeux et de baisser la tête.

- Choisir un « assassin » parmi les participant-e-s en tapant sur l'épaule de l'un-e d'eux. Le rôle de l'assassin est de déjouer le/la détective en éliminant tou-te-s les autres participant-e-s sans être découvert. Pour ce faire, la personne doit établir un contact visuel avec une autre personne et lui faire un clin d'œil sans que le/la détective ne la voie (à noter que personne ne connaît l'identité de l'assassin à part l'animateur, qui l'a choisi-e).

- Faire revenir le « détective ».

- 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/la détective a trois chances pour deviner l'identité de l'assassin. S'il/elle n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, l'assassin gagne.

2. Meurtre en une poignée de main (semblable à Meurtre en un clin d'œil)

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

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

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

Groupe : 11-14/ adultes

Déroulement :

- Choisir un-e jeune pour jouer le rôle de « détective ».
- L'éloigner du reste du groupe et choisir un « assassin ».
- Demander à ce-tte dernier-e de commencer à marcher et de donner une poignée de main à tout le monde, puis demander au détective de revenir parmi les autres.
- Le rôle de l'assassin est de déjouer le/la détective en éliminant tous les autres participant-e-s 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/la détective a trois chances de deviner l'identité du meurtrier. S'il/elle n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, l'assassin gagne.

3. Qui a commencé ?

Objectif: Créer un sentiment d'équipe, se détendre et s'amuser.

Durée: 10-15 minutes. Taille du groupe: 10-20

Matériel : Une salle vide, une montre ou un chronomètre

Groupe : 7-9 / 11-14 / adultes

Déroulement :

1. Demander à un-e volontaire de quitter la salle.
2. Demander au reste du groupe de former un cercle.
3. Désigner un-e meneur/meneuse. Lui demander 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 dire aux autres de l'imiter.
4. La personne meneuse changer souvent de geste et dire aux autres de faire de même.
5. Faire revenir le/la volontaire dans la salle et l'inviter à se tenir au centre du cercle pour deviner qui est la personne meneuse. Il/elle dispose de trois minutes et peut faire trois suppositions. S'il/elle ne parvient pas à deviner, un gage lui est donné.
6. Si le/la volontaire trouve la réponse, la personne meneuse 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. L'orchestre

Objectif : Ce jeu consiste à faire bouger les participants.

Durée : 20 minutes

Matériel : Aucun

Groupe : Pas de limite

Déroulement : Tous en cercle, un premier participant produit un son et les autres reproduisent le même un par un jusqu'à arriver à celui qui a initié le premier son. Il enchaîne avec un deuxième et ainsi de suite.

Les participants sont appelés à produire de différents sons à l'aide des mains et des pieds.

5. La pluie

Objectif : Amusement, détente

Durée : 10 minutes

Matériel : Aucun

Groupe : Pas de limite

Déroulement : Demander à tout le monde de s'asseoir en cercle, épaule contre épaule, et de faire le silence le plus absolu. Le leader débute l'exercice en frottant ses mains l'une contre l'autre, imité en cela par la personne à sa droite, et ainsi de suite. À chaque fois qu'un tour complet a été effectué, le leader change de son : claque des doigts, tape des mains, tape sur ses cuisses, tape des pieds, puis dans l'autre sens. Les sons ainsi créés font penser à la pluie.

6. L'étourdi

Objectif : S'étourdir et gagner la course !

Durée : 10 minutes.

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

Groupe : Pas de maximum, 7-9 / 11-14

Déroulé : Demander à chaque groupe de se mettre en rang sur 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.

7. La radio

Objectif : Dynamiser, amuser les participants

Matériel : Aucun

Durée : 10-15 minutes

Groupe : 11-14 ans, à partir de 10 personnes, pas de limite

Déroulement : Ce jeu consiste à créer une ligne droite avec plusieurs participants et on demande à chaque participant de choisir une chaîne de radio ou télévision (Ex : 2M, MTV, Fox movies, etc.). À l'aide d'une écharpe, l'animateur donne la consigne de départ en la plaçant sur la tête des participants à tour de rôle, ceux-ci doivent parler en présentant une émission, film, chanson, etc. de la chaîne choisie. Une fois l'écharpe enlevée, les participants doivent arrêter leur présentation. Ceux qui ne respectent pas ces deux consignes sont automatiquement éliminés. Le dernier participant qui reste est le gagnant.

8. Le jeu des indices

Objectif : Permettre aux jeunes 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 : 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 sur un vêtement.

Groupe : 11-14

Déroulement :

- Coller 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 joueur, de façon que tout le monde puisse le voir sauf lui. Ensuite, chaque jeune 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 un tour supplémentaire où elles ne peuvent poser que cinq questions « oui ou non » pour deviner un autre animal.

9. Le jeu de l'amibe

Objectif : Faire bouger et courir les jeunes

Groupe : 11-14

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

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

Déroulement : Le jeu commence avec une seule personne jouant l'amibe. Lorsqu'elle touche une autre personne, les deux doivent se tenir par la main et travailler ensemble pour tenter d'attraper les 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.

10. Le maître du ballon

Objectif : Être la dernière personne dont le ballon n'a pas crevé.

Durée : 5-10 minutes.

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

Groupe : 11-14 / adultes

Déroulement:

Demander aux participants de gonfler un ballon et d'y attacher le bout d'une ficelle (d'environ 60 cm). Puis, leur demander d'attacher l'autre extrémité de la ficelle autour de leur poignet. 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 !

Conseil à l'animateur : Dans ce type de jeux, il est essentiel de choisir un environnement sécurisé et de veiller au respect de chacun pendant la durée du jeu.

B. Jeux calmes

1. Les mots en chaîne

Objectifs : S'amuser dans le calme

Durée : 20 minutes

Matériel : Aucun

Groupe : Pas de limite (faire des petits groupes)

Déroulement : L'animateur divise le groupe en plusieurs groupes (de 5 à 10 participants selon le nombre total des participants). Le groupe s'organise en ligne droite et dans chaque groupe, un mot (ou expression) va être choisit et transmit aux coéquipiers (en murmurant à l'oreille) en un temps imparti de 2 min. Le dernier de la chaîne doit deviner correctement le mot. On rejoue plusieurs fois. L'équipe gagnante est celle qui accumule le maximum de bonne réponse.

2. Votre animal préféré

Objectif : Dynamiser le groupe

Durée : 10 minutes

Matériel : Aucun

Groupe : 5 à 10 participants

Déroulement :

1. Demandez aux membres du groupe de penser en silence à leur animal préféré.
2. Demandez-leur ensuite de s'aligner du plus grand au plus petit, et ce sans se parler.
3. Les membres du groupe ne sont autorisés qu'à faire des gestes ou à imiter le bruit de l'animal.
4. Une fois le groupe rangé, demandez à chaque membre de dire quel animal il représentait.

3. Chasse aux papillons

Objectif : Activité de divertissement, pause ludique

Durée : 20 minutes

Matériel : un foulard pour bander les yeux

Groupe : 7-9 ans, n'importe quel nombre

Déroulement : Désigner un 'Tori' (= 'oiseau' en japonais). Les autres participants sont des papillons. Tori est au centre du cercle. Il a les yeux fermés et tend sa main, paume vers le haut. Les papillons volent tout autour de lui et parfois frôlent sa main. Tori essaie d'attraper les papillons. S'il l'attrape (un doigt suffit), le participant capturé le rejoint au centre du cercle, ferme les yeux et tend la main pour attraper d'autres papillon. C'est le dernier papillon qui n'aura pas été attrapé qui gagne la partie.

C. Collaborer

1. En voiture !

Objectif : 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.

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

Groupe : 11-14, 10 – 15 personnes

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

Instructions : Commencer en demandant à tous les participants de se placer debout sur la bâche.

Les mettre au défi de retourner la bâche de l'autre côté sans que personne touche le sol.

Accorder quinze minutes au groupe pour ce faire.

2. Le cratère

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

Groupe : 11-14 / adultes

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

Chaque groupe reçoit un nombre d'assiettes représentant le tiers du nombre de joueurs: quatre assiettes pour une équipe de douze joueurs, etc) et un ruban (pour indiquer les côtés du cratère).

Déroulement : Raconter aux jeunes qu'ils sont pourchassés et doivent traverser un champ de lave bouillante pour s'enfuir. Répartir les jeunes en deux groupes égaux.

Remettre 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 que la traversée doit s'effectuer en petit groupe dont le nombre est égale au nombre d'assiettes, moins une personne (ex : si l'équipe reçoit 4 assiettes seul un petit groupe de 3 personnes fera une 1^{ère} traversée. Arrivée de l'autre côté du cratère, le point B, l'une de ces 3 personnes retourne chercher les autres et forme un nouveau petit groupe de 3 pour une nouvelle traversée. Ainsi de suite jusqu'à ce que toute l'équipe ait atteint l'autre côté).

3. Le jeu du consensus

Objectif : Créer la cohésion du groupe, apprendre la collaboration et le consensus

Matériel : Aucun

Durée : 10-15 minutes

Groupe : 10 à 12 participants

Déroulement :

1. Diviser les participants en 3 ou 4 équipes, selon la taille du groupe.
2. Demander à chaque équipe de se regrouper pour décider d'un son et d'une action que les autres équipes devront réaliser.
3. Après que chaque équipe ait montré à deux reprises le son et l'action choisis aux autres groupes, leur laisser 10 secondes pour choisir le geste et le son qu'ils souhaitent voir tout le groupe effectuer (leurs gestes et son, ou ceux d'une des autres équipes).
4. L'objectif est que tous les groupes arrivent à faire en même temps le même son et la même action, et ce sans se consulter. Pour cela répéter l'opération à plusieurs reprises en éliminant les sons et actions qui n'auront pas été retenus.

5. Après les 10 secondes, le facilitateur compte jusqu'à trois. À trois, les équipes effectuent en même temps la combinaison son/action de leur choix.

6. Le jeu se termine lorsque toutes les équipes font la même combinaison en même temps.

Variante : Si le groupe réussit à faire cela au premier ou au second coup, recommencer le jeu en formant des groupes plus petits.

Questions à poser après l'exercice :

1. Qu'avez-vous ressenti après avoir réussi/échoué à cet exercice ?
2. Pourquoi était-il difficile de trouver un consensus ?
3. Quelle était la partie la plus frustrante de cette activité ?
4. Qu'avez-vous ressenti quand votre combinaison son/action était choisie par le groupe ?
5. Avez-vous fait des compromis pendant cette activité ? Qu'avez-vous ressenti dans ces moments ?
6. Qu'avez-vous ressenti du fait de ne pas pouvoir communiquer avec les autres groupes ?

4. Colin Maillard mathématique

Objectif : Travailler la communication et le sens de l'écoute

Durée : 20 minutes

Matériel : 1 foulard par personne

Groupe : 15-20 personnes

Déroulement

Instructions à donner aux participants :

- a) Le jeu doit se faire en silence

b) Le foulard reste sur les yeux

c) Un numéro va être attribué à chaque joueur (murmuré à l'oreille)

d) L'objectif est de permettre au groupe de s'organiser par ordre numérique sans voir ni parler.

- Bander les yeux de tous les participants et attribuer à chacun un numéro différent (en veillant à ne pas être entendu des autres).

- Donner les numéros en ordre dispersé et au hasard (pas de 1 à 12 par exemple). Diriger ensuite les participants vers un autre endroit. Ils peuvent maintenant commencer l'exercice. Le rôle de l'animateur consiste aussi à assurer la sécurité des participants pendant la durée de l'exercice.

Questions à poser après l'exercice :

Quel était l'aspect le plus difficile de l'exercice ?

Aviez-vous l'impression de travailler ensemble ? Pourquoi/pourquoi pas ?

Était-ce frustrant de ne pas pouvoir parler ?

Qu'est-ce qui a/aurait permis votre réussite ?

Pensiez-vous que les numéros se suivaient obligatoirement (ex : 1 à 12) ?

En quoi une bonne communication est-elle importante au sein d'un groupe ?

Que cette activité vous a-t-elle appris sur notre groupe ?

III. ÉVALUER

1. Le jeu des compliments

Objectifs : Améliorer l'ambiance, créer la cohésion du groupe, se dire au revoir sur une note positive

Durée : 20 minutes

Matériel : papier, scotch et stylos

Groupe : 7-9 / 11-14 / adultes

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.

2. Feu vert, feu orange, feu rouge

Objectif : Cette activité adaptée à des groupes de toute taille sert à introduire l'idée de développer un plan d'action à la fin d'une session ou d'un séminaire de formation.

Matériel : tableau-papier ; crayons et/ou marqueurs

Durée : 20 minutes

Groupe : Pas de maximum

Déroulement

1. Divisez le groupe en équipes.
2. Dessinez sur un tableau-papier un feu de circulation et expliquez aux participants que ce feu est un plan d'action dans lequel le rouge représente ce que les participants doivent arrêter de faire, l'orange ce qu'ils doivent faire moins et le vert ce qu'ils doivent faire.
3. Demandez à chaque participant de réaliser son propre « feu de circulation » (5 minutes).

4. Demandez ensuite à chaque participant d'expliquer au reste du groupe ce qu'il a décidé de ne plus faire, de moins faire, ou de faire à l'issue de la formation.

Groupe : 7-9 / 11-14 / adultes

3. L'arbre à mots

Objectif : Introduire ou conclure un module en énonçant les concepts clés

Durée : Minimum 20 minutes

Matériel : Flipshart ou tableau

Groupe : N'importe

Déroulement : Démarrer par une séance de brainstorming afin de générer une liste de mots sur le sujet. Écrivez tous ces mots sur un tableau en les regroupant par thème. Vous pouvez saisir cette opportunité pour introduire ou bien conclure une session en rappelant les termes essentiels.

4. Météo

Objectif : évaluer une session de manière ludique

Durée : 10-15 minutes

Matériel : gommettes, ou crayon, tableau préparé sur un format A3 minimum

Groupe : Tous âges

Déroulement :

Proposer un tableau à double entrée avec des symboles de soleil, nuage, pluie et orage. Proposer aux enfants de dire ce qu'ils ont pensé de la journée en collant des gommettes dans la case correspondante.

Exemple de tableau :

| | Soleil | Nuage | Pluie | Orage | Commentaires |
|------------|--------|-------|-------|-------|--------------|
| Activité 1 | | | | | |
| Repas | | | | | |
| Activité 2 | | | | | |

Conseils à l'animateur : Il est préférable de ne pas rester à côté des enfants lorsqu'ils évaluent, afin qu'ils se sentent libre de dire ce qu'ils pensent.

Variantes : Sur le même principe, il est possible de mettre des smileys. Autre variante possible, réaliser un dessin de montagne, le sommet représentant le très bien, et le bas de la montagne, le moins bon. Proposer aux enfants de dessiner un bonhomme/mettre une croix sur l'endroit où ils se situent après la journée.

5. Locomotive

Objectif : évaluer une session de manière ludique

Durée : 10-15 minutes

Matériel : de quoi baliser la tête et la queue du train virtuel représenté.

Groupe : 7 personnes minimum. Idéal avec de très grands groupes de participants. Adapté à tous les âges.

Déroulement : proposer aux enfants de donner leur avis en se positionnant dans un train : plus ils sont proches de la locomotive, plus leur avis sur les activités est positif, plus ils sont en queue de train, moins ils ont apprécié.

L'animateur pose les questions les unes après les autres :

1- Avez-vous apprécié (donner le nom du jeu...) ?

2- Avez-vous apprécié l'ambiance de l'animation ?

3- Etc...

Les participants se déplacent à chaque question et donnent leur avis.

Conseil à l'animateur : Un animateur peut animer les questions pendant que l'autre prend des notes rapides sur le résultat de l'évaluation. Cela permettra d'améliorer les sessions suivantes !

Variante possible :

- « la cible » plus l'activité est appréciée, plus les participants se regroupent au centre de la pièce, moins ils l'apprécient, plus ils s'éloignent.

إنّ محتوى هذه المطبوعة هو مسؤولية مجموعة مكافحة العنصرية و المرافعة و الدفاع عن الأجانب و المهاجرين *GADEM* ولا يعبر بالضرورة عن موقف الشركاء و المانحين

Le contenu de la présente publication relève de la seule responsabilité du Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM), et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant l'avis de ses bailleurs.

The content of this publication is the sole responsibility of «Groupe Antiraciste d'accompagnement et de défense des étrangers et des migrants (GADEM) and does not reflect the opinion of its donors

La mallette a été réalisée avec le soutien de :

LOUJNA
Tounkaranké

La Cimade
L'humanité passe par l'autre

SIGRID RAUSING TRUST

ROSA
LUXEMBURG
STIFTUNG

FRANCE
VOLONTAIRES
Échanges et solidarité internationale

FUND
GLOBAL
HUMAN
RIGHTS

 Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Département fédéral des
affaires étrangères DFAE

G A D E M | Groupe antiraciste
d'accompagnement
et de défense
des étrangers
et migrants

N° DL 2019MO0812

N° ISBN 978-9920-9868-5-4

N° ISSN 2665-7619