

Bas les masques !



10 à 20
minutes



illimité



le jeu de cartes "bas
les masques"
(imprimé ou digital)



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Bas les masques est un jeu de cartes rassemblant un ensemble de questions déclencheurs de discussions. Il permet aux participants d'une réunion ou d'une rencontre collaborative d'apprendre à se connaître sous des angles nouveaux, parfois inédits !

EXCELLENT POUR

- Déclencher des discussions invitant les participants à se dévoiler
- Faire connaissance autrement et par le jeu

ANIMATION

1 - Énoncez l'intention et le déroulé de la séquence : "le but de ce jeu est de vous permettre d'apprendre à vous connaître différemment, au travers de questions déclencheurs rassemblées dans ce jeu de cartes. Quand chacun d'entre vous aura tiré au sort trois cartes, je lancerai une musique et vous inviterai à vous déplacer librement dans l'espace. A l'arrêt de la musique, vous formerez un binôme avec une personne proche de vous. Vous tirerez une carte au hasard dans sa pioche, puis y répondrez, avant d'intervertir les rôles. Vous placerez la carte que vous avez tirée dans votre propre pioche avant de poursuivre pour deux tours supplémentaires, Une seule règle prévaut : vous restez à tout moment le seul maître des informations que vous partagez. "

2 - Faites tirer au sort trois cartes à chaque participant, puis lancez une musique de votre choix. Si l'inspiration vous manque, vous pouvez vous appuyer sur la playlist YA+K qui est disponible sur toutes les plateformes : <https://discourse.facilitation.city/t/ou-est-ce-que-lon-peut-trouver-la-playlist-musicale-de-ya-k/23>

3 - Après une trentaine de secondes, arrêtez la musique et invitez les participants à former des binômes, à tirer au sort une carte dans la pioche de son binôme, puis à répondre à la question. Chaque participant replace la carte tirée dans sa propre pioche.

4 - Répétez cette action deux fois afin de compléter trois tours. Veillez à ce que les participants forment des binômes différents à chaque tour.

Variantes :

De nombreuses variantes sont possibles :

En petits groupes de moins de 6 personnes, vous pouvez tirer au sort une ou plusieurs cartes, auxquelles chaque personne répond.

A distance, vous pouvez inviter chaque participant à appeler une carte, par un nombre entre 1 et 57, puis à répondre, seul, à la question qui lui est proposée.



La ligne magique



10
minutes



5 à 100
participants



Aucun, une ligne
imaginaire (vous
pouvez aussi tracer
une ligne au sol avec
du scotch de couleur)



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

La ligne magique est un icebreaker qui se déroule sans matériel et qui permet aux participants d'exprimer leur expérience / attentes / craintes / opinions sur un sujet en se positionnant dans l'espace, de part et d'autre d'une ligne imaginaire.

EXCELLENT POUR

- Débuter une rencontre collective
- Mettre en mouvement les participants, faire rire
- Apprendre leur niveau, leurs attentes et leurs craintes potentielles vis-à-vis d'un sujet
- Recueillir les opinions des participants sur des sujets potentiellement clivants

Mettre le groupe en
mouvement

ANIMATION

ÉTAPE 1

Rassemblez les participants devant vous pour expliquer la consigne : *"Ici devant vous, vous pouvez apercevoir une ligne imaginaire. A droite de cette ligne, se trouve la rive OUI et à gauche, se trouve la rive NON. Je vais vous poser plusieurs questions, et lorsque vous voulez répondre par oui, vous allez à droite, et lorsque vous voulez dire non, vous allez à gauche."*

ÉTAPE 2

Posez les questions que vous avez préparées aux participants, pourquoi pas en ajoutant un peu d'humour.

Exemples de questions pour une formation pour les contributeurs de projet :

- *Ok, c'est clair pour vous tous, c'est parti ? (Rires)*
- *Alors, est-ce que ce matin vous avez fait bonne route ?*
- *Est-ce que tout le monde est bien réveillé ?*
- *Est-ce que le mot [contributeur] vous parle ?*
- *Est-ce que vous avez déjà été contributeur ?*
- *Est-ce que vous avez déjà travaillé avec des contributeurs ?*
- *Etes-vous prêt à décoller pour cette journée de formation ?*

Rq : les premières questions permettent d'amener un peu d'humour et de s'appropriier le mécanisme. Ensuite, ce sont des questions sur l'expérience des participants.

ÉTAPE 3

Concluez en transmettant des messages inspirants et qui introduisent la suite de votre programme.

Variante : Si vous utilisez cet outil pour recueillir l'opinion du groupe sur un sujet clivant, vous pouvez utiliser la métaphore d'une rivière avec deux berges : la ligne au sol représente "la rivière du doute" dans laquelle personne ne doit se retrouver. Selon leurs réponses, les participants doivent rejoindre une "berge" imaginaire ou une autre. L'objectif de la rivière du doute est d'éviter les "ça dépend" et d'obtenir des réponses claires, qui peuvent déclencher du dialogue entre les participants.



10
minutes



6 à 100
participants



Enceinte + playlist



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Les questions musicales permettent à des participants de se mettre en mouvement et d'apprendre à se connaître en début d'atelier, qu'ils soient habitués à travailler ensemble ou non. Les participants se mettent en mouvement dans l'espace au son d'une musique. Quand la musique s'arrête, ils forment des binômes et répondent à une question pour faire connaissance et/ou se connecter au thème de la rencontre.

EXCELLENT POUR

- Se mettre en mouvement
- Apprendre à se connaître
- S'habituer à poser des questions de curiosité
- Inviter au dialogue et à la découverte

Mettre le groupe en
mouvement

ANIMATION

ÉTAPE 1

Invitez les participants à se mettre debout.

ÉTAPE 2

Expliquez la consigne : *"Je vais mettre une musique, et sur cette musique, vous allez pouvoir marcher dans l'espace. Lorsque je vais couper la musique, vous allez devoir trouver un partenaire pour former un binôme (ou trinôme si besoin). Une fois les binômes formés, je vais vous poser une question et vous aurez quelques minutes pour y répondre entre vous. Prêts ?"*

ÉTAPE 3

Lancez une musique dynamique, marchez avec les participants, esquissez quelques pas de danse pour montrer l'exemple et créer une bonne ambiance. Arrêtez la musique, invitez les participants à trouver un binôme puis posez la première question. Laissez-leur 1 minute, puis lancez une nouvelle musique. Répétez l'exercice plusieurs fois (5 maximum) en invitant les participants à se mettre à chaque fois avec une nouvelle personne.

Idées de questions :

- *Quel est votre meilleur voyage et pourquoi ?*
- *Quelle est votre recette préférée ?*
- *Lorsqu'on vous parle d'aventures, vous pensez à quel film ?*
- *Quel est le livre que vous conseillerez à votre binôme ?*
- *Quelle est la dernière chose que vous avez faite pour la première fois ?*
- *Pour quelles raisons avez-vous rigolé la dernière fois ?*
- *Le téléphone sonne : on vous annonce la bonne nouvelle que vous attendiez. Quelle est cette bonne nouvelle ?*
- *Quel est votre rêve le plus fou pour cette rencontre ?*
- *Qu'est-ce-qui vous empêcherait d'être pleinement présent pendant cette rencontre ?*

A vous de créer vos propres questions en fonction du thème de la rencontre et des participants !

Pelote de laine



10
minutes



5 à 100
participants
au delà :
sous-groupes



Pelote de laine



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Cette activité a pour objectif d'amener les participants à se présenter et à présenter leurs liens éventuels avec d'autres participants en se passant une pelote de laine. Les "fils" qui relient les participants entre eux se matérialisent ainsi dans l'espace.

EXCELLENT POUR

- Permettre aux participants de se connaître entre eux
- Révéler les liens éventuels qui rassemblent les participants
- Créer de la convivialité

ANIMATION

ÉTAPE 1

Expliquez la consigne aux participants :

"Lorsque vous recevez la pelote de laine, présentez-vous en disant votre nom et un fait qui vous concerne (ex : "je suis passionnée d'aquarelle", "j'ai sept frères et soeurs", "j'aime courir en forêt", etc.). Puis envoyez la pelote à un participant que vous connaissez en gardant le bout de la pelote entre vos mains. Si vous ne connaissez personne, dites-le et lancez la pelote à la personne de votre choix."

Montrez l'exemple en démarrant et en passant la pelote à un premier participant.

ÉTAPE 2

Les participants se passent ainsi la pelote de laine de mains en mains et l'activité se termine quand tous les participants tiennent un bout de la ficelle. A ce moment-là, vous pouvez inviter l'ensemble des participants à lever les bras pour montrer l'énorme toile qui s'est créée.

ÉTAPE 3 (EN OPTION)

Vous pouvez reprendre l'activité, mais cette fois-ci dans l'ordre inverse, en rembobinant le fil. Mais avant de pouvoir renvoyer la pelote de laine, les participants doivent dire à la personne qui les a précédés son nom et le fait qui la concerne!

Variante : s'il y a beaucoup de participants, faites des sous-groupes avec une pelote de laine par sous-groupe.

Bingo humain



20
minutes



10 à 100
participants



1 grille de Bingo et 1
stylo pour chaque
participant



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Ce brise-glace utilise le principe du jeu Bingo pour encourager les participants à aller à la rencontre les uns des autres en se posant des questions de curiosité qui correspondent aux cases de la grille. Le premier qui complète la grille (ou une ligne, une colonne, une diagonale) a gagné !

EXCELLENT POUR

- Permettre aux participants de faire connaissance au sein d'un grand ou très grand groupe
- Encourager les participants à aller à la rencontre les uns des autres (surtout s'il y a des timides)
- Découvrir de nouvelles choses ou des choses étonnantes les uns sur les autres

ANIMATION

ÉTAPE 1

En amont, préparez votre grille de Bingo de 3x3 ou 4x4 cases en inscrivant dans chaque case une question ou une caractéristique.

Exemple de caractéristiques pour une atelier de concertation organisé par l'Office National des Forêts :

- *Travaille dans une collectivité*
- *Sait tailler un arbre comme il le faut*
- *Pourrait reconnaître (nom d'espèce locale)*
- *Peut différencier le charme et le hêtre / le sapin et l'épicéa*
- *Vit ici depuis plus de dix ans*
- *A déjà trouvé des champignons en forêt*

A vous de créer vos propres cases en fonction du thème de la rencontre et des participants !

ÉTAPE 2

Le jour J, distribuez une grille de Bingo à chaque participant et donnez la consigne : "Allez à la rencontre des autres et trouvez quelqu'un qui répond à une des caractéristiques de la grille. Lorsque vous rencontrez une personne qui remplit un critère, demandez-lui d'écrire son prénom dans la case correspondante. Puis continuez jusqu'à remplir le maximum de cases. La première personne qui a complété sa grille (ou une ligne ou une colonne) crie "BINGO" et a gagné !". Donnez un signal sonore pour marquer le début et la fin de l'activité.

ÉTAPE 3

De retour en cercle, demandez aux participants comment ils ont trouvé l'exercice et ce qu'ils ont appris. Abordez la diversité des compétences et des intérêts au sein du groupe et les influences culturelles qui se dégagent des réponses données.

Variante : vous pouvez aussi proposer cette activité tout au long d'un événement ou d'une rencontre, par exemple lors d'une soirée de networking.

Mettre le groupe en
mouvement



Dominos humains



20
minutes



5 à 100
participants



aucun



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Les dominos humains est une séquence d'inclusion durant laquelle les participants doivent s'organiser à la manière de dominos en trouvant des points communs avec leurs voisins. Interactions et découvertes assurées grâce à cet Icebreaker.

ANIMATION

ÉTAPE 1 - EXPLICATION DES RÈGLES - 5 min

Vous pouvez introduire la séquence en demandant aux personnes de faire des groupes de 5 ou 6 personnes. Ensuite vous interpellez les participants en leur demandant s'ils ont déjà joué aux dominos et s'ils peuvent en expliciter succinctement les règles.

Vous leur dites qu'ils vont expérimenter une version humaine de ce jeu.

En effet, dans les vrais dominos vous devez aligner les dominos en respectant la règle suivante : Un domino peut être aligné avec deux autres dominos si, et seulement si, il a un chiffre commun avec chacun des dominos qui l'entourent.

Et bien aujourd'hui ils ne pourront s'aligner avec les autres personnes que si, et seulement si, ils ont un point commun avec chacune des personnes qui l'entourent à sa droite et à sa gauche. Mais attention le point commun avec les deux personnes doit être différent.

Voici une suggestion de consigne à donner à l'oral :

"Est-ce que tout le monde a déjà joué aux dominos ou en connaît les règles ? Quelles sont-elles ?

Effectivement dans les dominos on peut poser côte à côte deux dominos qui ont une face en commun. De la même manière je vais vous demander de vous placer en ayant à votre droite et à votre gauche 2 personnes qui ont un point commun avec vous. Attention, dans ce jeu on n'accepte pas les dominos qui ont 2 faces identiques, vous devez donc faire en sorte d'avoir des points communs différents avec la personne placée à votre droite et la personne placée à votre gauche. Les points communs que vous allez devoir trouver vont dépendre des critères que je vais vous annoncer"

ÉTAPE 2 - PROPOSITION DE CRITÈRES POUR S'ALIGNER - 10 min

Vous allez débiter la partie en demandant un critère simple pour rassurer les participants :

"Vous devez vous placer correctement avec des points communs différents à votre droite et à votre gauche selon la règle suivante : Un détail vestimentaire en commun".

Une fois les personnes disposées correctement, invitez les à vous partager leur ordre. Puis passer à d'autres questions telles que les suivantes :

- Un hobby en commun
- Un pays visité

Vous pouvez conclure avec une question en rapport avec le thème de la rencontre ou de la formation que vous animez.

ÉTAPE 3 - DEBRIEFING - 5 min

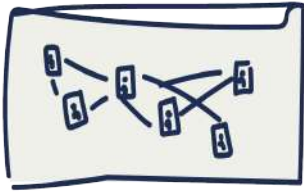
Questionnez les participants sur l'expérience vécue :

"Comment vous êtes-vous sentis ?"

"Comment vous êtes-vous organisés ?"



Le réseau social de papier



15
minutes



10 à 50
participants



Une grande feuille de papier kraft, des marqueurs de couleurs, 1 fiche « profil » par participant, du scotch ou de la pâte à fixe



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Le réseau social en papier est une activité qui permet aux participants d'apprendre à se connaître d'une manière ludique en révélant les liens qui les rassemblent. Chaque participant commence par rédiger une fiche profil en papier et l'affiche sur une grande feuille de papier accrochée au mur. Puis les participants relient leurs fiches à celles des autres pour matérialiser les liens.

EXCELLENT POUR

- Faire connaissance en grand groupe
- Identifier les parties prenantes
- Trouver ses pairs
- Révéler des points communs entre les participants
- Proposer une activité d'arrivée aux participants, lorsqu'ils arrivent au compte-goutte

ANIMATION

ÉTAPE 1

Affichez au mur une grande feuille de papier kraft avec un titre, par exemple : "Le réseau social du club RH du Finistère" ainsi que la légende du code couleur si vous en utilisez un (voir ci-dessous).

ÉTAPE 2

Distribuez une fiche profil à chaque participant et invitez-les à la compléter, à la manière d'un réseau social type LinkedIn ou Facebook (prénom, nom, métier, activité préférée, etc.).

ÉTAPE 3

Invitez les participants à accrocher leur fiche profil au mur sur la grande feuille de papier kraft. Puis proposez-leur de se relier les uns aux autres progressivement en traçant des traits au marqueur. Vous pouvez utiliser un code couleur.

Par exemple :

- Vert : Lien personnel
- Bleu : Nous nous sommes croisés, je vous connais de nom...
- Rouge : Lien professionnel.

Les participants peuvent préciser sur les traits le détail de la relation.

Variantes :

- Vous pouvez aussi inviter les participants à se relier selon leurs valeurs communes, ou leurs visions d'un sujet.
- Si le groupe est inférieur à 15 participants, vous pouvez terminer l'activité en invitant chacun à se présenter et à présenter ses liens avec les autres en 1 min.
- Enfin, cette activité peut aussi être proposée aux participants avant que la réunion ou la rencontre démarre, lorsqu'ils arrivent au compte-goutte.

Le cercle des points communs (le soleil brille sur ...)



10 à 15
minutes



10 à + 50
participants



aucun



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Cet ice-breaker permet de faire connaissance avec un grand groupe et d'identifier des points communs entre les participants. On forme un cercle, quelqu'un propose une phrase et les personnes qui se reconnaissent viennent au centre du cercle.

EXCELLENT POUR

- Faire connaissance avec un grand groupe ou très grand groupe
- Identifier des points communs
- Mettre le groupe en énergie et en mouvement

Mettre le groupe en
mouvement

ANIMATION

ÉTAPE 1

Pour matérialiser le centre du cercle, vous pouvez dessiner un soleil au centre du cercle avec du scotch jaune. Invitez les participants à se mettre debout en cercle.

ÉTAPE 2

Proposez une première phrase : « *Le soleil brille sur les personnes qui...* » (ex : *représentent une association / ont fait plus de 20 km pour venir aujourd'hui / ...*).

Invitez toutes les personnes qui se reconnaissent dans cette affirmation à venir au centre du cercle.

Rq : Si l'expression "Le soleil brille sur..." vous gêne, formulez simplement une affirmation comme : "Vous représentez une association" / "Vous avez fait plus de 20 km pour venir aujourd'hui" / ...

ÉTAPE 3

Invitez les personnes au centre à retourner à leur place dans le cercle puis recommencez avec d'autres affirmations.

Exemples de phrases : le soleil brille sur :

- Les personnes qui ont des lunettes
- Les personnes qui sont venues à vélo
- Les personnes qui aiment faire du bateau
- Les personnes qui représentent une association
- Les personnes qui savent utiliser tel outil

A vous de créer vos propres phrases en fonction du thème de la rencontre et des participants ! Vous pouvez également demander aux participants de proposer eux-mêmes des phrases.

Afin que toute le monde vienne au moins une fois au centre du cercle, finissez par une dernière phrase : "Le soleil brille sur les personnes qui ne sont pas encore venues au centre". Puis invitez les personnes qui se sont déplacées à se présenter en donnant leur nom et leur structure ou métier.

Variante "chaises musicales" : les participants sont assis en cercle. Le facilitateur qui est la seule personne debout au départ, démarre en disant "Le soleil brille sur...les personnes qui ont des lunettes (par ex)" (rq : vous devez vous-même avoir des lunettes pour pouvoir dire cela). Toutes les personnes avec des lunettes se lèvent et quand le facilitateur dit "action", tout le monde doit aller s'asseoir sur une autre chaise, y compris le facilitateur. La personne qui reste sans chaise, reste au centre du cercle et c'est à elle de proposer la phrase suivante.





20
minutes



6 à 60
participants



- petits morceaux
de papier
- stylos
- enceinte de musique
- feuilles A4 et markers



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Cette séquence créative invite les participants à co-construire une intention commune à partir de leurs vécus. En favorisant la réflexion individuelle puis le partage collectif, elle permet de dynamiser un groupe, de renforcer la cohésion et d'introduire une future séquence ou un séminaire avec des intentions partagées.

EXCELLENT POUR

- Projeter des intentions communes
- Dynamiser un groupe
- Echauffer sa créativité en collectif
- Prendre de la hauteur sur une expérience vécue
- Favoriser les échanges

Mettre le groupe en
mouvement

ANIMATION

ÉTAPE 1 - Marche guidée - 3min

Le facilitateur distribue à chaque participant un morceau de papier et un stylo. Sur un fond de musique douce, il invite les participants à se laisser guider par la consigne suivante :

« Je vous invite à marcher lentement dans l'espace, comme si vous étiez dans une bulle. Les autres marchent à côté de vous, mais vous êtes bien dans cette bulle rien qu'à vous. Et, pendant que vous marchez, je vous invite à vous replonger dans l'expérience que vous avez vécue. Vous pouvez notamment en retracer mentalement les différents temps forts, identifier ce qui vous a marqué, ce que vous avez aimé, ou peut-être ce qui vous a surpris. À partir de cette matière, je vous invite à identifier un mot qui semble émerger. Un mot qui retranscrit peut-être un état d'esprit, une envie, un apprentissage, une parole entendue, etc. Ça y est, vous avez votre mot en tête ? À présent, je vais vous inviter à noter ce mot sur le bout de papier qui vous a été distribué. »

ÉTAPE 2 - Mélange dynamique - 1 min

Le facilitateur invite les participants à se remettre en mouvement de façon plus dynamique et à échanger leurs papiers selon la consigne suivante : « Il est temps d'ouvrir votre bulle. Dès que vous croisez le regard d'un participant, vous pouvez échanger vos papiers respectifs. Vous pouvez réitérer ce mélange autant de fois que vous le souhaitez au fil de vos rencontres. Attention, vous devez toujours ne garder qu'un seul papier en main ! »

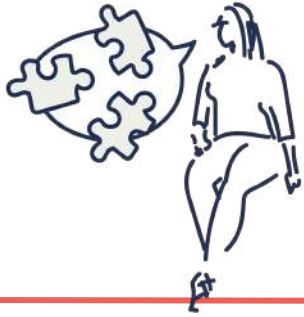
ÉTAPE 3 - Création en sous-groupe - 10 min

Le facilitateur stoppe la musique et propose aux participants de se rassembler par groupes de quatre. Ils prennent connaissance de leurs mots et doivent imaginer une phrase comprenant ces quatre mots et décrivant l'intention qu'ils souhaitent mettre dans la suite de l'atelier.

La phrase finale doit débiter par « Aujourd'hui, nous allons... » (ou « Ce matin / cet après-midi, nous allons... »). Elle est écrite sur une feuille A4.

ÉTAPE 4 - Partage et affichage - 6 min

Une fois que les phrases sont écrites, le facilitateur invite quelques sous-groupes à partager leurs intentions. Toutes les feuilles sont ensuite affichées pour rester visibles pendant la suite de la journée.



20 à 60
minutes



12 à 15
participants



Les cartes



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

UN PAS DE CÔTÉ est un jeu permettant de découvrir les personnes qui vous entourent dans une ambiance joviale et décontractée. À l'aide des différentes cartes du jeu, vous allez vous présenter de manière décalée au travers de trente scénarios. Ces scénarios vous amènent à parler de vous en vous projetant sur divers objets, situations, personnes, projections futures, traits de caractère, hobbies ou même vos rêves.

ANIMATION

ÉTAPE 1 - Consigne

Rassemblez les participants en arc de cercle autour de vous pour expliquer la consigne à l'ensemble des participants. En fonction du contexte, vous pouvez aussi vous asseoir avec le groupe en demi-cercle. Voici un exemple de consigne à donner aux participants :

"Vous allez recevoir une carte de façon aléatoire. Vous aurez quelques minutes pour vous l'approprier avant de vous présenter au travers de cette carte.

[En expliquant la consigne, nous vous recommandons d'expliquer que cela va paraître peut-être difficile, pas d'inquiétude à avoir et que vous êtes là pour les aider.]"

ÉTAPE 2 - Distribution des cartes

Distribuez une carte aléatoirement à chaque participant.

Complément : En fonction du contexte de la rencontre, vous pouvez distribuer une carte méthodologique pour aider les participants à construire leur présentation.

ÉTAPE 3 - Temps individuel

Accordez aux participants deux à trois minutes pour s'approprier la carte tirée.

ÉTAPE 4 - Organisation de l'équipe

S'ils sont plus de 8 personnes, demandez aux participants de se regrouper en îlots de 3 ou 4 personnes.

ÉTAPE 5 - Présentation de chaque participant

Débutez la séquence de présentation, en invitant les participants à se présenter à tour de rôle

Complément : Vous pouvez proposer aux participants de noter, sur un papier, un élément positif qu'ils retiennent de la présentation de chaque personne. Après chaque présentation, vous pouvez ainsi demander aux participants de partager leur élément "pépète".

L'arbre à personnage ou la maison des émotions



10 à 20
minutes



3 à 15
participants



Un [arbre à personnages](#)
ou [La Maison des
émotions](#) imprimé ou
dessiné en grand format
(A3 minimum) et des
gommettes



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

L'arbre à personnages ou la Maison des émotions est une activité qui utilise le pouvoir du visuel pour permettre à chaque participant d'exprimer son ressenti ou son état d'esprit sur un sujet. Un dessin d'arbre ou de maison avec des personnages aux postures et aux expressions variées est affiché au mur. Les participants viennent poser une gommette sur le personnage qui représente le plus leur ressenti par rapport au sujet.

EXCELLENT POUR

- Libérer la parole dans une équipe
- Prendre la température d'un collectif sur un sujet ou un projet en début ou fin de rencontre
- Mesurer l'évolution des ressentis des participants entre le début et la fin de l'atelier

ANIMATION

ÉTAPE 1

Affichez le poster "Arbre à personnages" ou "Maison des émotions" sur un mur de manière à ce qu'il soit accessible pour tous les participants.

Vous pouvez télécharger les modèles créés par YA+K sur notre site (yaplusk.fr, onglet "ressources").

ÉTAPE 2

Distribuez une gommette à chaque participant et posez leur une question. Par exemple : "Quel est votre état d'esprit ce matin ?" ou bien "Quel est votre niveau de maturité sur le sujet de [thème de l'atelier] ?" ou encore "Où en êtes-vous sur le sujet de [thème de l'atelier] ?".

ÉTAPE 3

Demandez à chaque participant de coller sa gommette sur le personnage qui lui correspond le plus en expliquant pourquoi. Veillez à créer un cadre sécurisant pour que chacune se sente libre de s'exprimer.

ÉTAPE 4

Quand tout le monde s'est exprimé, vous pouvez demander aux participants d'observer l'arbre à personnages ou la maison des émotions et de voir si des tendances se dégagent. Débriefez ensemble sur la force du visuel qui offre un formidable support pour exprimer les ressentis.

Bonus : si vous avez utilisé l'arbre à personnages en début d'atelier, vous pouvez demander aux participants de refaire l'exercice à la fin de l'atelier avec une gommette de couleur différente pour mesurer l'évolution des participants au cours de l'atelier.





20
minutes



5 à 100
participants



Une grande salle
avec de l'espace



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

La cartographie dans l'espace est une activité qui sollicite la dimension corporelle des participants en les invitant à se positionner dans la salle selon différents critères. Elle peut être utilisée aussi bien en guise d'inclusion que pour faire une restitution.

EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants
- Favoriser le partage et les échanges entre participants
- Apprendre à se connaître par une approche ludique et corporelle
- Relier les participants à un territoire (monde/pays/ville/territoire/etc.), découvrir ses voisins proches

ANIMATION

ÉTAPE 1 Echauffement : carte de France (ou du monde) - 5 min

Donnez la consigne aux participants : *"Nous allons cartographier notre groupe et représenter dans l'espace d'où vient chacun d'entre nous. Imaginons que la salle est une carte de France (ou du monde, ou d'un territoire). Vous avez 5 minutes pour vous organiser, échanger, et créer notre carte de France (ou du monde, ou du territoire)."*

Rq : Laissez les participants définir où est le nord, le sud, l'est et l'ouest et se positionner les uns par rapport aux autres. Si besoin, vous pouvez projeter une carte à l'écran pour aider le groupe ou bien symboliser sur le sol une carte de zone géographique que vous voulez représenter en installant des points de repères importants pour les participants. Par exemple, si vous représentez une forêt, vous pouvez symboliser les axes routiers et les villes aux alentours par des chaises ou d'autres objets.

ÉTAPE 2 Cartographie selon d'autres critères - 5min/critère

Vous pouvez reproduire l'exercice, mais cette fois-ci en demandant aux participants de se répartir dans l'espace selon d'autres critères.

Par exemple :

- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de votre département dans l'entreprise
- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de votre niveau d'aisance par rapport à ce sujet
- Répartissez-vous dans l'espace en fonction de vos compétences clés / valeurs (après une séquence préalable sur les compétences/valeurs)

ÉTAPE 3 Debriefing - 10 min

Questionnez les participants sur l'expérience vécue :

- Comment vous êtes-vous sentis ?
- Comment vous êtes-vous organisés ?
- Que remarquons-nous sur notre représentation du groupe ?

Variante : "Tous en ligne !"

Vous pouvez aussi inviter les participants à se mettre en ligne le plus rapidement possible en fonction d'un critère que vous avez choisi (taille, âge, ordre alphabétique des prénoms, distance entre le lieu de résidence et le lieu de la réunion...). Pour pimenter l'activité, demandez aux participants de s'organiser sans parler !

Variante : "Frise spatio-temporelle"

À la fin d'une journée ou d'un atelier, vous pouvez tracer une ligne au sol qui représente la frise chronologique de la journée. Les participants répondent à vos questions en se positionnant sur la frise:

Quel est le moment de la journée qui vous a le plus marqué ?

Quel est le moment de la journée où vous avez le plus ri ? Quel est le moment de la journée où vous avez eu un "eurêka" ?

Mettre le groupe en
mouvement



5 à 10
minutes



5 à +50
participants



Aucun



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Cet exercice ludique consiste à se placer en ligne et trouver sa place au sein du groupe en fonction d'un critère donné par le facilitateur.

EXCELLENT POUR

- Faire connaissance en grand groupe ou très grand groupe
- Susciter la coopération entre les participants
- Se mettre en mouvement et en énergie

Mettre le groupe en
mouvement

ANIMATION

ÉTAPE 0

En amont, déterminez le ou les critères selon lesquels vous allez inviter les participants à se placer. Exemple : taille, âge, ordre alphabétique des prénoms, distance entre le lieu de résidence et le lieu de la réunion...

ÉTAPE 1

Le jour-J, invitez les participants à se mettre en ligne le plus rapidement possible en fonction du critère que vous avez choisi. Vous pouvez lancer un chronomètre de 30 secondes pour ajouter une contrainte !

ÉTAPE 2

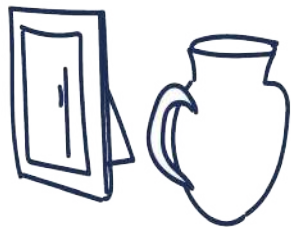
Une fois que les participants sont tous placés, vérifiez qu'il n'y a pas d'erreurs dans la ligne, puis félicitez les participants.

ÉTAPE 3

Concluez l'activité en demandant aux participants comment ils ont trouvé l'exercice et ce qu'ils ont appris.

Variante (en mode "compétition") :

Si les groupes ne sont pas encore faits, répartissez les participants en plusieurs groupes de tailles égales. 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 le facilitateur. Lancez le chronomètre de 30 secondes. Si un groupe termine avant que le temps soit écoulé, ses membres doivent tous lever la main. Le groupe qui se met en ligne le plus rapidement avec le moins d'erreurs gagne la manche.



20
minutes



2 à 6
participants



Photos
et objets



Créer du lien
Inclusion / déclusion

DESCRIPTION

Dans cet icebreaker, les participants choisissent un objet qu'ils ont autour d'eux. Puis, individuellement, chaque participant imagine, en une minute, un discours lui permettant de se présenter à travers de l'objet choisi. Variante : Vous pouvez demander de choisir une image à la place d'un objet.

EXCELLENT POUR

- Débuter vos ateliers, vos animations d'équipes, vos team buildings et vos séances de coaching
- Mettre en mouvement les participants, créer un climat de confiance, favoriser le partage et la bienveillance
- Apprendre à se connaître par une approche ludique

ANIMATION

ÉTAPE 1 - Consigne

Expliquez la consigne à l'ensemble des participants. En voici un exemple : *"Avant de plonger dans le coeur du sujet qui nous rassemble, nous vous proposons de faire connaissance avec un petit jeu. À mon signal, vous aurez 30 secondes pour chercher un objet (dans la pièce dans laquelle vous êtes) qui vous représente. Puis, quand tout le monde sera revenu, chacun se présentera au travers de l'objet. En quoi cet objet vous caractérise ? Prêts? Feu? C'est parti !"*

ÉTAPE 2 - Tour de Parole

Un volontaire lève la main, met son micro en marche, se présente, puis passe la main à une autre personne en l'appelant par son prénom *"je passe la main à Valérie !"*. Puis la personne remet son micro sur off et la personne suivante enchaîne. Et ainsi de suite !

ÉTAPE 3 - Fin

Concluez en transmettant des messages inspirants et formateurs et qui introduisent la suite de votre programme. Vous pouvez par exemple expliquer en quoi cet exercice permet d'activer la partie créative de son cerveau, ou encore de découvrir l'autre sous un autre jour que sa fonction au sein de l'entreprise.

Idéation par écriture tournante



45 à 60
minutes



4 à 30
participants



Des fiches idées



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

La méthode d'idéation par écriture tournante est une méthode de co-création d'idées et d'enrichissement qui fonctionne sur la logique du "Oui, et..." plutôt que du "Oui, mais...". Chaque participant décrit son idée sur une feuille de papier. Puis les feuillent tournent pour que les idées soient enrichies par tous les membres du groupe.

ANIMATION

Divisez les participants en groupes de 4 personnes. Chaque groupe travaillera indépendamment, jusqu'à la mise en commun finale.

Distribuez une fiche idée par participant (cf. modèle accessible [ici](#)) avec 1 encart pour l'idée et 3 encarts pour les enrichissements successifs. Si vous animez à distance, partagez le lien d'un outil de co-construction en ligne, par exemple Google Slide, où vous aurez créé 1 fiche idée par slide.

ÉTAPE 1 Rédaction des idées - 3 min

Invitez chaque participant à réfléchir en silence sur le thème proposé et à écrire son idée sur la fiche idée, dans le premier encart prévu à cet effet. Précisez aux participants d'écrire de manière lisible car leur feuille va ensuite être lue par les autres membres du groupe.

ÉTAPE 2 Tours d'enrichissements - 3x3min

Puis demandez aux participants de passer leur feuille à leur voisin de gauche (à distance, préciser l'ordre avec une liste de prénoms) qui est invité à enrichir l'idée proposée pendant 3 min. Recommencez la rotation encore 2 fois jusqu'à ce que chaque fiche comporte les enrichissements de chaque participant du sous-groupe.

ÉTAPE 3 Partage en sous-groupes - 10 min

Par sous-groupes, invitez les participants à découvrir les idées proposées et les enrichissements apportés, puis à échanger ensemble pour faire émerger les 3 idées clés du sous-groupe.

ÉTAPE 4 Mise en commun en plénière - 15 min

En plénière, demandez à un ambassadeur par sous-groupe de présenter les 3 idées clés. Une discussion peut s'ouvrir sur les idées qui ont émergé.

Jeu de photolangage (Pic one)



20
minutes



4 à 100
participants



Un jeu de cartes de
photolangage
(ex : [cartes Pic One](#) ou
[Pic One en ligne](#))



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Pic One est un jeu de photolangage créé par YA+K permettant à chaque participant de se présenter ou de partager sa perception d'un sujet au travers d'images.

EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants, créer un climat de confiance, favoriser le partage et la bienveillance
- Apprendre à se connaître par une approche ludique
- Permettre aux participants de s'exprimer sur un sujet en passant par des images

ANIMATION

ÉTAPE 1

Donnez la consigne aux participants : "Vous allez recevoir une carte de façon aléatoire. Vous aurez quelques minutes pour vous l'approprier avant de vous présenter au travers de cette carte. Pour cela, voici deux accroches qui pourront vous aider à vous lancer : "Cette carte me correspond complètement parce que .." et "Cette carte ne me correspond pas vraiment parce que.."

ÉTAPE 2

Distribuez une carte aléatoirement à chaque participant. Accordez aux participants une à deux minutes pour s'approprier la carte tirée.

Variante : vous pouvez aussi disposer toutes les cartes sur une table et laisser les participants choisir la carte qui leur parle le plus.

ÉTAPE 3

S'il y a plus de 10 personnes, divisez les participants en groupes de 3 ou 4 personnes.

ÉTAPE 4

À tour de rôle, chaque personne se présente à travers la carte qu'elle a choisie.

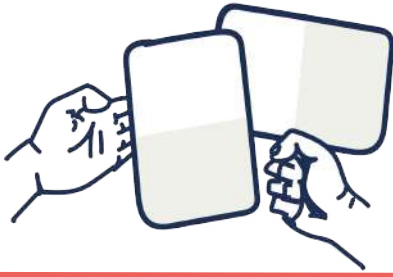
ÉTAPE 5

Une fois que tout le monde s'est présenté, invitez les participants à prendre de la hauteur sur l'exercice en demandant par exemple : "Comment avez-vous trouvé l'exercice ? Était-il difficile, facile pour vous ? Comment vous êtes-vous sentis ? Lorsque vous vous êtes présenté ? Lorsque vous étiez en posture d'écoute ? Que retenez-vous de l'exercice ?"

Variante 1 : le photolangage peut aussi permettre aux participants de s'exprimer sur un sujet. Introduisez alors la séquence par : "Quelle image représente le plus [ce projet/ce thème] pour vous ?"

Variante 2 : l'activité peut aussi être réalisée avec des objets plutôt que des photos. On parle alors d'objet langage. En amont de la rencontre, demandez aux participants de ramener un objet qui parle d'eux ou en lien avec le sujet de la rencontre. Puis le jour J, lancez un tour de parole en invitant chacun à présenter son objet et pourquoi il l'a choisi.





45 à 90
minutes



membres d'une
équipe



[Les cartes
Fast'n Curious](#)



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Le jeu de cartes Fast and Curious Culture permettra à votre équipe de définir des principes culturels forts et incarnés

EXCELLENT POUR

- Déclencher des discussions permettant de définir des principes culturels au sein d'une équipe

ANIMATION

ÉTAPE 1 Imprimez et mélangez les cartes Fast and Curious.

ÉTAPE 2 Tirez la première carte, et invitez les membres de l'équipe à initier une discussion autour de la carte tirée (Par exemple, la carte "Equipe de talents / Talents de l'équipe" vous permettra d'avoir une discussion sur la place que vous souhaitez au collectif dans le succès de votre organisation). A la fin du tour, résumez votre principe culturel, ainsi que les comportements associés.

ÉTAPE 3 Rejouez la même séquence plusieurs fois avec d'autres cartes.

ÉTAPE 4 Le jeu se termine lorsque vous avez écrit plusieurs principes culturels forts et y avez associé des comportements spécifiques.

Les 30 cercles



10 à 15
minutes



illimité



Feuilles de papier vierge ou
feuilles avec les [30 cercles](#)
[déjà imprimés](#) et un stylo.
Si vous avez des feuilles A3
c'est encore mieux pour
avoir plus de place pour
dessiner.



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Les 30 cercles est un icebreaker présenté dans le chapitre 7 du livre *Creative Confidence* (<https://www.creativeconfidence.com/>) de Tom & David Kelley. Il permet d'éveiller la créativité divergente (capacité à produire un nombre important d'idées) des participants en les connectant à leur esprit créatif.

EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants avant de commencer un atelier créatif
- Démontrer la différence entre être créatif et artiste
- Montrer la force d'un collectif pour diverger à partir d'un thème commun

ANIMATION

ÉTAPE 1

Vous distribuez aux participants une feuille de papier et vous les invitez à dessiner 30 cercles. Ou bien vous distribuez des [feuilles avec les 30 cercles](#) déjà imprimées. J'ai une préférence pour les feuilles A3 qui permettent d'avoir plus de place pour réaliser l'exercice.

ÉTAPE 2

Vous indiquez aux participants qu'ils ont 3 minutes pour transformer un maximum de cercles en objets à l'aide de leur stylo. Vous pouvez citer des exemples comme un réveil, une horloge.

Vous lancez le décompte : "3, 2, 1, dessinez".

Ajoutez une petite touche de compétition : la personne ayant transformé le plus de cercles remporte le jeu.

ÉTAPE 3

Vous indiquez la fin des 3 minutes. Vous demandez combien de personnes ont transformé le maximum de cercles afin de voir ceux qui ont eu le plus de facilité à générer un maximum d'idées.

Vous regardez les idées communes entre les participants et les inédites.

Vous identifiez les idées qui sont dérivées d'un concept principal (balle de basket-ball, de volley-ball ou de tennis) ou celles qui sont complètement différentes (Cookies, Smileys). Quelles sont les personnes qui ont hacké les règles en combinant des cercles (Pair de cerises)

ÉTAPE 4

Organisez un petit moment de débriefing pour savoir comme les participants se sont sentis et faire passer les concepts importants derrière cet exercice :

la créativité divergente consiste à produire beaucoup d'idées pour répondre à un même enjeu, et peut s'exercer au quotidien, au moyen d'exercices tel que le jeu auquel vous venez de participer. La qualité des idées vient souvent avec la quantité.

Jeu de l'idéation



30
minutes



4 à 15
participants



Les cartes



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Jeu de l'idéation est un jeu de cartes qui permet à un groupe d'imaginer des solutions sous contrainte

EXCELLENT POUR

- proposer une session d'idéation sous contrainte
- créer de la diversité dans les solutions proposées
- relancer une séquence d'idéation après un premier tour de brainstorming

ANIMATION

ÉTAPE 1

Imprimez et mélangez les cartes Ideation game

ÉTAPE 2

Une fois la problématique de la session clarifiée avec les participants, invitez ces derniers à tirer une carte de chaque catégorie, puis à imaginer, individuellement, des solutions à la problématique intégrant ces contraintes.

ÉTAPE 3 Organisez un tour de partage et de bonification des idées au sein du groupe. Si vous le souhaitez, vous pouvez également proposer aux participants d'utiliser les fiches d'idéation par écriture tournante. Reportez vous alors à cette fiche et suivez le processus d'enrichissement par écriture tournante proposé !

Alternative possible : Invitez les participants à tirer une carte au hasard après un premier tour d'idéation, puis suivez le processus décrit précédemment.

On s'la raconte



30 - 45
minutes



6 à 9
participants



Le jeu



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Grâce aux cartes d'inspiration et aux connecteurs logiques, les joueurs sont invités à challenger leurs compétences en construction de récit et créativité.

Imaginé à l'origine pour aider les jeunes à préparer leur oral du brevet, le jeu est utilisé aujourd'hui auprès de publics de tous âges et permet de faire vivre un moment joyeux et dynamique en équipe pour stimuler la collaboration, l'imagination et l'expression orale des joueurs.

ANIMATION

EN AMONT

Installez le jeu sur la table en suivant la disposition proposée dans le livret de règles.

Choisissez une carte "Critère mystère" et placez-la sur la case prévue à cet effet sur la carte de la manche 3. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser une carte "Critère mystère" vide et écrire votre propre idée de critère.

Proposez ensuite aux participants de se répartir en 3 équipes et de s'installer autour de la table.

ÉTAPE 1 - INTRODUCTION ET CONSIGNES - 2 minutes

Exemple de consigne à donner aux participants : "Vous allez vivre un moment de challenge en équipe, intitulé "On s'la raconte". Chaque équipe doit raconter une histoire sur une thématique commune en utilisant des mots de liaison et des images pour relier les différentes parties de l'histoire. À chaque manche vous pouvez gagner des points si les membres de votre équipe respectent les critères indiqués sur la carte de la manche en cours. A la fin des trois manches, l'équipe ayant atteint le plus score l'emporte."

ÉTAPE 2 - JEU - 20 minutes

1. Démarrage

L'un des joueurs, les yeux fermés, donne un chiffre en 1 et 8. Un autre lit à voix haute le thème correspondant sur la carte des thèmes. Ce thème servira de contexte aux histoires des 3 équipes pendant cette manche.

2. Brainstorming

Chaque équipe pioche 6 mots de liaison (un de chaque couleur) et 6 cartes images. Vous lancez le minuteur. Les équipes ont 3 minutes pour préparer un récit sur le thème sélectionné. Ils peuvent organiser leur histoire comme ils le souhaitent en utilisant les 6 mots de liaisons dans l'ordre qu'ils veulent et au minimum 2 cartes images.

3. Pitch

À la fin des 3 minutes, les équipes racontent chacune leur tour leur histoire en prenant en compte les critères de la manche en cours.

4. Attribution des points

À l'issue de chaque histoire on attribue un point pour chaque critère de la manche en cours qui a été respecté par l'équipe.

Chaque équipe peut gagner au maximum 2 points par manche. On passe ensuite à la manche suivante.

Lors des manches 2 et 3, si un critère d'une manche précédente n'a pas été conservé, l'équipe perd un point par critère non respecté. On joue ainsi 3 manches en sélectionnant à chaque fois un thème différent.

EXCELLENT POUR

- Introduire une séquence sur la prise de parole en public ou la créativité en équipe
- Mettre ou remettre en énergie les participants lors d'une rencontre ou d'une formation
- Proposer un défi ludique en équipe à des participants
- Passer un bon moment

5. Fin de partie

À l'issue des 3 manches, l'équipe qui a atteint le plus haut score remporte la partie.

CAS PARTICULIER :

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, il est possible de faire un challenge entre les équipes concernées en suivant les règles de la variante IMPRO +.

À la fin des récits il y a un vote collectif pour élire l'histoire la plus convaincante, ce qui permet de désigner l'équipe gagnante.

ÉTAPE 3 - FIN ET DEBRIEFING - 8 minutes

À la fin de la partie, félicitez les joueurs pour leur participation et leurs récits variés.

Vous pouvez ensuite les interroger sur les points suivants :

- Comment vous êtes-vous sentis pendant le jeu ?
- Une chose qui vous a marquée ?
- Un apprentissage que vous voulez garder pour le futur ?
- Selon vous, quelles compétences sont mobilisées par ce jeu ?

Vous pouvez prendre un temps pour parler des notions de contraintes dans la créativité et de la place de la collaboration dans ce type d'exercice.

Vous pouvez également faire remarquer que le fait de s'exprimer en équipe par le biais du jeu permet à tout le monde de prendre la parole à part égale, et cela même pour les plus timides.

Le jeu est un outil puissant pour développer des compétences sans en avoir l'air ;)

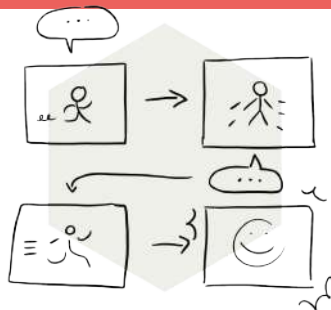
VARIANTE IMPRO +

Cette fois-ci il n'y a pas de temps de brainstorming. Les joueurs de l'équipe qui débute doivent piocher chacun leur tour une image et un mot de liaison et improviser une phrase afin de construire le récit commun de l'équipe. Ils posent les images et mots de liaison devant eux au fur et à mesure de la construction de l'histoire. Ils ont 3 minutes pour arriver à la fin de leur récit en utilisant 6 images et 6 mots de liaison.

Attention, dans cette variante il est important que les joueurs piochent les mots de liaison dans l'ordre suivant : "jaune, rouge, vert, orange, rose et bleu".



Histoire en scène



25-45
minutes



3 à 12
participants



Le kit pédagogique



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Histoires en scène est un jeu pédagogique et qui permet d'expérimenter le storytelling.

Le jeu ne décerne pas de vainqueur, et s'achève lorsque tous les joueurs ont réalisé un discours et bénéficié des feedbacks des autres joueurs.

EXCELLENT POUR

- Expérimenter des techniques de storytelling
- Construire un discours
- Développer sa posture oratrice et d'écoute

ANIMATION

EN AMONT

Les discours sont individuels. Au-delà de 5 participants, nous vous recommandons de vous répartir en deux équipes pour offrir un temps de parole à chacun.

ÉTAPE 1 : Préparation des discours

Pour débiter, rassemblez-vous autour de la carte sujets : il s'agit des thématiques de discours. Chaque équipe (ou participant) sélectionne le sujet de son choix (variante : tirez au sort la thématiques à l'aide d'un jeu de dés).

Chaque participant tire ensuite aléatoirement 1 technique de storytelling parmi les 10 disponibles dans le jeu. Chaque technique de storytelling présente une structure narrative permettant de construire une histoire sous un angle spécifique. Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité d'échanger votre technique de storytelling avec celle d'un autre joueur.

Vous disposez dès lors de 15 minutes pour préparer une histoire utilisant la technique de storytelling choisie.

ÉTAPE 2 : Discours et feedback

Chaque joueur réalise un discours, dans l'ordre de votre choix.

Répartissez les cartes feedback entre les participants en posture d'écoute.

À la fin de chaque discours, animez un temps de feedback, structuré de la façon suivante :

- Parole à l'orateur ou oratrice : quelle structure de storytelling a été utilisée, et comment vous êtes-vous senti ?
- Parole à l'auditoire : quels feedbacks aimeriez-vous apporter à l'orateur ou l'oratrice ?
Focalisez-vous sur la carte feedback que vous tenez entre vos mains.

À la fin de chaque tour, faites tourner les cartes feedback.



Jeu des patterns



30-40
minutes



4-20
participants



Les cartes



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Le jeu des patterns est une activité collective ayant pour but d'expérimenter la collaboration au sein d'un groupe.

EXCELLENT POUR

- Susciter la coopération entre les participants
- Expérimenter des modes de fonctionnement différents
- Se mettre en mouvement et en énergie (et observer de belles images)

ANIMATION

1 - Imprimez et mélangez les cartes Jeu des patterns.

2 - Disposez les cartes du jeu sur une grande table.

3. Invitez les participants à définir un mode de triage des photos, puis à procéder au triage, en 15 minutes top chrono. N'apportez aucune précision supplémentaire, l'objectif du jeu étant au contraire d'observer comment le groupe parvient à coopérer pour parvenir au résultat final.

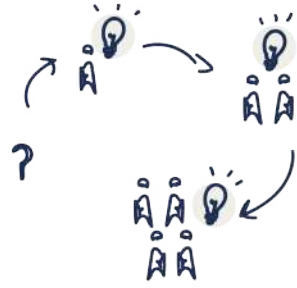
4 - Organisez un petit moment de débriefing pour savoir comme les participants se sont sentis et faire passer les concepts importants derrière cet exercice :

Vous pouvez pour cela poser les questions suivantes :

- Comment avez-vous vécu l'exercice ?
- Comment vous-êtes vous organisé collectivement ?
- Qu'avez-vous ressenti ?
- Avez-vous observé des comportements différents ?
- Que feriez-vous différemment ? Et pourquoi ?
- Avez-vous coopéré, c'est-à-dire fait œuvre commune ?

5 - Terminez le jeu en invitant les participants à partager leur apprentissage sur ce jeu collaboratif.

Boule de neige (1-2-4-tous)



30-40
minutes



4-20
participants



Les cartes



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

“Boule de neige” ou “1-2-4-Tous” permet de recueillir les attentes ou les idées des participants rapidement en faisant varier la taille des groupes - réflexion individuelle, puis à deux, puis à quatre et partage en plénière. Cette méthode fait partie de la bibliothèque des [“Liberating Structures”](#) de Keith McCandless & Henri Lipmanowicz.

EXCELLENT POUR

- Recueillir les attentes d'un grand groupe au début d'un atelier
- Collecter les idées ou les apprentissages clés à la fin d'une séquence ou d'un atelier
- Créer des échanges très rapidement entre des personnes qui ne se connaissent pas ou peu.

ANIMATION

ÉTAPE 1 Présentation du sujet - 1 min

Présenter la question à laquelle les participants doivent répondre. Par exemple : *“Quelles idées recommanderiez-vous pour répondre à telle problématique ?”* ou *“Quelles sont les actions clés à mettre en oeuvre à la suite de cet atelier ?”* ou *“Quelles sont les questions principales que vous vous poser face à tel sujet ?”*.

ÉTAPE 2 Réflexion individuelle - 1 min

Chacun réfléchit seul et en silence et note ses réponses sur une feuille de papier.

ÉTAPE 3 Réflexion en binômes - 2 min

Invitez les participants à se regrouper par deux pour mettre en commun leurs idées et générer éventuellement de nouvelles idées par binômes, à partir des idées issues de leur phase de réflexion personnelle.

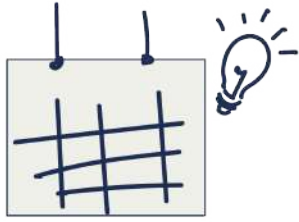
ÉTAPE 4 Réflexion en sous-groupes de 4 personnes - 4 min

Invitez les participants à se regrouper par 4 pour partager et développer les idées des binômes (en détectant éventuellement les similarités et les différences).

ÉTAPE 5 Partage en plénière - 10 min

Invitez un ambassadeur par groupe à répondre à la question suivante : *“Quelle est l'idée phare qui ressort de votre conversation ?”*. Facilitez un tour de parole jusqu'à ce que tous les groupes aient parlé en invitant les ambassadeurs à ne pas répéter une idée qui a déjà été mentionnée. Répétez le tour de parole autant de fois que nécessaire pour collecter toutes les idées.

La matrice d'idéation



40-50
minutes



3 à 15
participants



Paperboard (un par
sous groupe, avec la
matrice dessinée
dessus), post-it, feutres



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

La matrice d'idéation est une méthode de créativité inspirée des Jeux de Thiagi. À partir de contraintes créatives données par les lignes et colonnes de la matrice, les participants remplissent la matrice et produisent un nombre important d'idées en peu de temps.

EXCELLENT POUR

- Générer un nombre important de solutions ou d'idées créatives
- Approfondir les interrelations entre plusieurs éléments

ANIMATION

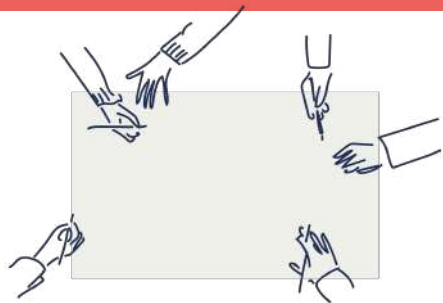
En amont

- 1 - Préparez une matrice d'idéation (3 à 5 lignes et 3 à 5 colonnes). Vous aurez besoin d'une matrice par sous-groupe de 3 à 5 participants.
- 2 - Définissez les idées à croiser qui constitueront les en-têtes de ligne et de colonne. Par exemple, on pourra chercher à croiser les étapes d'un parcours utilisateur avec différents profils types d'utilisateurs (personas). Ou bien croiser des objectifs du développement durable avec les principales activités de l'organisation.

Pendant l'atelier

- 1 - Clarifiez l'intention de la séquence et la problématique auprès des participants - *3 minutes*
- 2 - Présentez la matrice d'idéation et son utilisation : une idée concrète par post-it, la matrice se remplit d'abord en silence. Vous pouvez aussi formuler la consigne sous forme de défi à relever. Par exemple : "le groupe proposant le plus grand nombre d'idées remporte le challenge !" - *5 minutes*
- 3 - C'est parti pour un sprint d'idéation individuel intense ! Une idée par post-it. Rappelez que l'exercice s'effectue d'abord en silence pour une plus grande efficacité - *10 minutes*
- 4 - Ensuite, proposez aux participants d'enrichir les idées des autres membres de leur sous-groupe, toujours en silence. Pour ce faire, invitez-les à utiliser une couleur secondaire ou à coller un post-it à côté du premier post-it - *10 minutes*
- 5 - Invitez les membres du sous-groupe à échanger pour sélectionner 1 à 2 idées stars en proposant 2 critères de sélection de votre choix (par exemple : impact potentiel/faisabilité, urgence/impact, coup de coeur/faisabilité, etc.) - *5 minutes*
- 6 - De retour en plénière, invitez les sous-groupes à pitcher tour à tour leur idée star - *5 minutes*

Co-écriture d'une définition ou d'une intention



45
minutes



3 - 4
participants
en sous
groupes



Feuilles A4 ou A3,
stylos, feutres



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Véritable expérience de coopération, cette méthode permet de co-écrire une définition, une intention de projet ou une raison d'être en incluant les mots clés choisis par chacun des membres du groupe.

EXCELLENT POUR

- Aligner les membres du groupe sur une définition commune d'un mot ou d'un projet
- Développer l'écoute et la coopération au sein de l'équipe
- En formation, faire réfléchir les participants à la définition d'un mot ou d'un concept avant d'apporter un contenu

ANIMATION

D'après l'Institut des Territoires Coopératifs, "coopérer, c'est être co-auteur d'une œuvre commune". La méthode suivante est un exercice de coopération au sens littéral du terme puisque les participants font circuler le stylo pour co-écrire une phrase qui devient ainsi une oeuvre commune.

En amont de l'atelier, choisissez le mot ou le projet que les participants vont devoir définir ensemble. Par exemple : dans la formation à la facilitation de YA+K, nous invitons les participants à co-écrire la définition de la facilitation ; au début d'un séminaire sur l'attractivité des entreprises, un club d'entreprises a invité les participants à réfléchir à la définition du mot "Attractivité d'entreprise"; dans le cadre d'une concertation avec les usagers de la forêt, l'Office National des Forêts a invité les participants à compléter la phrase : "La forêt du Gâvres pour moi c'est..."

ÉTAPE 1 - Introduction de la séquence - 1 min

Expliquez aux participants que l'objectif de cette séquence est de co-écrire une définition/une phrase en lien avec le mot que vous avez choisi en amont.

ÉTAPE 2 - Réflexion individuelle et sélection d'un mot clé - 5 min

Invitez les participants à lister, de manière individuelle, tous les mots (sans restriction ni auto-censure) qui leur viennent à l'esprit quand ils pensent au mot choisi. Au bout de 2 minutes, demandez-leur d'en choisir un (et un seul !) et de l'entourer.

ÉTAPE 3 - Travail en sous-groupe pour co-écrire une définition à partir des mots clés - 15 min

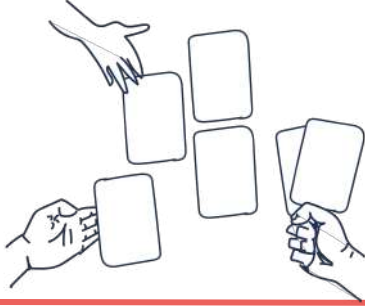
Si le nombre de participants excède 4 personnes, formez plusieurs sous-groupes de 3 ou 4 personnes. Chaque sous-groupe rédigera une définition qui devra contenir les 3 ou 4 mots des membres du groupe. Donnez les modalités : "Chacun aura 1 minute pour présenter et expliquer son mot aux autres personnes de son groupe. S'il a fini avant que la minute soit écoulée, profitez du silence. Ensuite, vous aurez 10 minutes pour co-rédiger une définition qui devra comprendre tous les mots dans les dénaturer ! Chaque groupe devra avoir un gardien du temps et un rapporteur. "

ÉTAPE 4 - Mise en commun et debriefing en plénière - 20 min

De retour en plénière, invitez chaque ambassadeur à lire la définition de son sous-groupe et affichez les définitions sur un mur. Enfin, invitez les participants à prendre de la hauteur en demandant par exemple : *Que remarquez-vous en lisant toutes ces définitions ? Quelles ressemblances et quelles différences notez-vous ? Y a-t-il autre chose qui vous marque ? Si oui, en quoi est-ce important ?*

Si vous avez besoin d'aboutir à une définition unique, vous pouvez procéder à un vote avec des gommettes par exemple. La définition sélectionnée pourra être ensuite retravaillée, par exemple à l'aide du processus de [Bonification par consentement](#).





90
minutes



3 à 20
participants



Le Jeu de carte "L'
équipe apprenante"
créé
par Etienne Collignon



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

La méthode de l'équipe apprenante, développée par Etienne Collignon, permet à une équipe de réaliser son auto-positionnement à l'aide d'un jeu pédagogique qui comprend 36 cartes descriptives de pratiques d'équipe et d'identifier ainsi des actions de progrès à mettre en place.

EXCELLENT POUR

- Faire un état des lieux du mode de fonctionnement de l'équipe
- Identifier les axes de développement de l'équipe
- Développer la coopération dans l'équipe

ANIMATION

ÉTAPE 1 - Préparation - 5 min

Mélangez les cartes du jeu et répartissez-les entre les différents membres de l'équipe. Imprimez le plateau de jeu disponible sur le site internet de The Learning Person ou reproduisez-le sur une feuille de paperboard en traçant un axe d'auto-positionnement de l'équipe, de 1 (inconnue et inappliquée) à 5 (maîtrisée par tous et mise en œuvre systématiquement) et un espace "point d'interrogation" pour "Je n'ai pas d'informations" ou "Je ne sais pas répondre".

ÉTAPE 2 - Placement des cartes sur le plateau de jeu - 20 min

En tour de parole, chaque participant lit une carte de sa main et la place sur le plateau de jeu en complétant la phrase : "Dans notre équipe, cette pratique est..."

- 1 = inconnue et inappliquée ;
- 2 = partiellement connue, appliquée ;
- 3 = connue en général, plutôt appliquée ;
- 4 = connue de tous et très souvent appliquée ;
- 5 = maîtrisée par tous et mise en œuvre systématiquement."

Il peut expliquer son choix en l'illustrant au travers d'un exemple de situation vécue dans l'équipe. Les autres participants ne font aucun commentaire. Continuez jusqu'à ce que toutes les cartes soient placées sur le plateau de jeu.

ÉTAPE 3 - Accueil des perceptions différentes - 20 min

Chacun peut déplacer une carte de son choix sur le plateau, en justifiant son choix, les autres ne faisant toujours aucun commentaire. Faire 2 tours au maximum.

ÉTAPE 4 - Prise de hauteur - 10 min

Invitez les participants à prendre de la hauteur sur le plateau de jeu : *L'équipe est-elle parvenue à une représentation globale partagée ? Si certains ont encore des différences d'appréciation, est-ce-qu'ils peuvent "vivre avec sans trop d'inconfort" ?*

Concluez en invitant l'équipe à se caractériser en choisissant :

- Les 5 pratiques les mieux installées dans l'équipe ;
- Les 5 pratiques les plus manquantes ;
- Les mots qui définissent le plus l'équipe : apprenante, créative, performante, résiliente...?

ÉTAPE 5 - Plan d'actions - 15 min

Invitez l'équipe à choisir 1 à 3 cartes sur lesquelles elle aimerait progresser dans les semaines ou mois à venir. Pour chaque axe de progrès choisi, encouragez l'équipe à formuler une ou plusieurs actions concrètes à mettre en œuvre (quoi, qui, pour quand ?). Vous pouvez aussi utiliser la méthode d'idéation par écriture tournante, pour identifier des actions concrètes à mettre en place.

Traversée



15
minutes



3 à 15
participants



Aucun



Générer des idées,
ouvrir des discussions

DESCRIPTION

Traversée est un ice breaker au cours duquel les participants doivent imaginer des façons à chaque fois différentes de traverser une rivière fictive, sans marcher vers l'avant.

Le facilitateur indique dans la pièce une rivière fictive de 1 mètre de large et quelques mètres de long. La seule contrainte qu'il donne est de traverser la rivière d'une nouvelle façon.

EXCELLENT POUR

- Introduire les principes de la créativité en s'amusant
- Montrer la capacité créative des participants
- Initier un atelier d'intelligence collective ou de créativité

ANIMATION

ÉTAPE 1 - Rassemblement et consigne

Rassemblez les participants sur un côté de la pièce et indiquez où se trouve la rivière fictive. Imaginez une rivière d'un mètre de large et de plusieurs mètres de long. Expliquez-leur la consigne. Voici un exemple de consigne à donner aux participants :

"Voici une rivière fictive. Votre mission est de tous traverser cette rivière, pour vous regrouper ensemble de l'autre côté.

Attention, cette rivière est magique. Vous ne pouvez pas la traverser en marchant sur les pieds, vers l'avant (vous pouvez leur montrer ce qui est interdit en le faisant). Vous ne pouvez pas la traverser deux fois de la même façon. Pour le reste... tout est possible. Vous avez 10 minutes."

Exemple : Avancer à plusieurs en se portant, faire la brouette à deux, avancer seul à cloche pied, etc...

ÉTAPE 2 - Animation

Au bout de quelques minutes, si les idées s'épuisent, n'hésitez pas à les amener à traverser la rivière à plusieurs ou à utiliser du mobilier.

ÉTAPE 3 - Conclusion

Deux minutes avant la fin, indiquez-leur qu'ils restent 2 minutes pour que tout le monde se rassemble de l'autre côté de la rivière. Applaudissez les participants et concluez.



Le challenge de la tour de cartes



20 - 35
minutes



5 à 8
participants
par sous
groupe



Jeux classiques de
54 cartes et autant
de sets de 25
jointures



Stimuler l'esprit de
collaboration et
d'entraide

Mettre le groupe en
mouvement

DESCRIPTION

Le Challenge de la Tour de Cartes est un atelier en équipe qui consiste à construire la tour de carte la plus haute possible à partir d'un jeu de 54 cartes classique dans un temps imparti. La tour de carte est stabilisée grâce à des jointures plastiques dans lesquelles on insère les cartes. Ce jeu a été imaginé par l'équipe de YA+K en mars 2023 lors de la co-création du séminaire pour les Formateurs Occasionnels du Campus Sud-Est de Pôle Emploi. Nous voulions une épreuve en équipe qui colle à l'Univers d'Alice au Pays des Merveilles, le thème infographique du séminaire.

ANIMATION

EN AMONT

Préparer un jeu de 54 cartes et un set de jointures par équipe. Si vous animez cette séquence pour plus de 60 personnes, on vous conseille de prévoir de l'espace et des co-animateurs supplémentaires pour assister les participants dans leur premier pas pour ériger leur tour. Pour accélérer la répartition des participants par équipe, vous pouvez prévoir à l'avance des emplacements numérotés et affecter les participants à un numéro d'équipe : Ils auront juste à rejoindre l'emplacement correspondant à leur numéro d'équipe.

ÉTAPE 1 - INTRODUCTION ET CONSIGNES - 2 minutes

Vous introduisez le challenge de la tour de cartes. Un exemple de consigne à donner aux participants : "Vous allez vivre un moment de construction en équipe, intitulez le challenge de la Tour de Cartes. Pour cela, je vous propose de rejoindre votre équipe à l'emplacement correspondant à votre numéro d'équipe.

C'est bon les équipes sont regroupées ? Parfait, donc voici les consignes :

Durant les 20 prochaines minutes (adaptez le timing en fonction de vos contraintes de temps) vous allez devoir ériger la tour la plus haute possible avec le jeu de 54 cartes qui est à votre disposition. Et pour que votre tour ne s'effondre pas au moindre coup de vent ou à la moindre secousse, vous avez également 25 jointures de cartes.

Attention la tour doit être autoportée et personne ne doit l'aider à tenir debout lorsque l'on viendra la mesurer à la fin du décompte.

Et bien si les consignes sont bien comprises et qu'il n'y a pas de question, 5, 4, 3, 2, 1 bâtissez !!!

Indiquez que le mesure de la tour se fera entre sa base et son sommet. Donc qu'il n'est pas nécessaire d'essayer de construire la tour sur une chaise qui est elle-même sur une table 😊.

ÉTAPE 2 - CONSTRUCTION - 20 minutes

Pendant que les équipes sont en train de construire leur tour, vous pouvez passer entre elles pour savoir si tout se passe bien et pour observer comment elles s'organisent. Si certaines ont des difficultés, vous pouvez montrer la bonne technique pour bien insérer les cartes au niveau des jointures.

ÉTAPE 3 - FIN ET DEBRIEFING - 5 minutes

Lorsque le temps est écoulé vous pouvez effectuer le décompte : "5, 4, 3, 2, 1 on lève les mains". Puis vous mesurez les tours et annoncez officiellement la tour la plus haute.

EXCELLENT POUR

- Mettre ou remettre en énergie les participants lors d'une rencontre ou d'une formation
- Proposer un défi ludique en équipe à des participants
- Amorcer une transition vers un mode de travail empirique ou agile

Si vous êtes avec un plus petit groupe vous pouvez faire un debrief sur la séquence qu'ils ont vécu et faire une analogie avec un mode de travail empirique ou agile. Vous pouvez poser les questions suivantes :

- Comment vous êtes-vous sentis ?
- Comment vous êtes-vous organisé ?
- Est-ce qu'il y a eu une stratégie ?
- Quels étaient vos rôles durant cet atelier ?
- Vous étiez plus dans la planification de la future structure ou dans la réalisation des pièces et l'édification de la tour ?
- Si c'était à refaire pour atteindre cet objectif, est-ce que vous construiriez la même structure ?

Vous pouvez également faire un peu d'apport de contenu autour des différentes voies ou stratégies pour atteindre un même objectif. En effet, il n'y a pas une seule structure de carte pour atteindre une même hauteur.

Cette séquence encourage également les équipes à oser, proposer et innover. Elle permet également d'introduire une culture du prototype et de l'expérimentation.

Les clés de la réussite dans ce type de défi sont :

- Faire des prototypes
- Apprendre de ses erreurs
- S'améliorer
- Utiliser le temps pour tester : effectivement si une équipe passe du temps à planifier elle vérifie ses hypothèses trop tard.

Si la tentative de construction se fait sur les dernières minutes, l'équipe n'a pas le temps de corriger ses hypothèses fausses avant la fin du jeu.

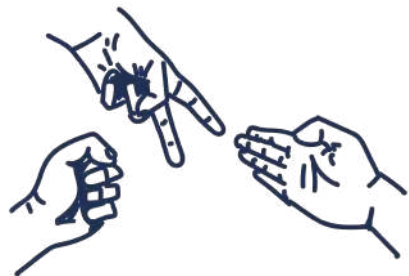
On peut également faire un parallèle entre cet atelier et le triangle d'or des projets :

- Le périmètre qui est la hauteur de la tour : ajustable
- Le délai qui est de 20 minutes : fixe
- Le coût qui est composé des des membres de l'équipe et du matériel alloué à l'exercice : fixe

VARIANTE

Vous pouvez intégrer cet atelier dans une séquence ludique un peu plus longue. Pour cela vous pouvez mettre en place une énigme pour obtenir le set de 25 jointures. Lors du séminaire que nous avons organisé pour le Campus Sud Est de Pôle Emploi, les participants devaient assembler leur 8 badges pour former un puzzle et ensuite scanner le QR code obtenu. Ce QR code les dirigeait vers une énigme qu'ils devaient résoudre en équipe pour obtenir le set de jointures et pouvoir commencer à construire leur tour.





15
minutes



4 à 40
participants



Aucun



Mettre le groupe en
mouvement

DESCRIPTION

CHIFOUMI est un ice breaker qui, permet à un nouveau groupe de faire connaissance et de s'énergiser. Le facilitateur demande aux participants de se mettre 2 par 2. Les binômes doivent jouer 3 fois de suite à "Pierre/Feuille/Ciseaux. Le perdant se met derrière le gagnant et doit scander son prénom. Le gagnant joue alors avec un autre gagnant jusqu'à ce que les derniers gagnants se fassent face !

EXCELLENT POUR

- Facilite la connaissance
- Passer un bon moment
- Dynamiser un groupe

ANIMATION

1 - Rassemblement et consigne

Inviter les participants à se mettre en binôme. Expliquer le jeu en le mimant : pierre avec le poing serré, feuille la main à plat et ciseaux avec l'index et l'annulaire qui se serrent et desserrent. La pierre gagne contre la paire de ciseaux puisqu'elle l'écrase; la feuille contre la pierre puisqu'elle l'enroule; la paire de ciseaux gagne contre la feuille puisqu'elle la coupe ! Le puits ne compte pas :) Expliquer les règles du jeu. Les participants devront jouer en binôme 3 fois de suite à pierre feuille ciseaux. Le perdant de la manche devra alors se mettre derrière le gagnant et dire assez fort son prénom. Le gagnant devra alors jouer contre un autre gagnant.

À la fin, les perdants sont derrière les 2 gagnants finalistes, et continuent de scander leurs prénoms respectifs en attendant le vainqueur final.

2 - Conclusion

C'est un excellent jeu pour permettre à un groupe de connaître les prénoms et pour permettre de créer une ambiance conviviale et sympathique.



15
minutes



4 à 40
participants



Stylos et feuille de
papier



Mettre le groupe en
mouvement

DESCRIPTION

De 1 à 20' est un ice breaker de mise en mouvement et d'écoute, qui permet de connecter les participants les uns aux autres.

En mouvement permanent dans une pièce aérée, les participants vont tenter de compter ensemble jusqu'à 20. Une règle prévaut : chaque chiffre ne peut être prononcé à voix haute que par une seule personne. Si deux participants ou plus parlent simultanément, le jeu repart du début.

EXCELLENT POUR

- Introduire quelques fondamentaux de l'intelligence collective
- Connecter les participants d'un groupe
- Créer un climat de confiance mutuelle chez les participants

Stimuler l'esprit de
collaboration et
d'entraide

ANIMATION

1 - Rassemblement et consigne

Invitez les participants à marcher aléatoirement dans la pièce, et donnez la consigne de la manière suivante : "vous allez tenter de compter collectivement jusqu'à 20. La règle est la suivante : un seul participant peut prendre la parole. À chaque fois que deux participants ou plus prononceront simultanément le même chiffre, nous repartirons de zéro. Prêts ? C'est parti !"

2 - Tours successifs

Réalisez plusieurs tours. Les participants devraient progressivement atteindre des nombres plus élevés. Mettez fin au jeu après 4 à 5 minutes.

3 - Conclusion du jeu

Une fois le jeu terminé, débriefez avec les participants, en présentant quelques règles d'intelligence collective : l'écoute active.

4 - Débrief

Une fois le jeu terminé, débriefez avec les participants, en introduisant quelques principes d'intelligence collective :

- L'écoute et l'empathie sont des qualités essentielles au fonctionnement d'un groupe.
- Les modes de réflexion varient entre participants et font la richesse du groupe.

La frise spatio-temporelle



10
minutes



5 à 12
participants



Du scotch de peintre
Des feuilles de papiers
A4



Ancrer les
apprentissages

Mettre le groupe en
mouvement

DESCRIPTION

Cette technique en mouvement permet de revenir en groupe sur une journée passée ou une aventure passée que ce soit durant une formation ou un autre événement collectif. Elle permet à chaque participant de partager en mouvement un moment clef de la journée répondant à la question du facilitateur.

ANIMATION

EN AMONT

Disposez votre scotch de peintre au sol et à une extrémité utilisez deux petites morceaux de scotch pour symboliser une pointe de flèche => afin de bien symboliser l'orientation chronologique de la frise. Ensuite vous positionnez les indicateurs (sur feuilles A4 pliées en deux) de temps sur votre frise. Si la frise représente une journée vous pouvez positionner des feuilles A4 sur lesquelles peuvent être indiqués le début et la fin de la journée ainsi que la pause déjeuner. Libre à vous de détailler encore plus la journée en ajoutant des indicateurs supplémentaires. Si la frise représente plusieurs années, vous pouvez représenter les années au sol.

ÉTAPE 1

Invitez les participants à vous rejoindre près de la frise et expliquez le but de la séquence : *"Cette frise symbolise la journée de formation de la veille et je vais vous poser quelques questions durant cette journée en fonction de vos réponses."*

ÉTAPE 2

Vous posez la question de votre choix et vous invitez les participants à se positionner le long de la frise qui est au sol en fonction de leur choix. Voici un exemple de suggestions de questions, mais vous pouvez laisser libre cours à votre imagination :

Quel est le moment de la journée qui vous a le plus marqué ?

Quel est le moment de la journée où vous avez le plus ri ?

Quel est le moment de la journée qui vous laisse avec de nombreuses interrogations ?

ÉTAPE 3

Une fois que les personnes sont toutes positionnées le long de la frise, passez parmi elles pour qu'elles partagent avec le groupe les explications de leur positionnement.

Variante numéro 1

Vous pouvez utiliser le [jeu de photo langage pic-one](#) avec la frise spatio-temporelle. En effet vous pouvez demander aux participants de choisir une photo qui symbolise un moment de la journée qu'ils ont vécu la veille et vous les invitez à se positionner sur la frise avec leur photo.

Variante numéro 2

Vous pouvez également utiliser la frise spatio-temporelle pour retracer la vie d'une entreprise ou la vie d'une équipe pour partager les faits marquants, les succès, les apprentissages ou encore les arrivées des membres au cours du temps. Nous l'avons souvent utilisée pour partager la création et l'évolution de YA+K entre collègues ou avec les personnes de la communauté YA+K.

Nous l'utilisons également quelques fois pour inviter les équipes que nous accompagnons à retracer leur histoire.



Quiz façon Jungle Speed



20-25
minutes



4 à 12
participants



Un Totem de Jungle Speed ou tout autre objet ressemblant à un Totem. Les fiches quiz. Un paperboard ou un Post-it géant.



Ancrer les
apprentissages

DESCRIPTION

Cette séquence est un mix entre un quiz et le jungle speed. Elle permet d'apporter du mouvement dans une séquence avec un questionnaire. Un moyen efficace de partager et d'ancrer certaines notions ou connaissances à transmettre.

EXCELLENT POUR

- Ajouter du mouvement à un questionnaire
- Apporter une séquence compétition dans votre rencontre/formation
- Provoquer l'interaction entre les participants d'une rencontre/formation

ANIMATION

ÉTAPE 1

Expliquez aux participants qu'ils vont participer à un Quiz par équipe.

Invitez-les à former deux équipes et à se choisir un nom d'équipe que vous noterez sur le paperboard afin de noter les points au cours du jeu.

Ensuite vous expliquez les règles : *"À chaque tour je vais poser une question qui pourra être un vrai-faux, une question ouverte ou une question à choix multiple.*

À la fin de l'énoncé de la question, la personne qui prend le totem en premier peut répondre pour son équipe. Il n'y a pas de temps de réflexion accordé car si la personne prend le totem, c'est qu'elle a la réponse en tête.

Si la personne donne la bonne réponse, elle apporte un point à son équipe.

Si la personne met trop de temps à répondre ou ne donne pas la bonne réponse, alors le point va à l'équipe adverse."

ÉTAPE 2

Vous lancez le jeu en posant la première question et ainsi de suite jusqu'à épuisement des fiches quiz. N'hésitez pas à vous mettre dans la peau du nouveau Julien Lepers pour animer votre quiz.

Si vous avez trop de questions par rapport au temps prévu pour cette séquence, veillez à choisir des questions que vous trouvez essentielles voire obligatoires par rapport au thème de votre rencontre ou de votre formation. N'hésitez pas à prendre le temps de faire de l'apport de contenu avec chaque question.

ÉTAPE 3

Vous pouvez finir la séquence en rappelant les scores et l'équipe gagnante. Vous pouvez faire le point avec les participants concernant la difficulté des questions et également rappeler l'intérêt du thème abordé à travers le quiz.

Mettre le groupe en
mouvement

La chasse aux oeufs



5-10
minutes



4 à 12
participants



Les éléments à trouver



Mettre le groupe en
mouvement

DESCRIPTION

La séquence chasse aux œufs invite les participants à rechercher des éléments dans un espace fermé ou ouvert lors d'une rencontre ou d'une animation. Elle fait partie des séquences permettant de mettre en mouvement vos participants.

EXCELLENT POUR

- Mettre en mouvement les participants d'une rencontre/formation
- Susciter l'intérêt des participants par rapport à des éléments à trouver

ANIMATION

EN AMONT

Avant l'arrivée des participants, vous allez cacher les éléments à trouver. Ça peut être des fiches ou des petites cartes ou bien des petits objets. Pensez à dénombrer les éléments que vous cachez afin de ne pas en oublier.

ÉTAPE 1

Vous partagez les consignes avec les participants : *"Vous allez participer à une chasse aux œufs durant les 5-10 prochaines minutes.*

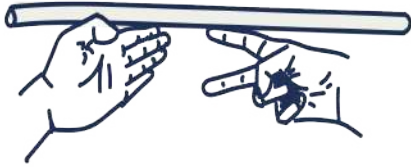
En effet, dans l'espace qui vous entoure sont cachés des éléments qui vont permettre de poursuivre la rencontre ou la formation.

Vous pouvez également ajouter une petite touche de compétition et mettre ou remettre les participants par équipe. Indiquez que c'est l'équipe qui aura trouvé le plus d'éléments qui va gagner cette séquence."

ÉTAPE 2

À la fin du temps imparti vous faites les comptes concernant les éléments récupérés. Vous félicitez les participants ou l'équipe qui a trouvé le plus d'éléments durant la séquence.

Le bâton d'hélium



10
minutes



3 à 6
participants
par sous
groupe



Un bâton au moins 40 cm
de long par groupe
(idée : feuille enroulée
et scotchée)



Stimuler l'esprit de
collaboration et
d'entraide

DESCRIPTION

Le bâton d'hélium est un jeu coopératif où les participants doivent se coordonner pour faire descendre ensemble un bâton léger. Ce format permet de faire vivre une expérience de coopération par le corps et pas seulement par la tête.

EXCELLENT POUR

- Faire connaissance
- Dynamiser / Éveiller / Réveiller / Bouger
- Travailler sur la conscience / Créer du nous
- Développer l'esprit de collaboration

ANIMATION

ÉTAPE 1

Distribuez un bâton par groupe.

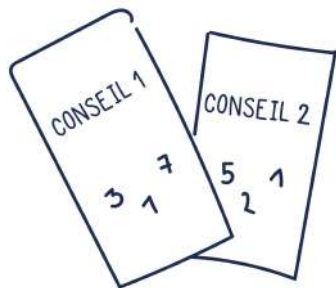
ÉTAPE 2

Demandez ensuite aux participants de soutenir collectivement le bâton en utilisant uniquement 1 point de contact chacun, sur 1 index. Les participants peuvent être placés côté-à-côté et face-à-face. Si l'exercice est trop compliqué, permettez aux joueurs d'utiliser leur deux index. L'objectif est alors de faire descendre ensemble le bâton et de le poser au sol (ou sur la table), sans jamais perdre le contact de leurs doigts avec le bâton.

Ne vous fiez pas à l'apparente simplicité de l'exercice ! Le bâton a tendance à monter et il faut beaucoup de synchronisation et d'écoute pour réussir à le poser au sol.

ÉTAPE 3

Concluez en demandant aux participants comment ils ont trouvé l'exercice et ce qu'ils en retirent. Cet icebreaker permet notamment d'aborder le syndrome du "c'est pas moi, c'est l'autre".



20-30
minutes



6 à 100
participants



Fiches Bristol
Stylos ou feutres



Ancrer les
apprentissages

DESCRIPTION

“35” est un jeu-cadre créé par Thiagi. L’activité part en particulier du postulat qu’il est plus aisé de comparer deux éléments entre eux qu’un grand nombre d’éléments. Les jeux cadres de [Thiagi sont des méthodes ludiques](#) adaptables à tous contenus pour rendre vivants formations et ateliers.

EXCELLENT POUR

- Ordonner des propositions
- Ancrer des apprentissages

ANIMATION

ÉTAPE 1

Distribution d’une fiche Bristol à chaque participant.

ÉTAPE 2

Chaque participant écrit sur sa fiche Bristol LE conseil clé qu’il pourrait formuler à un pair sur le sujet de la formation ou de l’atelier.

ÉTAPE 3

En mouvement dans l’espace, les participants s’échangent leur fiche aléatoirement.

ÉTAPE 4

Passé quelques dizaines de secondes, les participants sont invités à se regrouper en binôme, et à comparer les conseils qu’ils détiennent entre leurs mains (normalement les conseils d’autres participants)

ÉTAPE 5

Les binômes sont invités à distribuer 7 points entre les deux conseils, en fonction de l’importance qu’ils leur accordent. les distributions 7-0, 6-1, 5-2 et 4-3 sont donc possibles.

ÉTAPE 6

Les actions 4 et 5 sont répétées à 4 reprises.

ÉTAPE 7

A la fin du 5ème tour, les participants sont invités à additionner les points attribués à la fiche qu’ils détiennent lors du dernier tour. Chaque carte a donc un résultat compris entre 0 et (5×7) 35.

ÉTAPE 8

Le formateur invite les participants à se manifester si leur fiche a obtenu la somme de 35, 34, 33... en poursuivant le décompte jusqu’à ce que qu’un participant se manifeste.

ÉTAPE 9

le jeu s’arrête lorsque 3 à 5 conseils clés ont été partagés. Ce sont donc les 5 conseils les plus importants sélectionnés par les participants au terme de ce jeu.



Créer du lien

Inclusion / déclusion

**Mettre le groupe
en mouvement**

**Stimuler l'esprit de
collaboration et
d'entraide**

Ancrer les apprentissages

**Générer des
idées, ouvrir des
discussions**