



L'objectif de 2A2 est d'aborder, à partir du cadre européen, la compétence « apprendre à apprendre » de manière globale : compréhension des différentes dimensions, explication du référentiel, recherche et sélection d'outils les mieux adaptés au contexte de formation des adultes, création d'outils spécifiques.

<http://competencescles.eu>

Icebreakers,

Des outils pour faciliter la communication et se préparer pour apprendre

Greta du Velay

Mathieu Gauzins

Décembre 2009



Vous êtes libres de reproduire, distribuer et communiquer cette création au public, et de la modifier, selon les conditions suivantes : vous devez citer le nom de l'auteur original, vous n'avez pas le droit d'utiliser cette création à des fins commerciales ; si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de distribuer la création qui en résulte que sous un contrat identique à celui-ci.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/fr/>

Icebreakers,

Des outils pour faciliter la communication et se préparer pour apprendre

J'apporte une lettre pour.....	3
Le clin d'œil	4
Le pont.....	5
Qui a commencé ?.....	6
Debout.....	7
Bingo humain.....	8
Saluts.....	9
Le nœud	10
Se présenter par des mouvements.....	10
Samson, Dalila et le lion.....	11
Lapins et clapier.....	11
La dynamique des couples.....	12
Pommes et ananas.....	12

J'apporte une lettre pour...

Préparation

Des chaises, autant que de participants moins une.

Durée

5-10 minutes

Taille du groupe

20-30

Instructions

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Demandez aux participants de s'asseoir et, à celui qui n'a pas de chaise, de se tenir au milieu.
3. Demandez à la personne au centre de dire quelque chose comme : «J'apporte une lettre à... ceux qui portent des lunettes (... ont pris une douche ce matin ; portent des pantalons ; ont une montre à leur poignet ; ou toute autre chose, selon l'imagination de la personne).
4. Tous ceux qui portent des lunettes doivent alors changer de chaise, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir.
5. Demandez alors à la personne qui se retrouve au centre «d'apporter la prochaine lettre».
6. Arrêtez le jeu au bout de 5-10 minutes, lorsque tous les participants ont eu l'occasion d'apporter une lettre et de changer de place.

Le nœud

Les objectifs

La collaboration, la résolution de problèmes.

Préparation

Tout le monde se met en cercle, sauf une personne qui sort.

Instructions

1. Les personnes qui sont sur le cercle se donnent la main. On ne doit pas se lâcher la main jusqu'à la fin du jeu.
2. Les participant(e)s s'entremêlent : le groupe doit former un grand nœud.
3. La personne qui était sortie rentre et doit démanteler le nœud sans séparer les mains des participant(e)s.

Remarque : si la personne chargée de démanteler le nœud n'y arrive pas, l'animatrice/animateur du jeu peut demander de l'aide à des personnes qui forment le nœud.

Le clin d'œil

Durée

10-15 minutes

Taille du groupe

5-15 participants

Ce jeu nécessite un nombre impair de participants.

Préparation

Des chaises, en nombre égal à la moitié des participants plus une

Instructions

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Divisez les participants en deux groupes ; l'un d'eux comportera une personne de plus.
3. Demandez au groupe le plus petit de s'asseoir (une chaise restera alors vide).
4. Demandez ensuite aux membres du second groupe de se tenir derrière chacune des chaises (l'un d'entre eux sera derrière la chaise vide).
5. Expliquez à présent que la personne derrière la chaise vide doit tenter «d'appeler» un des participants assis en lui faisant un clin d'œil. Celui-ci doit alors essayer de venir prendre place sur la chaise vide sans que la personne derrière lui ne le touche. S'il est touché, il doit alors revenir s'asseoir, et la personne derrière la chaise vide doit tenter d'appeler quelqu'un d'autre.
6. Si le participant parvient à venir s'asseoir sans être touché, alors la personne qui se retrouve derrière la chaise vide doit à son tour «appeler» quelqu'un.
7. Dernière règle : La personne à qui s'adresse le clin d'œil ne peut l'ignorer ; elle doit tenter de rejoindre la chaise vide.

Conseils pour l'animateur

Cette activité est très amusante si l'on y joue rapidement.

Se présenter par des mouvements

Les objectifs

Se présenter, rompre la glace.

Instructions

1. Sur un cercle, chaque personne donne son nom en faisant un mouvement.
2. Après que la personne s'est présentée, les participant-e-s devront répéter son nom et le mouvement qu'elle a fait.

Le pont

Durée

15 minutes environ

Taille du groupe

10-20 participants

Ce jeu nécessite un nombre pair de participants.

Préparation

Une salle vide.

Des chaises en nombre égal à celui des participants plus deux.

Instructions

1. Divisez les participants en deux groupes égaux.
2. Disposez les chaises en deux rangées face à face, distantes de un à deux mètres. Chaque rangée doit avoir autant de chaises que de participants dans l'équipe, plus une. Les rangées doivent avoir la même longueur.
3. Décidez d'un point dans la salle matérialisant la ligne d'arrivée, à égale distance des deux rangées de chaises.
4. Demandez à chacune des équipes de choisir une rangée et dites à chaque membre de monter sur une chaise. La dernière chaise, la plus loin de la ligne d'arrivée, doit rester vide.
5. Expliquez les règles du jeu : La personne la plus proche de la chaise vide doit l'attraper et la faire passer à la personne de son équipe devant d'elle, qui doit à son tour la faire passer à la personne devant elle, et ainsi de suite jusqu'au dernier membre de l'équipe. Les chaises doivent passer de main en main. La dernière personne doit alors la poser sur le sol et s'y mettre debout, puis tous les membres de son équipe doivent avancer d'une chaise. La chaise libérée au bout de la rangée doit alors passer de main en main, et ainsi de suite : l'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre la ligne d'arrivée avec une chaise vide.
6. Donnez le signal de départ.

Conseils pour l'animateur

Les joueurs doivent être tout le temps sur les chaises. Si l'un d'entre eux chute, il est éliminé et son équipe doit alors faire passer deux chaises vides.

Qui a commencé ?

Durée

10-15 minutes

Taille du groupe

10-20

Préparation

Une salle vide.

Une montre ou un chronomètre.

Instructions

1. Demandez à un volontaire de quitter la salle.
2. Demandez au reste du groupe de former un cercle.
3. Désignez un leader. Demandez-lui de commencer à faire quelque chose (se gratter le ventre, agiter une main, bouger la tête, faire semblant de jouer d'un instrument de musique, etc.) et dites aux autres de l'imiter.
4. Demandez au leader de changer souvent de geste et dites aux autres de faire de même.
5. Faites revenir le volontaire dans la salle et invitez-le à se tenir au centre du cercle pour deviner qui est le leader. Il dispose de trois minutes et peut faire trois suppositions. S'il ne parvient pas à deviner, il devra payer une amende, c'est-à-dire faire quelque chose de drôle.
6. Si le volontaire trouve la réponse, le leader quitte la salle et le groupe désigne un nouveau leader. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

Conseils pour l'animateur

Le temps étant ici l'un des facteurs de pression, il est important de l'exploiter 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.

Lapins et clapier

Instructions

1. On forme de petits cercles d'environ 6 personnes : se sont les cages à lapins. A l'intérieur de chaque cage à lapins se trouve une personne : c'est le lapin.
2. L'arbitre se trouve en dehors des cages. Quand l'arbitre dit « les clapiers dehors », les personnes qui forment les cages lèvent les bras et se poussent pour laisser le lapin dehors (les lapins restent à leur place), et cherchent comment attraper un autre lapin.
3. La dernière cage à lapins qui trouve un lapin a perdu. Quand l'arbitre dit « les lapins dehors », les personnes qui forment les cages lèvent les bras pour laisser sortir leur lapin, mais cette fois restent à leur place. Les lapins sortent et cherchent comment entrer dans une autre cage. Les personnes qui forment les cages laissent leurs bras en l'air jusqu'à ce qu'un autre lapin entre.
4. Ils n'interdisent ni la sortie ni l'entrée des lapins. Il arrive sûrement un moment où l'arbitre veut jouer aussi. Dans ce cas ; quand il dit « les lapins dehors », il entre dans une cage. Il reste alors un lapin : le plus lent ne trouvera pas de cage, il ne lui reste plus qu'à prendre le rôle d'arbitre, jusqu'à ce qu'il entre de nouveau dans une cage.

Bingo humain

Durée

20 minutes

Taille du groupe

8 et plus

Préparation

Copies du questionnaire ci-dessous, une par personne

Crayons, un par personne

Instructions

1. Expliquez que l'objectif consiste, pour chacun, à interroger les autres membres du groupe de façon à trouver une caractéristique propre à chacune et à écrire leurs noms dans les cases.
2. Trouvez quelqu'un dans le groupe qui répond positivement à la question :
«Êtes-vous quelqu'un qui... ? »
Essayez de mettre un nom différent dans chaque case.
 - a récemment repeint ou décoré sa maison
 - aime faire la cuisine
 - a voyagé dans un autre pays européen
 - partage sa maison avec d'autres membres de sa famille
 - lit un journal régulièrement
 - confectionne ses propres vêtements
 - aime le football
 - possède des animaux
 - sait jouer d'un instrument de musique
 - a des parents ou des grands-parents nés dans un autre pays
 - sait un peu parler l'espéranto
 - a voyagé hors de l'Europe

Conseils pour l'animateur

Si vous voulez avoir une brève discussion sur ce que les participants ont trouvé, commencez par leur demander s'ils ont apprécié l'exercice. Puis, abordez la diversité des compétences et des intérêts au sein du groupe et les influences culturelles qui se dégagent des réponses données. Exemple : Y-a-t-il un nombre égal d'hommes et de femmes qui aiment faire la cuisine ou coudre leurs vêtements ? Mais n'insistez pas trop sur ce point - et passez à une autre activité qui permettra aux participants d'étudier les différences et les similitudes, comme par exemple «Un égale un» .

Saluts

Durée

15 minutes

Taille du groupe

10 et plus

Préparation

Copies de la feuille ci-dessous à découper selon les lignes. Placez les bouts de papier dans un chapeau. Il vous faudra «un salut» par personne.

Instructions

1. Demandez aux participants de tirer un bout de papier, de se mélanger au centre de la salle, puis de se saluer en donnant leur nom et en mimant le geste décrit.

Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant trois fois sur les joues.
Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant deux fois sur les joues.
Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant quatre fois sur les joues.
Saluez la personne en joignant vos mains comme pour une prière et en vous inclinant.
Saluez la personne en vous frottant mutuellement le nez.
Saluez la personne chaudement en la serrant fortement dans vos bras.
Saluez la personne d'une solide et ferme poignée de main.
Saluez la personne en gardant une distance de 50 cm et en lui serrant très légèrement la main.

Conseils pour l'animateur

Voici une activité très plaisante pour briser la glace au sein d'un groupe de participants qui ne se connaissent pas. Nous insistons sur le fait qu'il ne s'agit en aucun cas de renforcer les stéréotypes. Une brève discussion de suivi à propos des réactions des participants devrait d'ailleurs suffire à contrecarrer cette tendance et à introduire l'activité suivante. Vous pouvez leur demander :

- Pouvez-vous deviner de quels pays proviennent ces saluts ?
- Dans quelle mesure sont-ils des stéréotypes ? Tous les Allemands saluent-ils par une solide poignée de main ?
- Avec quels saluts vous sentez-vous à l'aise/mal à l'aise ?
- Vous êtes-vous déjà senti gêné, lorsque, dans un autre pays, une personne vous a salué chaudement en tentant de vous embrasser trois fois et que vous vous êtes maladroitement reculé avant qu'elle n'ait terminé, parce que vous

ne connaissiez pas le code social ?

Vous pouvez ensuite passer à une activité consacrée aux stéréotypes.

Note : les joueurs vous interrogeront sur l'origine de ces coutumes. Invitez-les à deviner, sinon, voici quelques suggestions :

- Saluez la personne en gardant une distance de 50 cm et en lui serrant très légèrement la main. (Angleterre)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant trois fois sur les joues. (Pays-Bas/Belgique)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant deux fois sur les joues. (Portugal/Espagne)
- Saluez la personne en la prenant dans vos bras et en l'embrassant quatre fois sur les joues. (Parisiens)
- Saluez la personne en joignant vos mains comme pour une prière et en vous inclinant. (Japon)
- Saluez la personne en vous frottant mutuellement le nez. (Inuits)
- Saluez la personne chaudement en la serrant fortement dans vos bras. (Russie/Palestine)
- Saluez la personne d'une solide et ferme poignée de main. (Allemagne)

Samson, Dalila et le lion

Objectifs

Rétablir l'attention lors de longues réunions ou lorsque les participants sont fatigués.

Instructions

Il s'agit d'un jeu similaire au célèbre « pierre-feuille-ciseaux », sauf qu'ici il s'agit de Samson, Dalila et d'un lion : Samson bat le lion, le lion bat Dalila, et bien sûr Dalila bat Samson.

1. Le groupe se divise en deux équipes.
2. Les membres de chaque équipe négocient pour savoir s'ils feront Samson, Dalila ou le lion.
3. Pour imiter le lion, il faut rugir en montrant les griffes.
4. Pour imiter Samson : écartier les bras comme si on poussait deux colonnes très lourdes. Dalila, imaginer une posture féminine.
5. Chaque équipe se met en file en se tournant le dos.
6. Au signal de l'animateur, ils se retournent d'un coup en imitant le lion, Samson ou Dalila, selon ce que chaque équipe a décidé. On voit qui a gagné et on peut répéter le jeu plusieurs fois jusqu'à ce que tout le monde soit bien réveillé.

La dynamique des couples

Instructions

1. On forme deux cercles avec le même nombre de personnes dans chaque cercle.
2. Les personnes du cercle intérieur regardent vers l'extérieur.
3. Les personnes du cercle extérieur regardent vers l'intérieur.
4. Deux personnes jouent le rôle d'arbitre.
5. On forme des couples : les personnes de chaque cercle se mettent en face d'une personne de l'autre cercle, en faisant bien attention de repérer son partenaire...
6. Quand une personne extérieure aux cercles fait un signe, celles qui sont dans un cercle se mettent à tourner dans une direction.
7. Les personnes de l'autre cercle vont dans la direction opposée... Quand un autre signe est donné les couples cherchent à se rejoindre.
8. Quand ils se sont trouvés, ils doivent se prendre par les mains et s'accroupir.
9. Le dernier couple à se retrouver a perdu : il sort alors des cercles et est remplacé par les deux personnes qui dans la ronde précédente devaient faire un signe et repérer quel était le dernier couple à se retrouver.
10. C'est alors au couple perdant de faire un signe et de jouer.

Pommes et ananas

1. Les participants s'assoient en cercle et l'animateur se tient debout, au centre.
2. Chaque participant a deux voisins : celui de gauche est son ananas et celui de droite, sa pomme.
3. Lorsque l'animateur demande à une personne comment s'appelle son ananas, elle doit répondre par le vrai nom de son voisin de gauche.
4. Même principe s'il lui demande le nom de sa pomme.
5. Si elle se trompe de nom, elle se place au centre et prend le rôle de l'animateur, tandis que celui-ci prend sa place.
6. Quand la personne qui est au milieu du cercle en a assez de poser les questions (personne ne commet d'erreur), elle dit « citron » et tout le monde doit changer de place.
7. Ainsi, la personne qui était debout peut s'asseoir tandis qu'un autre participant restera debout.