

Icebreakers
(funny games)

=> Bien introduire

=> Consignes claires

=> Leur faire tirer les conclu / enseignements par eux-mêmes

Le jeu du nom

Objectif : Cette activité permet aux participants de retenir leurs prénoms et la caractéristique qui le décrit le mieux.

Déroulé : Tout le monde s'assoit en cercle. Chaque personne dit son prénom et une caractéristique qui le décrit, et dont la première lettre est la même que l'initiale de son prénom. Par exemple, Thierry pourrait dire « tendre Thierry » ou « talentueux Thierry ». Faites répéter les combinaisons de mots précédentes par la personne suivante, qui doit y ajouter la sienne, jusqu'à ce que la dernière personne doive les répéter toutes.

Variante : Avec un groupe nombreux, chacun répétera les 4 dernières combinaisons entendues et y ajoutera la sienne.

Objectifs :

=> Se connaître

=> Travailler les traductions FR / EN

NB : Commencer par moi pâlotte Perrine (peaky)

Le réseau social

Le réseau social en papier (issu du livre Gamestorming)

Imprimez des fiches de profil à la façon de facebook (nom, prénom, professions exercées, hobbies, projets montés) et demandez à chaque participant de venir se présenter et de coller son profil sur un grand brownpaper. Ensuite les participants dessinent des traits entre leur profil et les profils des personnes avec qui ils ont des liens (professionnels ou personnels). On visualise alors la richesse des liens et des interactions entre les participants. Bien sûr ici aussi les participants doivent avoir un minimum de lien les uns avec les autres. L'avantage avec cette technique c'est que le livrable produit est plutôt joli et peut constituer un souvenir à garder de la session.

Durée : 30/40 min

Nombre de participants : de 10 à 30

Matériel : un brownpaper, des fiches, de la colle et des feutres

Objectifs :

=> Plus de points communs que prévu

=> utiliser les outils mis à dispo comme slack, simplonline etc, sinon communication dans le groupe c'est le bordel comme sur le tableau

Classez-vous

taille, couleurs chaussettes, teeshirt, âge, nb de langues maîtrisées (dont langages), de la moins motivée à la plus motivée, esprit d'équipe, +- autonomie, adaptable (si en tas, c'est good, si se classent, leur faire expliquer comment ils ont fait, expliquez-moi)

obj : à simplon, pas de classement, dépend de la grille d'éval. Travaillez ensemble, utilisez forces et faiblesses

diff sont les richesses

learning by teaching

Liste de 30 mots à l'oral

restitution en individuelle du max de mots

ensuite en binomes

puis en groupe de 4

obj : tout seul on va plus vite, ensemble on va plus loin

Contraires

liste de tout ce que je dois faire pour rater complètement ma formation, les trucs les plus pourris. A écrire sur un tableau

-> Et maintenant on fait quoi pour être sûr de réussir ? on passe en contraire

-> Définissent alors leur pédago !

Cercles

Petit cercle de 4-5 psn au centre + grand cercle autour

Une personne demande à une autre ce qui l'effraie dans la formation.

c'est le groupe qui fait le feedback sans la regarder

Projets jours

chacun a un capital de jetons au début de la journée projet.

A chaque interaction, il mettent un jeton au milieu dans un pot.

à la fin de la journée, chacun doit avoir le même nb de jetons (sans tricher).

-> Donc ceux qui ne parlent pas assez se forcent / ceux qui parlent trop se retreignent.

-> rééquilibre à favoriser

même exercice avec un Trello partagé. Ils créent chacun des fiches avec des idées sur une thématique donnée. Il y a une colonne idées / en débat / conservées / archivées. avec fiches débattues

Apprendre par / avec le groupe

fiche exp positive et négative dans le pro

chacun vient en parler ensuite et met fiches dans urne. feedback du groupe

urne comme terreau pour grandir ensemble. important que chacun témoigne de ses expériences pour faire progresser le groupe

Carte d'empathie

les faire galérer sur un projet. Puis dans la restit :

photo perso con souriant au milieu. Il faut qu'ils débriefent à partir du regard de ce perso et non en leur nom, donc ressenti global et non personnel

ce qu'il a appris + conclusions,

ce qu'il a ressenti + conclusions,

interactions + conclusions,

ce qu'il a fait + conclusions, comment ne plus ressentir ça, plan d'action à mettre en place.

4 debouts

Taille du groupe : 10 et plus

Durée : 5-10 minutes

Préparation

Des chaises, une par personne

Instructions

1. Demandez aux participants de s'asseoir en cercle.
2. Expliquez la règle du jeu : il doit toujours y avoir 4 joueurs debout en même temps, mais un joueur ne doit pas rester debout plus de 10 secondes ; il peut néanmoins décider de rester debout moins longtemps.
3. Il ne doit y avoir aucune tentative de communication entre les joueurs, mais chacun doit observer ce que se passe et assumer la responsabilité pour faire en sorte qu'il y ait toujours 4 personnes debout, ni plus ni moins.

Conseils pour l'animateur

Les participants auront besoin de quelques minutes pour attraper le coup de

main, mais, ensuite, ils trouveront le rythme, s'assoieront, se lèveront, etc.

C'est un jeu très excitant qui développe un fort sentiment de groupe.

Vous aurez peut-être envie de demander aux participants comment ils savaient lorsqu'ils devaient se lever ?

Pitch your job

Intervenants qu'on connaît bien, avec objectif pédago bien défini