

Icebreakers *(funny games)*

=> *Bien introduire*

=> *Consignes claires*

=> *Leur faire tirer les conclu / enseignements par eux-mêmes (attention à ne pas être dans trop de moralisation)*

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 répètera les 4 dernières combinaisons entendues et y ajoutera la sienne.

Objectifs :

=> *Se connaître*

=> *Travailler les traductions FR / EN*

Info ou Intox

Faire plusieurs équipes d'au moins 3 personnes.

Dans chaque groupe, une personne est désignée pour raconter une anecdote personnelle, qui peut être vraie ou fausse.

Chaque équipe doit dire si cette anecdote est vraie (info) / fausse (intox). Tous les membres de chaque équipe se mettent d'accord sur la réponse qu'ils donnent (à l'unanimité par ex).

Chaque équipe passe à tour de rôle, puis on recommence avec un autre membre de chaque équipe.

Système de points pour que ce soit plus challengeant

- Si une équipe répond juste à la question info / intox = +1 point

Toutes les équipes sauf celle qui raconte l'anecdote peuvent donc marquer un point en même temps par ex.

- Si l'équipe qui raconte l'anecdote arrive à tromper toutes les autres équipes, elle marque tous les points

C'est à dire s'il y a 3 équipes, elle marque 3 points, s'il y en a 5, elle marque 5 points

- Si l'équipe qui raconte l'anecdote ne trompe pas toutes les équipes, elle ne marque pas de points

Points d'attention :

- Bien établir la différence entre info et intox (on ne change pas un mini détail pour en faire quelque chose de faux)
- L'anecdote doit être personnelle
- L'animateur.rice doit savoir avant les votes si l'anecdote est vraie ou fausse

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 Brown Paper. 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 Brown Paper, 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).

Objectifs : à Simplon, pas de classement, dépend de la grille d'évaluation. Travaillez ensemble, utilisez forces et faiblesses.

Les différences sont les richesses / learning by teaching.

Liste de 30 mots à l'oral

Restitution en individuelle du max de mots, ensuite en binômes, puis en groupe de 4

Objectifs : 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 pédagogie !

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, ils 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 restreignent.

-> Rééquilibre à favoriser

Variante : 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 explicative positive et négative dans le projet

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 restitution :

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 ?