Fiche outil : Les icebreakers

RENFORCEMENT DE LA COHÉSION SOCIALE

par BSF

CC BY SA

PUBLIC	PARTICIPANTS	ANIMATEURS	NIVEAU	PRÉPARATION	ACTIVITÉ

Description

Vous trouverez dans cette fiche d'activité une liste de plusieurs exemples d' icebreakers. Libre à vous de choisir ce qui correspond le mieux à votre public et votre activité. Il est possible de combiner plusieurs icebreakers, d'en faire plusieurs sur la durée de vos activités.

Objectifs

Apporter de la motivation et l'énergie au sein d'un groupe
Permettre aux participant.es de faire connaissance
Créer une atmosphère plus bienveillante et conviviale

Matériel

En fonction des activités

Compétences travaillées

En fonction des activités

Contenus utilisés

Pas de contenu spécifique

Pré-requis

Pas de pré-requis nécessaire

WORKFLOW

1 Qu'est ce qu'un icebreaker ?

L’icebreaker est une activité assez courte qui prend généralement la forme d’un jeu, utilisée pour initier le dialogue entre plusieurs participant.es amené.es à travailler, produire et évoluer ensemble.

2 Différents exemples d'icebreakers

Exemple 1 : Présentation croisée super-pouvoir

Objectif : Cet icebreaker est conçu pour que les différentes personnes d’un groupe puissent apprendre à se connaître à travers un échange ludique.

Principe : Séparez le groupe de façon à avoir plusieurs binômes. Tour à tour, et par tranche de cinq minutes, une personne se chargera de poser des questions axées (une qualité, un métier, un talent…) afin de définir le super-pouvoir de son interlocuteur.trice et de le dessiner en un temps record. L’autre se contentera d’y répondre avant d’échanger les rôles. Une fois le temps écoulé, chaque binôme présentera son partenaire au reste du groupe.

Nombre de participant.es : De 4 à 12

Durée : max 30 minutes

Exemple 2 : Photolangage

Objectif : Exprimer et partager un état d’esprit grâce à une image.

Principe : Utiliser des images ou jeu de cartes photo-langage pour connaître l’état d’esprit de vos participant.es sur une question précise ou en rapport avec l’atelier, ou l’humeur du jour, pour faire un lien avec le sujet de l’atelier, de la réunion ou de la formation. L’utilisation d’images permet de libérer la parole et d’appréhender les choses sous une autre approche.

Nombre de participant.es : de 2 à 20

Durée : max 20 minutes

Exemple 3 : – Passes le clap

Objectif : Le but de ce jeu d'improvisation va être de se faire passer des « claps », autrement dit des gestes d'applaudissement, le plus rapidement possible et avec la posture de son choix.

Principe : Commencez par mettre les participant.es en cercle afin que tous.tes aient un contact visuel.

Pour se passer le clap, un.e participant.e décide d'un clap qu'il enverra à la personne qui se trouve à côté de lui. Cette même personne se chargera de le transmettre au suivant, etc… Il faudra donc être à l'écoute, observateur.trice pour retranscrire le bon geste et le bon son.

Cet energizer favorisera une bonne communication entre les participant.es et stimulera leur créativité !

Nombre de participant.es: 10 à 30+

Durée : 10 à 15 minutes

Exemple 4 : Airplane

Objectif : Favoriser les échanges entre les participant.es autour d'un sujet.

Principe : Demandez aux participant.es de se placer debout et d'occuper l'espace de façon à ce qu'ils puissent bouger aisément.

Distribuez des feuilles à chacun et demandez-leur d'écrire quelque chose en rapport avec le sujet (mots, phrase, dessins,…).

Demandez-leur de faire un avion en papier avec cette feuille. Lorsque tout le monde est prêt, demandez leur de lancer les avions, les ramasser, les lancer,… Jusqu'à votre stop.

Lorsque tout le monde a récupéré un avion (pas le sien), laissez-les lire le contenu de la feuille.

Faites les lire ce qu'il y a écrit, échanger, collecter, …à vous d'utiliser le contenu ?

Nombre de participant.es : de 2 à 20

Durée : max 20 minutes

Exemple 5 : Le cercle des prénoms et des gestes

Objectif : Faire connaissance, développer l'écoute, l'observation, la concentration, la mémoire et la bienveillance d'un groupe.

Principe : Le groupe se place en cercle. Le premier doit dire son prénom et y associe un geste précis. Le deuxième reprend le prénom et le geste du premier et y ajoute les siens et ainsi de suite. Cet icebreaker développe l'écoute, l'observation, la mémorisation et la cohésion du groupe à travers l'attention que reçoit chacun,

puisqu'on dit son prénom. Il s'inscrit dans le groupe en tant que personne. Si une personne a du mal à retenir, la bienveillance du groupe l'aide, l'intelligence collective peut ainsi s'installer tranquillement.

Nombre de participant.es : de 5 à 30

Durée : max 15 minutes

Exemple 6 – Les points communs

Objectif : Pour créer des liens, souder les équipes entre elles.

Principe : Séparez les participant.es en groupes de 5 à 10 personnes, et demandez-leur de se trouver un maximum de points communs. À la fin de l'exercice, chaque groupe donne sa liste de points communs publiquement.

Vous pouvez faire gagner le groupe qui aura trouvé le plus grand nombre de points communs, voir les points communs les plus originaux ou les plus importants pour l'activité.

Pour cela poussez-les dès le début à trouver des points communs originaux et intéressants.

Nombre de participant.es : 20 à 100

Durée : 10 minutes

Exemple 7: Qui a fait quoi ?

Objectif : Pour apprendre à se connaître.

Principe : demandez à chaque participant.e d'écrire sur un papier une phrase commençant par : « Un jour, j'ai fait… » Les papiers sont mélangés puis tirés les uns après les autres. Le jeu consiste à deviner collectivement à qui appartient chaque papier. Vous risquez d'avoir de belles surprises ! Demandez pour cela aux participant.es d'être originaux et créatifs sur leurs idées.

Nombre de participant.es : 4 à 15

Durée : 15 minutes max

Exemple 8 : Le jeu des 20 questions

Objectif : Souder le groupe, s'amuser

Principe : Un.e volontaire se place devant le groupe. Il ou elle pense à un personnage, réel ou fictif. Le groupe a le droit de lui poser 20 questions fermées (réponse en « oui » ou en « non ») pour deviner le personnage ; s'il n'y parvient pas, c'est le ou la volontaire qui remporte la partie !

Nombre de participant.es : De 2 à 20 max

Durée : 5 min par partie