
Activités brise-glace

Les réchauffements et les activités dynamiques encouragent les participants à parler, à réfléchir et à bouger pour que la participation soit détendue et remplie d'enthousiasme. Les activités peuvent servir à rendre les participants plus ouverts pour les discussions initiales, à animer les présentations des membres du groupe ou à dynamiser le groupe lorsque le niveau d'énergie est faible. Les activités brise-glace les plus efficaces sont celles qui font participer tous les membres du groupe et qui les font rire, les dynamisent et leur permettent d'apprendre des choses les uns sur les autres.

Pour profiter pleinement de vos activités brise-glace, assurez-vous de limiter le montant de temps que vous leur accordez. Lorsque les activités brise-glace s'éternisent, elles peuvent avoir l'effet contraire de ce qui était visé. Faites toujours en sorte que les petits groupes soient créés à l'avance, de manière rapide et claire. Les activités doivent être bien expliquées pour que tout le monde sache quoi faire. N'oubliez pas : moins vous passerez de temps à donner des explications, plus vous aurez de temps pour l'activité.

Voici des exemples d'activités brise-glace et de réchauffements dont votre équipe peut se servir pour lancer le forum jeunesse.



1) Le grand vent se lève

Pour un groupe de 20 à 50 personnes

Organisez un grand cercle avec des chaises, avec juste assez de chaises pour tous les participants. Enlevez une chaise de sorte que l'un des participants soit au milieu du cercle. Le participant qui se trouve debout au milieu dit :

« Le grand vent se lève sur tous ceux _____ »

La personne qui se trouve au milieu termine la phrase par un énoncé qui s'applique à elle et qui peut aussi s'appliquer à d'autres personnes; p. ex. :

« Le grand vent se lève sur tous ceux qui portent un chandail rouge. » Tous les participants qui portent un chandail rouge doivent alors se lever et aller s'asseoir sur la chaise d'une autre personne. Une personne restera sans chaise et se retrouvera au milieu (puisqu'il devrait y avoir assez de chaises pour tous les membres du groupe, sauf un). Cette personne devra annoncer le prochain « grand vent » qui se lève.

D'autres exemples d'énoncés qui excluent les caractéristiques physiques sont : « le grand vent se lève sur tous ceux qui sont nés à l'extérieur du Nouveau Brunswick » ou « le grand vent se lève sur tous ceux qui jouent de la guitare ». Encouragez les gens à faire preuve de créativité.

2) Le nœud humain

Pour un groupe de 20 personnes ou plus

Organisez un nombre pair de groupes de 6 à 12 participants chacun.

Demandez aux participants de chaque groupe de se tenir dans un cercle serré en se faisant face. Les participants doivent mettre leur bras droit dans le cercle et prendre le bras droit de la personne en face d'eux (et non le bras de la personne à côté d'eux). Ils font ensuite la même chose avec leur bras gauche. Les participants de chaque groupe doivent démêler le nœud humain en passant par-dessus et en dessous des bras de chacun afin que le nœud devienne un cercle.

Les membres de chaque groupe doivent travailler en équipe pour démêler le nœud. Cette activité est un bon exercice de travail d'équipe et permet aux participants d'apprendre à se connaître. Chronométrez le temps que chaque groupe prend pour démêler le nœud. Si un groupe termine avant les autres, demandez-lui de refaire l'activité pour voir s'il peut finir plus vite que la première fois. Pour éviter toute confusion, c'est une bonne idée de faire une démonstration avec un groupe avant de commencer. Il est également possible (quoique rare) qu'un nœud ne puisse pas se faire démêler ou qu'il aboutisse à deux cercles plutôt qu'un.

3) Jeu des trois questions

Pour un groupe de 25 personnes ou moins

Donnez une fiche à chaque participant. Demandez aux participants de noter trois questions qu'ils souhaitent poser aux autres dans le groupe.

Encouragez-les à poser des questions créatives et propices à la réflexion plutôt que des questions démographiques sur l'âge et les dates de fête, p. ex. : « Quel est l'endroit le plus intéressant que tu as visité? », ou, « nomme une chose que tu aimerais changer dans le monde ».

Donnez le temps aux élèves de discuter entre eux et de poser une question différente à trois personnes.

Demandez aux participants de se lever et de se présenter un à un, puis demandez aux participants du groupe qui ont posé une question à cette personne de présenter au reste du groupe ce qu'ils ont appris d'elle.

4) Le jeu de la machine

Pour un groupe de 25 à 40 personnes

Divisez le groupe en petits groupes de quatre à cinq participants chacun. Demandez aux groupes de créer une machine. Chaque membre du groupe doit contribuer d'une manière quelconque à créer la machine. Donnez cinq minutes aux groupes pour préparer leur machine, puis demandez à chaque groupe de présenter sa machine pendant que le reste des groupes tentent de deviner de quoi il s'agit. Exemples de machines : une télévision, une radio, un ventilateur de plafond ou une machine à laver.

5) Le jeu du papier de toilette

Pour un groupe de 25 personnes ou moins

Demandez aux participants de s'asseoir en cercle. Faites circuler un rouleau de papier de toilette et demandez aux participants de prendre autant de carrés dont ils pensent avoir besoin, sans donner d'autres explications. Ne dites pas aux participants ce qu'ils feront avec le papier de toilette.

Lorsque tous les participants ont pris quelques carrés, expliquez-leur qu'ils doivent se présenter puis dire une chose à leur sujet pour chaque carré de papier de toilette qu'ils ont pris; p. ex. : si une personne a pris deux carrés, elle doit se nommer puis dire deux choses à son sujet, comme d'où elle vient et ce qu'elle aime faire dans son temps libre. Si une personne a pris dix carrés, elle doit se nommer et dire dix choses sur elle-même.

6) Le jeu de l'avion en papier

Pour un groupe de 25 personnes ou moins

Donnez une feuille de papier à chaque participant et demandez-leur d'y écrire leur nom et deux choses à leur sujet. Demandez-leur ensuite de faire un avion avec la feuille de papier. Ils peuvent alors lancer leur avion, ramasser un autre avion, le lancer, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous leur disiez d'en ouvrir un. Dans un grand cercle, chaque participant présente la personne à qui appartient l'avion qu'ils ont ramassé en lisant les deux énoncés inscrits sur la feuille.

7) Le meilleur avion

Pour un groupe de 30 à 40 personnes

Divisez le groupe en petits groupes de trois à quatre personnes. Donnez une feuille de papier à chaque groupe. En équipe, les membres du groupe doivent fabriquer le meilleur avion possible en quatre à cinq minutes. Chaque avion doit avoir un nom. Lorsque le temps est écoulé, chaque équipe présente son avion et les membres de son équipe, puis explique pourquoi elle croit que son avion est le meilleur. Les équipes font ensuite une compétition pour voir quel avion volera le plus loin, et les trois meilleures équipes passent en finale. Remettez un petit prix aux gagnants.

8) Deux vérités et un mensonge

Pour un petit groupe ou un grand groupe divisé en sous-groupes

Divisez le groupe en petits groupes d'environ 10 participants. Demandez à chaque groupe de s'asseoir en cercle. Chaque personne doit écrire trois énoncés au sujet d'ellemême sur une feuille de papier ou sur une fiche; deux vérités et un mensonge, sans indiquer sur la carte quels énoncés sont vrais et lequel est faux. Les participants échangent leur carte avec quelqu'un d'autre ou donnent leur carte à l'animateur. Chaque carte est lue et les participants devinent quelles sont les vérités et quel est le mensonge.

9) Bingo brise-glace

Pour un groupe de 30 personnes ou plus

Avant le forum, les animateurs créent une carte de bingo remplie d'énoncés qui pourraient s'appliquer aux participants, p. ex. : « a voyagé en France », « a au moins trois sœurs et frères », « parle deux langues », « a un nom de famille plus long que neuf lettres », etc. Les participants se promènent et discutent entre eux afin de trouver les personnes qui correspondent aux énoncés indiqués sur leur carte de bingo. Lorsqu'ils trouvent quelqu'un à qui l'un des énoncés s'applique (p. ex. : quelqu'un qui parle deux langues), ils écrivent le nom de cette personne dans le bon carré sur leur carte. Les animateurs peuvent donner des spécificités sur le résultat voulu (p. ex. : le premier à remplir une ligne diagonale ou une pleine carte). Le gagnant peut recevoir un prix ou être simplement déclaré gagnant.

10) Trois choses en commun

Pour un groupe de 15 à 30 personnes

Divisez le groupe en petits groupes de trois à quatre personnes. Chaque groupe a cinq minutes pour trouver trois choses que tous les membres du groupe ont en commun. Les choses en commun ne peuvent pas se limiter à l'apparence des participants, mais doivent plutôt être des préférences ou des aspects de leur vie. Incitez les participants à faire preuve de créativité et d'originalité. Chaque groupe présentera aux autres groupes ce qu'ils ont en commun.

11) Porte-noms créatifs

Pour un groupe de 25 personnes ou plus

Lorsque chaque personne arrive, donnez-lui un porte-nom et un stylo/crayon et demandez-lui de dessiner un dessin qui représente quelque chose d'important pour elle. Assurez-vous de dire aux participants qu'ils n'ont pas besoin d'être bons en dessin. Pour leur permettre de faire du réseautage, demandez aux participants de se promener dans la salle et de tenter de deviner ce que les dessins représentent pour leurs auteurs.

12) Concours roche-papier-ciseaux

Pour un groupe de 50 personnes ou plus

Expliquez au groupe que vous allez animer le championnat mondial de roche-papier-ciseaux. Chaque personne doit jouer contre une autre personne (meilleure des trois manches). Après chaque partie, le perdant s'assoit et le gagnant se trouve quelqu'un d'autre avec qui jouer. Les dernières 10 personnes joueront pour le titre du gagnant du championnat devant le reste du groupe.

Ce jeu se déroule très rapidement, donc ceux qui ont perdu au début ne devront pas rester assis trop longtemps.

13) Qui suis-je?

Pour un groupe de 25 à 30 personnes

Avant l'atelier, pensez à divers noms de personnes célèbres que tous les participants connaîtront. Écrivez ces noms sur des porte-noms autocollants et faites-en suffisamment pour tous les participants.

À leur arrivée, les participants recevront un porte-nom que l'on collera dans leur dos pour qu'ils ne voient pas le nom. Ils devront se déplacer dans la salle et poser des questions à réponses oui/non aux autres participants pour deviner le nom. Lorsqu'ils l'auront deviné, ils pourront coller le porte-nom sur le devant de leur chandail.