



DIVERS JEUX DE CONNAISSANCE

Objectifs : Faire connaissance avec les autres.

1. LES SILHOUETTES

Matériel :

- Papier d'emballage
- Feutres

Déroulement :

Se mettre 2 par 2. Dessiner la silhouette de l'autre sur un papier d'emballage.

Ecrire son nom et son prénom.

Apprendre à connaître celui que je dessine en vue de le présenter à l'équipe.

Ex de questions : « Où habites-tu ? » « Quelles sont tes activités ?, loisirs ? »

« Quel est ton sport favori ? » « Aimes-tu la musique ? » « Quelle est ta couleur préférée ? », etc...

Noter ces renseignements répartis dans la silhouette.

Mise en commun : présentation les uns aux autres.

Par la suite, la silhouette peut être « habillée » (coloriage, collages,...)

2. CARTES DE VISITE

Matériel :

- cartes faites avec du papier cartonné, 4 séries de cartes, le même nombre dans chaque série : une série sur l'habitat, une série sur les loisirs, une série sur la famille, une série sur l'école. Chaque série peut différer par la couleur ou par un sigle.

Nombre de participants : jusqu'à 10.

Durée : au minimum 45'.

Déroulement :

Etaler les cartes par terre ou sur la table. Chacun prend une carte de chaque série : il disposera donc de 4 cartes. A tour de rôle chaque personne s'adresse à tous et parle :

- Du quartier ou de la maison qu'il habite.



- De la musique qu'il joue ou des loisirs qu'il pratique.
- De la famille.
- De la matière scolaire qu'il préfère.

Tous doivent être attentifs à ce que chacun dit de lui-même. On note sur les 4 cartes, son nom et son prénom. Toutes les cartes sont rassemblées et mélangées.

Chacun à tour de rôle vient retirer une carte. Il doit la montrer à tous, lire le prénom et le nom, puis il rappelle les précisions données par celui qui a son nom sur la carte : si la carte présente une flûte, il dira Untel aime tel chanteur, si la carte présente un livre de classe, il dira Untel aime les maths...

Si la réponse est juste, le joueur garde la carte, sinon il rend celle-ci qui est remise dans le tas. Le gagnant est celui qui a le plus de cartes à la fin du jeu (qui connaît donc davantage ses camarades).

3. L'ÎLE DÉSERTE

Matériel :

papier, crayons.

Déroulement :

L'accompagnateur dit : « *A partir de maintenant, vous êtes prisonniers et réduits au silence. Ceux qui vous séquestrent vous annoncent que vous allez dans 5 minutes être transportés, seuls, sur une île déserte. Mettez à profit ces 5 minutes pour noter sur votre papier les trois seuls objets que vous êtes autorisés à emporter avec vous, ainsi que deux personnes de votre choix. »*

Chacun exprime ensuite ce qu'il a écrit tout en en donnant les raisons.

4. LE JEU DE L'ÉCHELLE

Matériel :

Une feuille avec différentes affirmations.

Déroulement :

Inviter les participants à se placer en ligne au fond du local de réunion.

L'accompagnateur énonce une série d'affirmations du genre :



- Je suis parti au bord de la mer cet été.
- Je me suis déjà fait plomber plus de trois dents.
- Lorie est une de mes chanteuses préférées.
- Je joue d'un instrument.
- Etc...

A chaque fois qu'une personne se sent concernée par une de ces phrases, elle avance d'un pas, c'est-à-dire de la longueur d'un pied mis bout à bout. On échange brièvement à partir de chacune de ces affirmations.

5. LA PELOTE DE LAINE

Matériel :

Une pelote de laine

Déroulement :

Le groupe se place en cercle. L'accompagnateur-trice lance une pelote de laine à un participant tout en retenant le fil dans sa main. Il se présente brièvement à l'équipe (nom, prénom, situation, ses motivations, etc..). La personne ayant reçu la pelote reformule pour l'ensemble du groupe les caractéristiques de son partenaire. Ensuite, il procède de la même manière que lui. Il jette à une autre personne (qu'il ne connaît pas ou peu) tout en se saisissant du fil dans sa main. Après la présentation de chacun, la pelote doit revenir à l'animateur. C'est alors qu'apparaît une magnifique toile de laine (tendre le fil).

L'animateur effectue une relecture symbolique : « *A l'image de cette toile, nous désirons créer ensemble des liens d'amitié tout au long de cette année...* » il peut inviter les personnes à attribuer un autre sens à cette figure symbolique.

6. LE PHOTO LANGAGE

Matériel :

2 fois plus photo langages que de participants.

Déroulement :

L'animateur dispose sur une table une série de photos.

Chacun-e est invité-e à choisir une image par laquelle il-elle se présentera au groupe.



7. LE PORTRAIT DÉSSINÉ

Matériel :

Feuilles de papier de différentes couleurs, crayons, feutres

Déroulement :

Les participants se mettent par 2, l'un en face de l'autre. Sur une feuille, chacun dessine rapidement le portrait de l'autre, en écrivant le prénom en bas. Après avoir échangé avec son partenaire, écrire : quelques renseignements appris lors de l'échange : une qualité, une chose que cette personne aime, ... Quand tout le monde a terminé, afficher tous les portraits. Chacun raconte brièvement le portrait de son camarade en indiquant son dessin.

8. OBJET A APPORTER

Matériel :

Quelques objets en réserve pour ceux qui ont oublié.

Déroulement :

L'animateur demande, à l'avance, aux participants d'apporter 1-2 objets le caractérisant, qui révèle quelque chose de sa personnalité, qui leur est cher.

Tour à tour, se présenter en expliquant son choix. Les autres peuvent intervenir et poser des questions.

Autre variante : Inviter les participants à choisir un objet qui les caractérise parmi plusieurs objets mis à disposition par l'animateur sur la table. ! apporter 2 à 3 fois plus d'objets que de participants.



9. CHÂÎNE S

Matériel : -

Déroulement :

La chaîne des prénoms : faire une grande chaîne selon l'ordre alphabétique des prénoms. Lorsque la chaîne est prête, chacun-e dit son prénom.

Variantes :

- la chaîne des grandeurs : selon le même principe
- la chaîne des dates de naissance
- ... à chercher avec les enfants

10. L’AFFICHE

Matériel :

Ciseaux, colle, illustrés, panneaux.

Déroulement :

Il s'agit ici de confectionner une affiche à l'aide d'illustrés (découpage et collage). Celle-ci doit refléter les caractéristiques de chacun : situation, loisirs, goûts... puis, par deux, on présente tour à tour la réalisation de son partenaire en donnant quelques éléments d'explication.

11. BINGO

Matériel :

Une feuille Bingo par personne. Cf. tableau moyen Bingo.

Déroulement :

Chaque joueur doit trouver une personne correspondant à une description écrite dans un carré. Celle-ci doit signer dans le carré. Le premier joueur qui recueille une ligne ou une colonne ou une diagonale complète crie :

« BINGO ! »

Chaque joueur ne peut signer une feuille de Bingo qu'une fois.

A la fin, coller une gommette de couleur dans la case dont on aimerait parler à la prochaine rencontre et expliquer pourquoi.



12. LES PRÉNOMS EN RÉPÉTITION

Matériel : -

Déroulement :

Tout le monde est assis en cercle. L'animateur se présente en disant son prénom. La personne à gauche répète ce prénom et ajoute le sien. La personne suivante reprend les 2 prénoms et ajoute le sien. Et ainsi de suite...

Attention à ne pas avoir un cercle trop grand !

13. QUI SUIS-JE ?

Matériel :

Feuilles

Crayons

Déroulement :

L'animateur distribue un blason divisé en 4 parties à chaque participant. Les participants dessinent 4 informations, détails, etc, sur lui-même (loisirs, famille, sport, plat préféré,...). Tous les participants expliquent leurs dessins. Echanger par petites groupes.

14. J'AIME LES PERSONNES QUI...

Matériel :

Chaises

Déroulement :

Tous sur une chaise, un au centre dit : « J'aime les personnes qui ont les cheveux noirs », « J'aime les personnes qui ont un pull rouge », « J'aime les personnes qui ont deux prénoms », etc.

Ceux qui répondent aux critères changent de place. Celui du centre essaie de profiter d'une place vide.



15. INFO OU INTOX ?

Matériel :

Papiers

Crayons

Déroulement :

L'animateur distribue des feuilles de papier et des crayons. Il demande aux participants de dessiner ou d'écrire 4 renseignements sur eux-mêmes, un dans chaque coin de la feuille. 3 sont vrais (info) et 1 est faux (intox). Les participants se mettent par paire et essaient de deviner l'information fausse. Echanger les paires.

16. RENCONTRE EN MUSIQUE

Matériel :

Musique

Déroulement :

Lorsque la musique commence, chacun-e marche dans toutes les directions en évitant le contact avec les autres. Lorsque la musique s'arrête, chacun-e serre la main de la personne la plus proche et essaie de découvrir le plus d'informations personnelles (5-7 secondes de pause) avant que la musique ne recommence. !!! attention à garder le rythme !

17. OBSERVATION

Matériel :-

Déroulement :

Former des groupes de deux. Après s'être bien observé-e pendant quelques minutes, se tourner le dos. Chacun-e change 3 choses sur soi. Au signal, les enfants se retournent et essaient de découvrir ce que son camarade a changé. !!! attention à changer des choses simples.



18. ON MY KNEES, PLEASE !

Matériel :

Chaises

Déroulement :

Debout en cercle, épaule contre épaule. Chacun-e fait alors un quart de tour à droite et veille à ce que la distance entre lui et la personne qui le précède ne soit pas trop grande... Au mot magique, à dire bien haut tous en chœur : « **on my knees, please !** », chacun-e s'assoit sur les genoux de la personne qui est derrière, le plus confortablement possible... Essayer ensuite de faire quelques pas.

19. LE SPOT - PROFIL

Matériel :

- Feuilles de papier
- Crayons
- Spot

Déroulement :

Un spot est installé sur un escabeau, ou sur le dossier d'une chaise, à un mètre d'un mur, ou d'une surface plane verticale. Chacun-e est invité-e à s'asseoir de profil, entre le spot et le mur qui a été recouvert d'une feuille de papier. Le profil se détache en ombre sur la feuille murale. Avec un feutre ou un crayon, on dessine le contour. On découpe le profil, on inscrit le prénom. On échange deux à deux. Chacun-e écrit au verso des profils une qualité de son partenaire et une chose qu'il aime bien. Puis, on décore la salle avec le profils de tous les participants.

20. CURRICULUM VITAE

Matériel :

1 feuille curriculum par personne

Crayons

Déroulement :

Remplir son curriculum vitae (cf moyen curriculum vitae) et partager.



21. ON S'ENTASSE

Matériel : -

Déroulement :

Assis en cercle, l'animateur donne des affirmations par ex. « Tous ceux qui sont du mois de janvier » ou « tous ceux qui ont déjà participé à un camp MADEP », etc. Les participants qui sont concernés par l'affirmation donnée se déplacent d'une chaise à droite. Si la chaise est déjà occupée, il s'installe par-dessus son ou ses voisins. Si l'affirmation ne lui correspond pas, il reste en place. D'autres personnes peuvent donner des affirmations à leur tour.

22. AIMES-TU TES VOISIN-E-S ?

Matériel :

Chaises

Déroulement :

Assis en cercle, une personne debout au milieu demande à quelqu'un, en l'interpellant par son prénom, si il/elle aime ses voisin-e-s. La personne interpellée répond : « Oui j'aime bien *Céline* et *Clément* (ses voisins de gauche et de droite), mais j'aime aussi bien *Sébastien* et *Marc* ! » (deux autres personnes placées n'importe où dans le cercle). Toutes les personnes nommées doivent se déplacer et trouver une place. La personne du milieu doit essayer de prendre une de ces places. La personne qui reste au milieu continue le jeu de la même manière.

23. ZIP - ZAP

Matériel : -

Déroulement :

Tous debout en cercle. Une personne au milieu montre quelqu'un du doigt dans le cercle en la nommant (éventuellement) et en lui ordonnant « ZIP ! » ou « ZAP ! ». Zip signifie que la personne nommée doit rapidement donner le prénom de la personne qui se trouve à sa GAUCHE. Zap pour la personne qui se

trouve à sa DROITE. Quand on se trompe, on prend la place de la personne du milieu.



24. PICTIIONNARY

Matériel :

Feuilles

Crayons

Déroulement :

Chacun, à son tour, dessine quelque chose qu'il aime, puis qu'il n'aime pas. Les autres doivent deviner.