

# Jeux d'interconnaissance et énergisants

Les outils d'interconnaissance et les jeux énergisants ont pour objectif de permettre aux membres d'un groupe de faire connaissance, de créer une dynamique de groupe, de se trouver des points communs et de pouvoir se positionner dans le groupe.

Les jeux énergisants peuvent être utilisés à tout moment de la séance d'animation pour relancer une dynamique, remettre les personnes en mouvements, alléger l'ambiance après des échanges lourds ou tendus.

Dans une démarche d'Éducation Populaire et/ou d'ECS (Éducation à la citoyenneté et à la solidarité) ces outils permettent d'instaurer une dynamique afin de favoriser la construction collective, les échanges et débats ainsi que la mise en situation et l'expérimentation qui sont des éléments essentiels d'une démarche pédagogique d'éducation populaire.

## Les jeux d'interconnaissance



Les participants et participantes sont debout en cercle. L'animateur.rice va poser une question et les joueurs et joueuses tenteront de se répartir par petit groupes en fonction de leurs réponses. Par exemple : se répartir par couleur des chaussettes, se répartir par lieu d'habitation, se répartir par heure de sommeil la nuit dernière, se répartir par nombre de lettre dans le prénom etc.) L'animateur.rice peut stopper le jeu après trois ou quatre questions lorsque les groupes ainsi constitués semblent équilibrés et former des équipes. Les questions peuvent servir d'introduction à une thématique , par exemple sur une thématique . Cette technique peut aussi être utilisée pour former des groupes ou des équipes.

### Jeu des paquets



Prêter attention à ce que personne ne se retrouve seule dans un groupe pour ne pas l'isoler du reste du des personnes participantes



STARTING-BLOCK

Les joueurs ou joueuses s'assoient sur les chaises disposées en cercle. La personne participante resté sans chaise se place au centre et va énoncer une phrase commençant par "tous ceux et celles qui comme moi ..." et décrivant quelque chose qui le ou la caractérise (exemple : "...sont nées en Sarthe", "...sont fan de bob Marley", "...n'aiment pas le chocolat"). Les personnes qui se reconnaissent dans la phrase énoncée doivent changer de place le plus vite possible et le joueur ou la joueuse qui a annoncé la phrase essaie de trouver une chaise où s'asseoir. C'est au tour de la personne restée debout d'annoncer un "tous ceux et celles qui".



Certaines personnes peuvent être mal à l'aise de devoir prendre la parole au centre d'un groupe. Si tel est le cas attention à ne pas forcer les personnes à le faire et/ou à leur proposer des phrases pour les aider.

## Tous ceux et celles qui comme moi ...



Distribuer à chaque personne une feuille et un stylo. L'animateur.rice choisit quelques questions et demande aux personnes d'écrire les réponses sur leur feuille dans l'ordre. (Exemple de questions : le dernier pays visité, le mot préféré commençant par la première lettre de son prénom, le dernier jeu auquel j'ai joué, etc.). L'animateur.rice explique comment réaliser un avion en papier, puis une fois les escadrons constitués, il ou elle lance le compte à rebours, et tous les avions décollent en même temps en visant le plafond de la salle. Chaque personne récupère un avion tombé au sol près de lui et essaie de retrouver son ou sa propriétaire en discutant avec les autres. Lorsque le ou la propriétaire de l'avion récupéré est trouvé on peut discuter pour en savoir plus sur cette personne,. L'animateur.rice laisse quelques minutes pour que les échanges prennent vie puis reforme le cercle. Chaque personne présentera le ou la propriétaire de l'avion qu'il ou elle à récupéré.



La présentation de la fin en groupe peut prendre beaucoup de temps. Pour éviter cela on peut demander à chaque personne de ne partager au groupe que le prénom et une réponse de la ou du propriétaire de l'avion ou la boulette retrouvée.

## Les avions/ boulettes en papier



## Bingo

L'animateur.rice distribue aux personnes participantes une grille dans chaque case de laquelle il est noté une caractéristique susceptible de se trouver dans le groupe concerné (porte des lunettes, a déjà voyagé à l'étranger, a moins de 12 ans, ...). L'objectif du jeu est de compléter la grille en collectant au moins une signature, ou prénom, par case de la grille. Pour cela, les personnes participantes doivent discuter de manière libre pour faire connaissance et trouver les personnes qui correspondent aux caractéristiques notées dans la grille.



S'assurer que les caractéristiques soient présentes dans le groupe pour faciliter le remplissage des grilles et pour ne pas isoler une ou plusieurs personnes qui ne se retrouveraient dans aucune des caractéristiques.



## La clochette

Les personnes déambulent librement dans l'espace. A chaque fois que l'animateur.rice sonne une clochette les personnes doivent se mettre en binômes (ou trinômes si nombre impaires) et échanger pendant quelques minutes sur une thématique énoncé par l'animateur.rice. Les thématiques peuvent être par exemple : le dernier film que vous avez vu, votre cadeau idéal, le prochain voyage que vous souhaitez faire, ...



Prévenez le départ du temps limité pour échanger en binôme en vous excusant par avance de couper les conversations car cela pourrait heurter certaines sensibilités.



## Cercle des prénoms

Les personnes participantes disposent de quelques secondes pour se mettre en ligne par ordre alphabétique selon la 1ère lettre de leur prénom. Une fois en ordre, fermer la ligne pour former un cercle. La 1ère personne va donner son prénom, son pronom (il, elle, ielle, ...), la 2ème personne va d'abord répéter le prénom de la 1ère personne puis son prénom et pronom, la 3ème les prénoms des 2 premières personnes puis son prénom et pronom et ainsi de suite. Vous pouvez aussi ajouter un signe que les personnes doivent associer à chaque prénom.



L'animateur.rice annonce que l'espace de la pièce représente un espace géographique donné au choix, ville, région, pays, monde, et va demander aux personnes participantes de se placer sur cette carte en fonction de la ou elles sont originaires (lors d'un voyage interculturel par exemple), de la ou elles habitent, la ou elles ont grandi, ...Vous pouvez indiquer ou se situent le Nord et de Sud pour faciliter l'exercice. Une fois tout le monde placé, l'animateur.rice peut donner la parole aux personnes participantes pour qu'elles donnent plus d'information sur leur positionnement sur la carte.

## Carte imaginaire



Ne pas utiliser cet outil dans un groupe ou un contexte où l'origine géographique pourrait ensuite être un facteur de tensions et/ou de discriminations.



Il s'agit de demander aux personnes participantes de se placer sur une ligne en fonction d'un indicateur spécifique par exemple son niveau de connaissance ou d'expérience sur un thème donné, son âge, son temps de transport pour venir sur le lieu et l'atelier, le nombre d'heure passé sur les réseaux sociaux, ... Une fois tout le monde placé, l'animateur.rice peut donner la parole aux personnes participantes pour qu'elles donnent plus d'information sur leur positionnement sur la ligne.

## La ligne de...



Ce groupe peut créer un sentiment d'illégitimité car il peut créer un classement entre les membres du groupe.



## Le blason

Demander aux personnes participantes de former deux cercles, l'un dans l'autre. Chaque personne doit être en face de quelqu'un. Si les personnes participantes sont en nombre impair, l'animateur.rice peut participer au jeu. Donner à chaque personne une feuille et un stylo. Demandez à chaque personne de tenir la feuille fin d'en faire "son blason". Les personnes devront alors questionner la personne se trouvant en face d'eux et elles. A chaque fois qu'un ou une participante apprend quelque chose sur la personne se situant en face d'elle, il l'écrit sur son blason. Quand il ou elle le décide, l'animateur.rice demande ensuite aux personnes se trouvant sur le cercle extérieur de se décaler sur leur droite afin d'avoir une nouvelle personne en face. Le jeu reprend de la même manière. La durée de chaque tour diffère en fonction du nombre de participants et participantes et du temps dont vous disposez. Les tours doivent être suffisamment longs pour que les deux personnes se présentent un minimum, mais suffisamment courts pour que toutes les informations ne soient pas dites au premier tour ! Lorsque les personnes du cercle extérieur et du cercle intérieur se sont rencontrées, ils et elles peuvent enlever leur blason et l'afficher sur le mur. Chacun et chacune peut ensuite aller lire les blasons des autres et éventuellement discuter avec les autres pour en savoir un peu plus.

<https://www.electeursenherbe.fr/series/jeux-dinter-connaissance/>



## Papiers découpés / Dés de présentation

Donner à chaque personne participantes une feuille de papier et leur donner 30 secondes (ou moins) pour la découper le plus de fois possible. Vous pouvez ajouter des contraintes de type pas le droit de déchirer ou tous les morceaux doivent faire la même taille pour compliquer la tâche. Le nombre de papier que chacun ou chacune obtient à la fin représentera le nombre d'éléments qu'il ou elle pourra partager sur lui ou elle-même lors du tour de présentation en groupe (si j'ai 4 morceaux de papier, je peux partager mon nom, ma structure, ma ville et la raison de la présence par exemple). Prenez un dé et associez à chaque face de celui-ci un élément de présentation ( 1: nom, 2: ville, ...). Tour à tour les personnes participantes vont lancer le dé et partager une chose à propos d'eux ou d'elles-même en fonction de l'élément associé à la face sur lequel le dé s'est arrêté.



Si il y a une très grande différence de nombre de morceaux de papier d'une personne à l'autre, indiqué un nombre minimum et maximum d'éléments à partager pour ne pas que les temps de paroles ne soit pas trop disparates.



STARTING-BLOCK

## Portraits collectifs

Les personnes forment deux cercles, constitués du même nombre de personnes, l'un à l'intérieur de l'autre. Les personnes du cercle intérieur font face aux personnes du 2ème. Chaque personne du cercle extérieur a 30 secondes pour commencer le portrait de la personne qui lui fait face. Ce temps écoulé, les personnes du cercle extérieur passent le portrait à leur voisin ou voisine de droite et les personnes du cercle intérieur se décale d'une place sur leur gauche (pour suivre leur portrait). Les dessinateurs et dessinatrices ont 30 secondes pour poursuivre le portrait avant de tourner à nouveau jusqu'à ce que chaque personne se soit fait face au moins une fois. On intervertit ensuite les cercles pour réaliser les portraits de tous les membres du groupe.



Attention avec des groupes d'adolescent·es ou de personnes pouvant avoir un rapport compliqué avec leur apparence car les portraits peuvent être souvent surprenant et pas toujours représentatifs de la réalité et/ou flatteurs.

## Jeux énergisants



### 2 murs et 1 toit

Les personnes sont en cercles, 3 par 3 ils et elles doivent former des maisons (2 personnes se tenant les mains) pour abriter un.e habitant.e. Si l'animateur.rice dit maison, les deux personnes qui font les murs doivent bouger, elles doivent reformer une maison à un autre endroit (pas au dessus de la même personne) et avec une autre binôme (pas deux murs qui restent ensemble). Les habitant.es restent à leur place. Si l'animateur.rice dit habitant. La personne du milieu qui doit bouger, et les murs restent immobiles. Il ne doit jamais y avoir de maison sans habitant.e ni habitant.e sans maison.



### Balle à thème

Les joueurs et joueuses sont assis par terre en cercle. On choisit un mot clé ou une thématique large. Puis une 1ère personne lance la balle à une autre en annonçant une chose qui est fortement en lien avec la thématique. (Exemple : si le thème est dinosaure, des mots comme « fossiles », « diplodocus » sont en lien). L'objectif est de faire passer la balle le plus rapidement possible, de faire en sorte que tout le monde puisse s'exprimer autant que les autres et de ne pas redire un mot qui a déjà été annoncé.



## 1,2,3, top !

Les joueurs et joueuses debout en binôme face-à-face, comptent alternativement à tour de rôle "un" puis "deux" puis "trois" et ainsi de suite. Lorsqu'ils et elles sont à l'aise avec le rythme (123, 123, 123 ...), sans les couper dans leur élan, l'animateur.rice annonce au « top ! » qu'il faut remplacer le chiffre 1 par un geste et/ ou un mot, identique pour les binômes. Puis un autre top plus tard, la même chose pour le pour chiffre 2 et ensuite pour le 3. Finir le jeu en abaissant progressivement le rythme.



## Ninja !

Les joueurs et joueuses sont debout en cercle. L'objectif est d'être la dernière personne encore en jeu en éliminant les autres personnes participantes en leur touchant les mains. Pour se mettre en place, les personnes joignent leurs mains au centre du cercle, disent à l'unisson « 1.2.3 Ninja ! » et effectuent un grand bond en arrière en prenant une pause de ninja de façon à former un cercle élargit. Tous les joueurs et joueuses restent aussi immobile que possible et ne peuvent bouger qu'à deux conditions : si c'est leur tour ou s'ils se font attaquer. Lorsque c'est son tour, chaque personne effectue un, et un seul, mouvement vif pour essayer de toucher une des mains d'un de ses adversaires présent dans le cercle. Si il ou elle ne souhaite pas attaquer, il peut faire un bond de ninja pour se déplacer, dans ce cas seul ses jambes bougent, le haut du corps reste immobile. Qu'il ou elle réussisse à toucher ou échoue son attaque la personne jouant doit garder sa position une fois le mouvement effectué. La personne attaquée a le droit d'esquiver en bougeant les bras, à nouveau elle ne peut effectuer qu'un et un seul geste, et doit conserver sa position une fois le geste accompli. Si un ou une joueuses se fait toucher la main, il ou elle la colle dans son dos et ne joue plus qu'avec une seule main. Si il ou elle perd sa dernière main il est éliminé et sort du cercle.



## Jeux de regards

Les personnes participantes sont debout et en cercle. Une personne commence en regardant chaque personne du groupe tour à tour dans les yeux et reviens ensuite avec son regard pour regarder dans les yeux la personne à laquelle il laisse son tour. Cette personne va à son tour regarder chaque personne tour à tour dans les yeux et regarder la prochaine personne à "jouer", et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque personne soit passée.



## 4 debouts

Les personnes participantes sont assises en cercle. L'animateur.rice annonce la consigne : "vous êtes une micro société aux mœurs un peu particulière : pour que le groupe vive bien et se sente heureux, il doit y avoir en permanence exactement 4 personnes debout et les autres assises, mais une personne ne peut pas rester debout plus de dix secondes sinon elle tombe dans les pommes. Vous avez su élaborer une manière particulière de communiquer sans utiliser votre bouche.". Les personnes participantes doivent bien observer ce qu'il se passe pour atteindre l'objectif commun sans parler, il n'y a rien d'autre à faire que se lever ou s'asseoir au bon moment. L'animateur.rice prend une position d'observation et arrête la partie quand il ou elle sent que le groupe trouve son rythme et que la cohésion est là.



## Questions et réponses bizarres

Le groupe est divisé en deux. Une partie du groupe doit rédiger des questions et l'autre partie du groupe doit rédiger des réponses (à des questions qu'ils ou elles imaginent eux ou elles-mêmes). Les personnes se mettent ensuite sur deux lignes se faisant face (une ligne questions et une ligne réponse). Chaque binôme lit à haute voix sa question et sa réponse ce qui donne des échanges drôles et absurdes. Une autre option peut-être de demander au groupe de travailler en collaboration pour mettre en binôme les questions avec les réponses qui y répondent le mieux (ou de manière la plus drôle).



## Samourai

Les personnes participantes sont debout en cercle. Un jeu très dynamique dans lequel les joueurs et joueuses sont des samurai qui vont se battre de manière chorégraphique avec trois mouvement/cris. Le mouvement d'attaque les mains jointes, bras tendus au dessus de la tête, abattre les bras comme un coup de massue en direction d'un joueur ou joueuse visée avec le cri "HA!". La personne attaquée va devoir parer le coup : les mains jointes paume contre paume, coudes pliés au dessus de la tête , en criant "HI!". Puis il ou elle esquive l'attaque de ses deux voisins et voisines en se baissant. Les personnes voisines attaquent immédiatement sur le côté, mains jointes bras tendus, coup à l'horizontal en criant "HO!". Enfin le joueur ou la joueuse attaquée se redresse et lance une attaque à une nouvelle personne. Les mouvements sont vifs et s'enchaînent rapidement ("HA!", "HI!", "HO!" etc.). Une fois le rythme trouvé on peut tenter d'accélérer encore ou d'ajouter de nouveaux mouvements



## Shifumi supporters



Les personnes se déplacent dans l'espace et sur signal de l'animateur.rice des binômes se forment et s'affrontent au Shifumi (pierre-feuille-ciseaux). Quand une personne perd elle devient la supportrice de son ancien adversaire. La personne gagnante affronte une autre personne et celle qui gagner remporte les supporters de son adversaire qui s'ajoute au siens et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un ou une seule gagnante.



Pas adapté à un environnement dans lequel il ne fait pas faire trop de bruit de type établissement scolaire (ou alors en extérieur).

## le cri animal



Les personnes constituent des binômes et doivent convenir entre eux et elles d'un cri d'animal. Toutes les personnes doivent ensuite déambuler dans la salle et, au signal de l'animateur.rice, se figer sur place et fermer les yeux. Les binômes doivent ensuite se retrouver dans la salle, les yeux fermés, en utilisant uniquement leur cri d'animal pour se diriger et se retrouver.



Pas adapté à un environnement dans lequel il ne fait pas faire trop de bruit de type établissement scolaire (ou alors en extérieur).

## Bombes et boucliers



Les personnes participantes sont debout en cercle et l'animateur.rice explique la consigne, chaque personne est :

1) un bouclier : choisit secrètement une personnes qui sera la victime et une autre personne qui sera la bombe, l'objectif est d'être situé entre la bombe et la victime à la fin du compte à rebours.

2) une bombe : choisit secrètement une personne qui sera ta victime et une personne qui sera le bouclier, l'objectif est d'être situé de manière à ce que le bouclier ne se trouve pas entre nous et notre victime.

3) une victime : choisir secrètement une personne qui sera la bombe et une personne qui sera notre bouclier, l'objectif est de se placer à la fin du compte à rebours de façon à être protégé de la bombe par le bouclier choisi.

À chaque manche l'animateur gère le compte à rebours d'environ 30 secondes. À la fin du compte à rebours tout le monde se fige et on regarde qui a réussi ou non son objectif.



## jeu de signes

Les personnes participantes sont en cercle debout ou assises. Chaque personne choisie un signe / geste qui le représente et le montre à l'ensemble du groupe qui le répète pour mieux sans souvenir. L'animateur.rice lance un rythme auquel l'ensemble du groupe participe en frappant deux fois sur ses genoux ou cuisse et une fois dans ses mains. Une fois que le groupe maîtrise bien ce rythme une personne volontaire va commencer par appeler une personne par son signe sans rompre le rythme et la personne appeler soit reconnaître son signe et appeler une autre personne par son signe et ainsi de suite. On peut compliquer au fur et à mesure en demandant aux personnes participantes de faire d'abord leur propre signe puis celui de la personne qu'il ou elle appelle puis, pour faire encore plus difficile le signe de la personne qui les a appelé, leur propre signe et le signe de la personne qu'il ou elle souhaite appeler. L'animateur.rice peut mettre fin au jeu lorsque le rythme fonctionne bien et que chaque membre du groupe a participer au moins une fois.



## Chef-fes d'orchestre

Les personnes participantes sont assises par terre en cercle. Une personne est désignée comme étant l'inspecteur ou inspectrice et est invitée à sortir de la pièce. Les autres personnes se rapprochent et désignent discrètement une personne qui sera le ou la cheffe d'orchestre pour la manche. Ce ou cette dernière commence à faire un geste répétitif que tous les personnes doivent imiter. L'objectif du groupe est de tout faire que le ou la cheffes d'orchestre ne se fasse pas découvrir. L'inspecteur ou l'inspectrice rentre et a trois tentatives pour essayer de retrouver qui est le ou la cheffe d'orchestre. Cette dernière change régulièrement de geste, est imité par tous et toutes mais doit rester discret. Si la bonne personne n'a pas été trouvée après trois tentatives alors l'orchestre a gagné. Pour la manche suivante une nouvelle personne est désignée pour être l'inspecteur ou inspectrice,



Attention aux dynamiques de groupe car ce jeu peut être isolant pour la personnes qui doit trouver le ou la cheffes d'orchestre face à un groupe qui est dans la confiance et qui se "joue" de lui ou elle.



## Pac man

Les chaises sont disposées en lignes pour former un carré plein (par exemple 4 lignes de 4 chaises). Le nombre de chaises et le même que le nombre de joueur.euse. Une chaise est vide et une joueur.euse est debout devant, il ou elle est le pacman. Son but est de s'asseoir sur la chaise vide en y allant en marchant. Le but des autres est de combler toujours la chaise vide en se déplacement d'une chaise à l'autre pour empêcher le pacman de s'asseoir.