



PHILIA +

PROTECTION DE LA JEUNESSE : AGIR AVEC LE JEUNE

# FICHE OUTIL

## Jeux coopératifs

Cette fiche a été réalisée par ITS Erasme et l'IRTS de Perpignan (France)



Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne.

Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Vous trouverez dans cette fiche des propositions de jeux coopératifs pour permettre de « faire groupe » aux participants, en amont de la formation.

Vous pourrez également consulter les sites suivants :

- <https://communagir.org/>
- <https://collectif-lavolte.org/ressources-pedagogiques/>

Un grand nombre d'outils existent, à chaque enseignants/formateur de s'en saisir dans leur organisation pédagogique.



## IDEES D'ICE-BREAKER

### Les points communs

Séparez les collaborateurs 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 publiquement. Le groupe qui gagne est celui qui trouve le plus grand nombre de points communs, ou les points communs les plus originaux. Précision : les points communs trop banals ne sont pas acceptés (du type : « nous avons tous deux bras »).

- Bénéfice : souder les équipes entre elles
- Durée : 10 minutes
- Nombre de personnes : de 20 à 100

### Qui a fait quoi ?

Chaque participant doit 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, bien sûr, consiste à deviner collectivement à qui appartient chaque papier. Vous risquez d'en apprendre de belles ! À condition de préciser, d'entrée de jeu, qu'il vaut mieux écrire sur le papier des choses pas trop banales.

- Objectif : mieux faire connaissance
- Durée : 1 minute par participant
- Nombre de personnes : 15 maximum

### Chercher le mot juste

Deux volontaires montent sur scène, ils comptent jusqu'à trois, puis disent en même temps un mot choisi au hasard. Ils recommencent en cherchant un mot qui tombe « à mi-chemin » entre les mots précédents. Par exemple, s'ils disent « Fruit » et « Singe » au premier tour, il y a de fortes chances pour qu'ils disent tous les deux « Banane » au second tour. On recommence la partie autant de fois que nécessaire pour trouver le mot juste ! On peut ensuite lancer une nouvelle partie avec deux autres participants, et ainsi de suite.

- Objectif : souder le groupe, s'amuser
- Durée : 2 minutes pour chaque duo
- Nombre de personnes : 16 maximum

### Le jeu des 20 questions

Un volontaire se place devant le groupe. Il 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 volontaire qui remporte la partie !



- Objectif : souder le groupe, s’amuser
- Durée : 5 minutes par partie
- Nombre de personnes : 20 maximum

### Le bâton d’hélium

Tous les participants portent, sur le bout des index, une tige longue et légère (en plastique souvent – on peut aussi simplement faire un long rouleau de papier kraft). Le but ? La descendre tous ensemble et la poser au sol de manière horizontale. Cela vous semble idiot ? C’est que vous n’avez pas essayé ! Comme on le voit sur cette vidéo, spontanément, la tige va monter, monter, monter... D’où son nom “bâton d’hélium”. Les participants vont donc apprendre à se faire confiance et se coordonner.

- Objectif : souder le groupe, s’amuser
- Durée : 5 minutes
- Nombre de personnes : 20 par bâton

### Pierre feuille ciseaux

Les participants se mettent deux à deux pour jouer à pierre-feuille-ciseaux (en trois manches). Le perdant doit ensuite soutenir le gagnant en tapant des mains et scandant son nom ; le gagnant, lui, doit se trouver un autre gagnant pour jouer à pierre-feuille-ciseaux, et ainsi de suite... A la fin, il ne reste que deux champions qui s’affrontent, alors que tout le monde dans la pièce les acclame avec ferveur. Ce jeu est très simple à expliquer, il est très court et réveillera les plus endormis !

- Objectif : libérer l’énergie du groupe (idéal après le déjeuner)
- Durée : 5 minutes
- Nombre de personnes : 100 maximum

### Bingo d’entreprise

Fabriquez un grand tableau d’au-moins 5×5 cases numérotées. Chaque case comporte une affirmation pouvant concerner les salariés. Par exemple : « j’ai un animal de compagnie » ; « je suis dans l’entreprise depuis plus de dix ans » ; « j’ai visité plus de quinze pays » ; etc. On tire ensuite les numéros, au hasard. Depuis sa place, chaque participant coche les cases qui lui correspondent. Le premier à former une ligne complète a gagné !

- Objectif : faire connaissance
- Durée : 5 minutes
- Nombre de personnes : 100 maximum



## Construire la tour la plus haute

Les collaborateurs sont divisés en petits groupes, de 5 à 10 personnes. Chaque groupe se voit remettre un petit matériel d'architecte, par exemple : 20 spaghettis, trois marshmallows, et du scotch. Le but est de construire la tour la plus haute en un temps limité ! Le plus dur est encore de s'entendre sur la technique à choisir... Tout est bien expliqué dans la conférence TED de Tom Wujec (sous-titrée en français).

- Objectif : se détendre, souder des petits groupes, libérer la créativité
- Durée : 5 minutes
- Nombre de personnes : 100 maximum

## Le photolangage

L'organisateur imprime, à l'avance, un certain nombre d'images, les plus variées possibles (faune et flore, villes, personnages, etc.). Au début de l'icebreaker, il les étale pêle-mêle sur une table. Chaque participant doit alors choisir une image « qui lui parle », et devant les autres, expliquer son choix. En sachant qu'une même image peut avoir des significations différentes, voir opposées, selon les personnes. Par exemple, une photo de lion pourra signifier : « Je me sens l'énergie d'un fauve ce matin ». Mais aussi : « J'ai déjà fait un safari en Afrique. »

- Objectif : faire mieux connaissance
- Durée : 10 minutes
- Nombre de personnes : 20 maximum

## La baudruche

Les collaborateurs se divisent en groupes de 5 à 10 personnes et se répartissent en cercles. Chaque groupe se voit remettre un ballon de baudruche gonflé, de couleur différente. Le but est de le maintenir en l'air, au milieu du cercle et sans le toucher, le plus longtemps possible. La seule technique consiste à faire du vent, soit en soufflant par la bouche, soit en secouant des feuilles de papier. La dernière équipe à faire tomber le ballon remporte la partie !

- Objectif : libérer l'énergie, s'amuser
- Durée : 5 minutes
- Nombre de personnes : 100 personnes maximum



## Le mot unique

### Description et objectif

Commençons par un Icebreaker très (très) simple qui permet d'initier un dialogue et de trouver des points communs entre les participants tout en faisant ressortir leurs différences. Le Mot Unique consiste à faire réfléchir les personnes présentes sur la vision qu'elles ont de la culture / philosophie de leur entreprise, par le biais d'un seul mot.

Cette pratique va permettre à des collaborateurs qui ne se connaissent pas forcément bien de se rassembler autour d'un sujet qui les concerne tous sans être trop personnel. Ainsi, même les plus réservés pourront participer au débat de leur groupe en avançant leur idée de mot.

### Déroulement du jeu

- Créez plusieurs groupes de 4 ou 5 personnes et demandez-leur de réfléchir collectivement pendant une dizaine de minutes à la question suivante : "Quel mot pourriez-vous utiliser pour décrire votre culture d'entreprise (celle dans laquelle ils travaillent) ?"
- Une fois le temps écoulé, rassemblez les groupes et demandez à un volontaire de chaque équipe de venir révéler le mot choisi.

### Matériel et durée moyenne

Il est difficile de trouver un Icebreaker aussi simple, et pour cause : aucun matériel n'est requis et aucune préparation n'est nécessaire en dehors de la création des groupes.

Prévoyez entre 15 et 20 minutes pour cet icebreaker entre la phase de réflexion et la mise en commun des différents groupes.

## Le jeu de la couverture

### Description et objectif

Cet Icebreaker est excellent pour donner l'opportunité à des personnes qui ne se connaissent pas ou très peu d'apprendre les prénoms de manière ludique.

En effet, il peut être difficile de former une équipe de travail si celles et ceux qui la composent ne sont même pas en mesure de s'interpeller par leurs prénoms !

A chaque tour, deux personnes (une de chaque équipe) sélectionnées silencieusement sont mises face-à-face et doivent trouver le plus rapidement possible le prénom de l'autre.

### Déroulement du jeu

- Rassemblez l'ensemble des participants et donnez le prénom de chacun d'entre eux une fois.
- Créez deux groupes d'une dizaine de personnes, que vous allez séparer par une couverture ou un autre élément opaque de grande taille, qui sera tenue par deux volontaires ou par un autre système.



- A chaque “tour”, une personne de chaque équipe est désignée en silence par ses collègues et se met donc debout derrière la couverture.
- Dès lors qu’une personne de chaque équipe a été choisie, la couverture est retirée et commence alors un “duel” : pour le remporter rien de plus simple, il s’agit de trouver le prénom de son adversaire avant lui.
- Le perdant change d’équipe, la couverture est repositionnée et un nouveau tour commence.

### **Matériel et durée moyenne**

Une couverture est requise pour cet Icebreaker, mais vous pouvez utiliser autre chose, tant qu’il est de grande taille et couvre une surface suffisante pour séparer les deux groupes. Prévoyez également des volontaires pour la tenir si besoin, qui ne participeront pas au jeu.

La durée est peut-être très variable ici, tout dépend du temps que vous avez à accorder à cet Icebreaker, et du temps qu’il faudra à chacun pour se souvenir correctement des prénoms des autres ! Toutefois veillez à ne pas excéder les 30 minutes, les participants peuvent sinon finir par se lasser.

## **L’île déserte**

### **Description et objectif**

Cet autre icebreaker très simple tend plus à permettre aux participants de partager quelque chose à propos d’eux ; ainsi, des centres d’intérêt communs peuvent émerger et rapprocher plusieurs personnes autour d’un centre d’intérêt par exemple.

Le concept est ici très simple : il est demandé à chaque personne du groupe de choisir un objet qu’elle emporterait avec elle si elle devait être placée sur une île déserte.

### **Déroulement**

- Rassemblez les participants dans une salle et expliquez-leur le fonctionnement de l’icebreaker pour qu’elles ne se retrouvent pas prises au dépourvu.
- Lancez l’activité et attendez que tout le monde ait partagé son objet !
- Divisez le groupe en sous-groupes aléatoires et demandez aux personnes qui les composent de travailler en équipe pour voir comment leurs objets respectifs pourraient leur servir à survivre, individuellement ou combinés.
- A l’issue de la réflexion, opérez une mise en commun. L’équipe gagnante sera celle qui aura fait preuve de la plus grande créativité et / ou aura le meilleur potentiel de survie !

### **Matériel et durée moyenne**

Encore une fois, aucun matériel en particulier à prévoir, c’est votre jour de chance.

Au niveau de la durée, prévoyez 30 minutes pour l’atelier complet.



## L'interview

### Description et objectif

Rassurez-vous il ne s'agit pas de faire passer des entretiens d'embauche factices aux participants !

Cet Icebreaker est conçu pour que les différentes personnes d'un groupe puissent parler d'elles en apprenant à se connaître mutuellement. A chaque fois, un participant va être "interviewé" par un autre en charge de lui poser quelques questions.

Nous vous encourageons à bannir les interrogations trop vagues ou trop personnelles afin que l'atelier puisse avancer de manière efficace. Il est également intéressant de privilégier les questions ouvertes pour éviter les généralités.

Au final, cet Icebreaker peut créer un rapprochement entre différents participants sur des sujets variés.

### Déroulement du jeu

- Séparez le groupe en groupes de deux personnes dans l'idéal. L'une sera en charge de poser trois questions, tandis que l'autre devra faire de son mieux pour y répondre.
- Donnez 5 ou 10 minutes aux personnes pour réaliser l'atelier. Il est préférable d'avoir un espace assez vaste à disposition puisque cet atelier implique que plusieurs personnes parlent en simultané, ce qui peut devenir gênant si le lieu est confiné.
- Une fois le temps écoulé, ré-assemblez le groupe au complet et demandez à chaque personne en charge des 3 questions d'expliquer quels éléments intéressants elle a pu apprendre sur l'autre collaborateur
- Invitez les participants à inverser les rôles : répétez les étapes 2 et 3 avant de faire un débriefing général.

### Matériel et durée moyenne

Pas de matériel requis en particulier.

La durée de cet Icebreaker ne devrait pas excéder 30 minutes, aussi n'oubliez pas de préciser au groupe que le but n'est pas de fournir des réponses très détaillées (gardez un œil sur l'heure au cas où !).

## Le bâton d'hélium

### Description et objectif

Une équipe de travail ne peut pas évoluer efficacement si ses membres ne se font pas confiance au quotidien. Et ça tombe bien, il existe un Icebreaker spécialement axé sur ce point : le bâton d'hélium.





Ici, les participants doivent porter une tige relativement longue (cet Icebreaker est recommandé pour des groupes d'entre 10 et 20 personnes) sur le bout de leurs index et parvenir à la poser à terre horizontalement.

Facile ? Pas si sûr !

### Déroulement du jeu

- Créez deux rangées de personnes se faisant face debout. L'espace entre les rangées doit être minime.
- Posez la tige sur les index tendus des participants et laissez les essayer de poser la tige au sol horizontalement. Ici, pas de "top départ", pas d'indications, les participants ne pourront compter que sur eux-mêmes et travailler de concert en se faisant confiance. Si la barre tombe ou que des participants n'ont plus leurs doigts en contact avec la tige, faites recommencer le groupe depuis le début !

### Matériel et durée moyenne

Prévoyez une tige relativement longue et bien rigide.

La durée peut varier en fonction du nombre de tentatives qu'il faudra au groupe pour surmonter le challenge : si l'atelier ne durera parfois pas plus de 5 minutes, un groupe pourra parfois avoir plus de mal et prendre plus de temps pour réussir.

Le cas échéant, n'hésitez pas à interrompre l'atelier afin d'aider les participants à cibler les points de blocage tout en leur donnant des astuces pour mieux se coordonner.

### Le challenge Marshmallow

#### Description et objectif

Utilisé dans de nombreuses grosses entreprises, cet Icebreaker très particulier a pour but de favoriser le "teambuilding" des équipes en les mettant devant un challenge a priori très simple mais au final étonnement complexe.

A l'aide du matériel fourni (spaghettis, scotch, ficelle, et un Marshmallow), plusieurs équipes vont devoir construire en un temps limité la structure la plus haute possible, avec deux conditions : le marshmallow doit être au sommet de la construction ET cette dernière doit tenir toute seule lors de la présentation.

#### Déroulement du jeu

- Formez des équipes constituées de 4 ou 5 personnes et attribuez à chaque groupe une table avec le matériel nécessaire.
- Démarrez le challenge (une vingtaine de minutes) et observez la manière dont les différents groupes travaillent pour bâtir leur édifice.



- Une fois le temps écoulé (n'oubliez pas de donner le temps restant à toutes les équipes régulièrement), seuls les groupes ayant une structure remplissant les conditions citées-dessus sont qualifiés. Parmi ceux-ci, l'équipe qui a construit la structure la plus haute et / où la plus originale (à définir avant le début de l'Icebreaker) remporte le concours et reçoit une récompense (Des Marshmallows par exemple ?).
- Effectuez ensuite un débriefing pour terminer, où chaque groupe peut faire part de ses blocages, idées ou remises en question.

### Matériel et durée moyenne

**Au niveau du matériel**, il vous faudra :

- Des paquets de spaghettis
- Des rouleaux de scotch
- De la ficelle en quantité
- Des paires de ciseaux
- Un mètre-ruban pour mesurer les structures à la fin de l'Icebreaker
- Un chronomètre de grande taille pour que les équipes puissent (si elles y pensent) regarder le temps restant
- Et évidemment beaucoup de Marshmallows 😊

**Au niveau de la préparation**, aménagez le lieu en amont en plaçant le nécessaire pour chaque équipe sur leurs tables respectives.

**Pour la durée**, il faut bien prévoir une heure pour aller de la présentation à au débriefing final, alors prévoyez un créneau horaire suffisant pour cet Icebreaker.

### La chasse au trésor (collaborative)

#### Description et objectif

Si la chasse au trésor est une activité très appréciée des enfants, elle ne l'est pas moins par les adultes en général ! A la fois amusante et intense, elle demande aux participants de travailler ensemble afin de parvenir à identifier un ou des objets cachés au préalable.

Cet esprit d'équipe n'étant pas forcément présent dès le début dans un groupe constitué de collaborateurs ne se connaissant pas, la chasse au trésor peut permettre d'initier une dynamique collaborative dans un esprit "bon enfant". C'est aussi un bon moyen de familiariser de nouveaux arrivants à l'espace de travail dans lequel ils seront amenés à évoluer.

Le fonctionnement est quasiment identique à celui des parties de lorsque vous étiez enfant : une ou plusieurs récompenses sont cachées dans les locaux (voire même en extérieur) et les participants doivent glaner des indices, çà et là, afin de les récupérer.

Deux différences cependant :



- Ici les joueurs ne sont pas en compétition les uns contre les autres (bien que cela soit une possibilité alternative pour favoriser l'esprit de compétition positif) mais unis au sein d'une seule et même équipe, afin de les amener à collaborer.
- En tant que facilitateur, vous pouvez aider les participants en leur indiquant s'ils sont près de trouver un objet par "Vous chauffez" ou "Vous refroidissez".

### Déroulement du jeu

- Rassemblez les participants et indiquez leur les différents objets qu'ils vont devoir trouver, ainsi que le périmètre du jeu afin d'éviter les sorties de zone.
- Observez la manière dont se déroule l'activité et comment les personnes coopèrent pour mettre la main sur les trésors. N'hésitez pas à les aiguiller avec des indications "Chaud" ou "Froid" (comme indiqué plus haut) pour rendre l'expérience moins frustrante.
- Une fois l'activité terminée, rassemblez le groupe et laissez les s'exprimer sur les difficultés qu'ils ont pu rencontrer, les moyens mis en oeuvre afin d'avancer plus efficacement...

### Matériel et durée moyenne

Plus que du matériel (mis à part les trésors), vous aurez besoin de préparation et d'organisation, puisque cette activité prend quand même un certain temps et requiert une partie des bureaux.

La chasse au trésor étant généralement une activité assez longue, prévoyez entre 1 et 2 heures en tout (présentation, recherche et débriefing).

### Whodunit ? ( Ou "Qui l'a fait" ? )

#### Description et objectif

Grâce à cet Icebreaker très abordable (et surtout amusant), vous allez pouvoir instaurer un peu de complicité entre les membres d'une équipe tout en les amenant à mieux se connaître. S'il peut être comparé à l'icebreaker de l'interview que nous avons abordé plus haut, le Whodunit se base plus sur un aspect "jeu" que sur une expérience d'ordinaire stressante (les entretiens), et peut donc être mieux perçu par les participants !

Ici, chaque participant écrit sur un post-it ou une carte vierge un fait surprenant sur lui. Les cartes sont ensuite mélangées et distribuées aléatoirement à chaque personne, qui doit ensuite lire la carte et tenter de deviner ) qui appartient la carte.

#### Déroulement du jeu

- Rassemblez les participants en un seul groupe ou créez deux équipes puis fournissez à chaque personne un support sur lequel écrire ainsi qu'un stylo.
- Invitez tout le monde à écrire en majuscules et au masculin (même les filles) afin d'anonymiser l'ensemble au maximum.



- Récupérez toutes les cartes puis mélangez le tout avant d'en faire tirer une au sort par chaque personne.
- Commencez par le premier participant en lui demandant de lire à haute voix ce qui est écrit sur sa carte ; il doit ensuite essayer de deviner qui est l'auteur du fait. La personne désignée répond simplement par "Oui" ou par "Non". Le tour continue jusqu'à ce que le participant dont c'est le tour trouve la bonne personne. Cette dernière peut ensuite expliquer brièvement ce fait la concernant si elle le désire (Cela peut donner lieu à de bons moments !).
- Recommencez l'étape 3 jusqu'à ce que tout le monde ait participé.

### **Matériel et durée moyenne**

Il vous faudra pour cet Icebreaker de petits supports d'écriture (post-its, cartes vierges...) ainsi que des stylos.

La durée peut ici varier fortement en fonction du temps que mettra le groupe pour trouver les faits relatifs à chacun.

### **Le marché de Padi-Pado**

#### **Description et objectif**

Cet Icebreaker généralement court se présente sous la forme d'une énigme à laquelle vont être confrontés les participants.

La réponse à l'énigme se trouve dans l'énoncé mais il n'est pas rare de voir les groupes chercher une explication très complexe à la problématique alors que la réponse est juste sous leurs yeux, d'où l'intérêt de cette petite activité.

Relativement amusant de par son apparente simplicité, cet Icebreaker permet de stimuler l'intelligence collective en amenant les membres du groupe à réfléchir de concert sur une problématique singulière, ainsi qu'à penser "Outside the box" pour espérer trouver la réponse !

Remarque : Nous vous conseillons de réserver cet Icebreaker pour des groupes de petite taille (10 personnes maximum) du fait des discussions en simultané qu'il peut engendrer.

#### **Déroulement du jeu**

- Rassemblez le groupe et faites leur part de l'énoncé suivant : "Je reviens d'un voyage dans un lointain pays dans lequel se trouvait le marché de Padi-Pado. Là-bas, ils vendent des pâtes mais pas de riz, et des tables mais pas de tabourets. J'ai aussi vu qu'ils avaient à vendre des lunettes mais pas de lentilles. Enfin, ils proposaient des casques audio mais pas d'écouteurs." Puis demandez-leur de trouver pourquoi cet étrange marché ne vend pas certains produits.
- Laissez les participants se creuser les méninges sur la question. La solution à l'énigme est la suivante : le marché vend absolument de tout, mis à part les biens dont les noms contiennent un "i" ou un "o", d'où le nom de "Padi-Pado" !



### **Matériel et durée moyenne**

Pas de matériel requis, mis à part du papier et des stylos si vous pensez que cela est nécessaire pour le groupe.

La durée devrait en général se situer entre 5 et 15 minutes, mais il peut arriver que l'équipe ne parvienne pas à trouver la réponse. Dans ce cas, pour éviter que l'activité s'éternise, vous pouvez leur donner quelques petits indices afin de les mettre sur la piste.

## **2 vérités et 1 mensonge**

### **Description et objectif**

Terminons avec un grand classique des Icebreakers. Dans cette activité, les participants doivent à tour de rôle exprimer 3 faits ou éléments le concernant. Si deux d'entre eux sont vrais, un autre est faux.

Le but du jeu est de trouver quelle affirmation est la fausse parmi les 3.

Une activité intéressante pour briser la glace des premières rencontres et amener des employés à s'intéresser à leurs collègues qu'ils ne côtoient pas forcément au quotidien.

### **Déroulement du jeu**

- Présentez l'activité au groupe et laissez quelques minutes de battement pour que tout le monde ait le temps de réfléchir.
- Demandez à un volontaire de commencer par exposer ses 3 expériences. Par la suite, le groupe se concerta et essaie de trouver quelle affirmation est la fausse jusqu'à tomber sur la bonne.
- Dès que la bonne réponse est trouvée, c'est au tour de la personne suivante de prendre la parole et ainsi de suite.
- A la fin de cet Icebreaker, rassemblez les participants autour d'un encas pour les laisser discuter entre eux, car cet atelier peut éveiller la curiosité et créer des discussions !

### **Matériel et durée moyenne**

Pas de matériel requis.

Prévoir environ 30 minutes pour compléter l'atelier, en fonction du nombre de participants.

