

## Pour mieux se connaître et prendre sa place dans un groupe..

Pas facile d'intégrer un nouveau groupe. Est-ce que je vais rencontrer des gens sympas ? Est-ce que je vais réussir rentrer dans le groupe ? Est-ce que je ne vais pas me retrouver seul ? Ce sont certainement des situations que vous avez déjà rencontrées, et que vous rencontrerez encore tout au long de votre vie !

Voici quelques activités que vous pouvez animer pour apprendre à se connaître, « briser la glace », se faire confiance, rire ensemble et permettre à chacun de prendre sa place dans le groupe :

### Les simplissimes

- **Enchanté** : au signal, les participants se promènent dans la salle sans se parler. Lorsque le meneur de jeu claque dans ses mains, ils se placent par deux et se présentent mutuellement. À chaque claquement de mains, les participants rejoignent une nouvelle personne.
- **Le ballon** : le groupe est installé debout en cercle. Le meneur de jeu lance un ballon à un des participants qui doit alors se présenter et donner 5 informations. Exemple : "je m'appelle Sarah, j'ai 17 ans, je suis en 1ère STAV, j'adore le handball et j'ai 3 frères". Ensuite, lorsqu'il a terminé le participant relance le ballon ou l'objet à une personne qui ne s'est pas présentée et ainsi de suite.
- **Le ballon invisible** : le groupe s'installe debout en cercle. Le meneur lance le ballon rouge imaginaire après avoir rappelé son prénom, la couleur du ballon et annonce le prénom de la personne qui va le réceptionner : « Nicolas, ballon rouge à Sophie ». Le destinataire rattrape le ballon imaginaire et fait de même à l'attention d'un autre participant « Sophie, ballon rouge, Marc ». Une fois que le fonctionnement est installé, le meneur de jeu peut rajouter d'autres ballons (bleu, vert..) ce qui complexifie la tâche. Idéal pour apprendre les prénoms !

### Un peu plus élaborées

- **Tous pareils tous différents** : le groupe se positionne debout en cercle. Un participant va avancer d'un pas vers l'intérieur du cercle et annoncer à voix haute quelque chose qui le caractérise, une expérience qu'il a vécu, une compétence qu'il a acquis.. Chaque participant qui se reconnaît dans ce qui a été annoncé avance alors d'un pas.
  1. Dans la première partie du jeu, l'objectif va être de rassembler le plus de personnes possibles, voire toute le monde. Exemple : « j'aime le chocolat » (attention néanmoins de ne pas avancer des choses trop évidentes).
  2. Au bout d'un moment, le meneur modifie l'objectif : il faut alors essayer de trouver des propositions les plus inédites. Exemple : « j'ai déjà nagé avec les dauphins », « je sais faire la pâte feuilletée »..

Retrouvez toutes nos fiches : <http://enviescolaire.fr/wakka.php?wiki=RessourceS>

# Les fiches pratiques d'Envie scolaire

- **Le détecteur de mensonges** : le groupe est installé assis en cercle. On laisse quelques minutes à chacun pour réfléchir à trois affirmations, dont deux sont vraies et une est fausse (exemple : je n'aime pas le chocolat, je suis championne de France de natation, j'ai un frère jumeau). Un premier participant se porte volontaire et les énonce au groupe. Les autres posent des questions (le meneur de jeu distribue la parole) et tentent de trouver l'affirmation qui est fausse. Un joueur ne peut dénoncer le mensonge qu'une seule fois. S'il se trompe il est temporairement éliminé. Ensuite on tourne de manière à ce que tout le monde passe.
- **Le jeu du cube** : construire un cube géant avec sur chacune des faces une question ou proposition différente. Exemples : ce qui me fait rire , ce qui me rend triste, la question que je n'aime pas que l'on me pose, si j'étais un(e) (animal, fleur, livre, film, jeu,...) je serais..., mon plat préféré...). Ensuite le groupe se positionne assis par terre en cercle. Le meneur de jeu commence : il se présente, lance le dé, répond à la question puis passe le dé à un autre participant.

## Des jeux rigolos, pour apprendre à se connaître et à se faire confiance par le toucher

- **Les nœuds** (maximum 12 personnes – sinon diviser le groupe en sous groupes) : le groupe se positionne debout en cercle. Le meneur de jeu invite les participants à fermer les yeux et à tendre les 2 bras vers l'avant, un peu au-dessus de la tête avec les mains ouvertes. Lorsque le meneur de jeu va dire « tic ».. chaque participant avancera d'un pas.. « tic », « tic ».. et dès que l'on sent que l'on rencontre une main on l'attrape. Lorsque tout le monde est rassemblé on s'arrête et on garde les yeux fermés jusqu'à ce que chacun tienne une main à gauche et une main à droite. Tout le monde ouvre les yeux et on essaie ensuite de se démêler gentiment sans jamais se lâcher les mains. Au final on peut obtenir un seul cercle, 2 ou plus, ..
- **Le train aveugle** : les participants se mettent par 4, « à la queue leu leu » en se tenant par les épaules. Les trois premiers vont fermer les yeux, ils sont le wagon. Le quatrième en dernière position est le chauffeur et va devoir les guider silencieusement dans la salle. Code de départ : pour démarrer on pousse en avant doucement, pour tourner on sert l'épaule correspondante, pour arrêter on émet deux pressions consécutives et pour reculer on tire doucement en arrière. Chacun relaie les informations du chauffeur à celui qui est devant lui.
- **La ronde des caractéristiques** : le groupe se positionne en cercle assis sur des chaises. Le meneur de jeu annonce une caractéristique. Exemple : « ceux et celles qui ont les yeux bleus » ou encore « ceux et celles qui aiment le chocolat ». Les participants se reconnaissant se lèvent et s'assoient sur la chaise directement à leur droite. S'il y a déjà quelqu'un, ils s'assoient sur ses genoux. Le jeu se poursuit ainsi et à chaque fois, les participants bougent d'une place lorsqu'ils sont concernés par la proposition .... des amoncellements de trois personnes ou plus vont peu à peu se créer. Autre règle, lorsqu'elle se déplace, chaque personne amène les gens placés au-dessus d'elle (celle du dessous reste sur place). La première personne qui a fait le tour et qui revient à sa place l'emporte.

**Un dernier petit rappel pour dire qu'il est essentiel de poser dans le groupe un cadre bienveillant avant toute animation, aussi simple soit-elle !**

Retrouvez toutes nos fiches : <http://enviescolaire.fr/wakka.php?wiki=RessourceS>



Cette action est cofinancée par l'Union européenne

