

#OSG - ICE BREAKER

La Météo du Jour

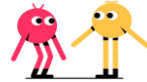


Demandez à vos collaborateurs leur état d'esprit dès l'abord de votre présentation. Cette interaction avec vos participants permet généralement d'installer un climat de confiance qui favorise les échanges ! Cette activité est aussi bien adaptée pour des petits groupes que de larges audiences.

Source: Beekast.com

#OSG - ICE BREAKER

Présentation croisée



Activité ayant pour but de donner la parole à chacun des participants. Constituez des binômes (idéalement deux personnes qui ne se connaissent pas) et demandez-leur de se présenter ! Une fois qu'ils se sont présentés, ils doivent alors présenter leur binôme au reste du groupe ! Cette activité permet de challenger la capacité d'écoute des participants tout en leur permettant de faire connaissance.

Source: Beekast.com

#OSG - ICE BREAKER

10 choses en commun



Demandez aux participants de se mettre en binôme avec quelqu'un qu'ils ne connaissent pas. Demandez aux participants de trouver 10 choses qu'ils ont en commun avec leur binôme, dans un temps imparti. Demandez ensuite à chaque binôme de comparer leurs résultats avec le reste du groupe. Option: Les points communs ne doivent pas avoir de rapport avec le travail. Variante: faire des groupes de 4 ou 5 à la place des binômes, si l'audience le permet.

Source: Thebalancecareers.com

#OSG - ICE BREAKER

Five of anything



Demandez aux participants de partager 5 choses au reste du groupe, sur un thème de votre choix. Par exemple : « les 5 choses qui les motivent le plus dans leur travail »; « leurs 5 plats préférés »; « les 5 voyages qu'ils aimeraient faire »... Le thème sélectionné peut avoir un lien avec l'objectif de la réunion et servira alors de belle introduction. Les participants peuvent ensuite croiser leurs réponses et comparer les points communs.

Source: Thebalancecareers.com

#OSG - ICE BREAKER

Les Questions Rigolotes

Parfois, on a juste besoin d'un Ice Breaker rapide et efficace. Par exemple, dans une réunion juste après déjeuner, pour rassembler un groupe ayant des conversations parallèles ou simplement détendre une atmosphère. Utilisez alors les « questions rigolotes » :

- Si vous étiez sur une île déserte, quels sont les 3 objets que vous aimeriez avoir avec vous ? - Si vous pouviez rencontrer un personnage historique, qui choisiriez-vous ?
- Si vous pouviez choisir un ami imaginaire, qui ce serait et pourquoi ? ...

A vous de choisir les suivantes !

Source: Thebalancecareers.com

#OSG - ICE BREAKER

Questions énergisantes

En tant que facilitateur, ayez toujours quelques questions brise-glace dans votre poche ! Posez la question aux participants sous forme de tour de table, ou proposez-leur de se lancer une balle pour y répondre à tour de rôle.

- Quel a été le meilleur moment de votre journée et pourquoi ?
- Quelle caractéristique appréciez-vous le plus chez vos collègues ?
- Quel est le mot que vous aimeriez entendre de votre patron ?

A vous de choisir les plus pertinentes !

Source: Thebalancecareers.com

#OSG - ICE BREAKER

Votre meilleur « vous »



Proposez à chaque participant de partager avec le reste du groupe un moment ou une anecdote qui représente leur meilleur moment personnel (ou un des meilleurs).

En tant que facilitateur, n'hésitez pas à ouvrir le bal, ce n'est pas forcément facile pour les participants de se « livrer ».

Debriefez avec le groupe sur leur ressenti par rapport à cet exercice de partage assez personnel vis-à-vis de leurs collègues.

Source: Thebalancecareers.com

#OSG - ICE BREAKER

Classement muet



Demandez aux participants de se « ranger » par jour et mois d'anniversaires... sans se parler !

Vous verrez que même si au départ les participants butent sur l'interdiction qui leur est donnée, ils trouveront vite des alternatives à la parole et stimuleront leur créativité.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Chifoumi



Les participants se mettent par deux et font un pierre/feuille/ciseaux 3 fois de suite. Le perdant se met derrière le gagnant et commence à scander son prénom et devient son fervent souteneur. Le gagnant va alors affronter un autre gagnant, et ce jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux groupes scandant les prénoms des deux derniers gagnants. Cet exercice permet de découvrir les prénoms, et il n'y a rien de tel pour remettre une énergie et des rires dans le groupe en quelques minutes.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

3 vérités et 1 mensonge



Chacun écrit son nom accompagné de quatre renseignements sur lui-même sur une grande feuille de papier. Par exemple, quelqu'un peut écrire Alphonse : adore chanter, jouer au foot, a cinq femmes et aime l'analyse participative rapide. Les participants circulent ensuite avec leur feuille et forment des paires. Ils s'échangent leurs feuilles et essaient de deviner lequel des renseignements fournis est faux.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Écrire avec son corps



Demander aux participants d'écrire leur nom en l'air en utilisant un membre ou une partie du corps. Ils peuvent par exemple écrire leur nom en utilisant le coude ou la jambe. Continuer jusqu'à ce que chacun ait écrit son nom en utilisant diverses parties de son corps.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Ne répondez pas



Demander au groupe de se lever et de former un cercle. Un participant commence le jeu en allant vers quelqu'un et en lui posant des questions comme « quel est votre tic le plus énervant ? ». La personne interrogée ne doit cependant pas répondre. C'est le participant debout à sa gauche qui doit répondre à sa place. Encourager les participants à faire preuve d'autant d'imagination que possible dans leurs réponses.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Le jeu de la bouteille



Les participants se mettent debout et forment un cercle. Au premier tour, faire passer une bouteille ou un autre objet dans le cercle. Chaque participant doit faire quelque chose à cette bouteille, l'embrasser, la frotter ou la mettre à l'envers par exemple, en ajoutant le geste effectué par la personne précédente. Lorsqu'une personne se trompe, on recommence !

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Ce que j'aime chez ...



Demander aux participants de s'asseoir en rond. Chaque participant doit dire, à tour de rôle, ce qu'il aime bien chez le participant assis à sa droite. Donner au participant le temps de penser d'abord à ce qu'il va dire.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Le nœud humain



Les participants se mettent debout, forment un cercle et se tiennent par la main. Toujours en se tenant par la main, ils se meuvent comme ils le souhaitent. Ils se tordent et s'entortillent entre eux, faisant ainsi un nœud. Ils doivent ensuite défaire ce nœud, sans se lâcher les mains.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Fizz Buzz



Faire le tour du groupe en comptant normalement. Le groupe doit remplacer tout nombre multiple de trois par fizz, tout multiple de cinq par buzz, et tout multiple de trois et cinq par fizz buzz. Compter et voir jusqu'à combien le groupe peut aller !

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Mener et guider



Mener et guider Les participants se mettent deux par deux. Dans chaque couple, on bande les yeux d'un participant. Le partenaire le guide ensuite à travers la salle en s'assurant qu'il ne trébuché pas sur quelque chose. Au bout d'un moment, le facilitateur demande aux membres du couple d'échanger leurs rôles. Au terme du jeu, les participants discutent de ce qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont dû faire confiance à quelqu'un d'autre pour veiller à leur propre sécurité.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Orchestre sans instruments

Expliquer aux participants qu'ils vont former un orchestre sans instruments. Les membres de l'orchestre se serviront uniquement des sons que le corps humain peut faire. Les participants peuvent se servir de leurs mains, de leurs pieds, de leur voix, etc., mais pas de mots. Ainsi, ils peuvent siffler, fredonner, soupirer, frapper des pieds etc. Chaque joueur doit choisir un son. Choisir une chanson connue et demander à tout le monde de participer en jouant de l'instrument de leur choix.

Alternativement, ne pas proposer de chanson et laisser les participants se surprendre en créant un son original.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Ouragan

Tous les participants sont assis en rond et en silence, les yeux fermés. Le facilitateur se frotte les mains pour signifier la pluie. La personne qui se trouve à sa droite l'imité, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe reproduise le même son. Une fois que tout le monde est en train de se frotter les mains, le facilitateur augmente le volume du bruit de la pluie en claquant les doigts. Ce son est à son tour transmis tout autour du cercle. Le facilitateur tape des mains et ce son est transmis à travers le cercle pour signifier une tempête. Le facilitateur se tape les cuisses et le groupe l'imité. Lorsque le facilitateur et les participants tapent des pieds, c'est que la pluie est devenue un ouragan. Pour signifier que l'orage est en train de cesser, le facilitateur inverse l'ordre des gestes.

#OSG - ICE BREAKER

Fais passer le rythme



Les participants s'assoient et forment un cercle. Le facilitateur introduit une séquence rythmée de gestes. Les participants peuvent par exemple se taper les cuisses, ensuite taper des mains et enfin taper dans les mains de leurs voisins. Les participants se passent cette séquence rythmée tout autour du cercle. Une fois que le groupe a bien acquis le rythme de la séquence, l'accélérer. Lorsque le groupe maîtrise ce nouveau rythme, introduire d'autres rythmes dans la séquence pour que plusieurs rythmes s'échangent en même temps tout autour du cercle.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Le jeu du dessin



Les participants travaillent en couples, assis dos à dos. Un participant de chaque paire a dans les mains un dessin très simple. Son partenaire a une feuille blanche et un stylo. La personne qui détient le dessin doit le décrire dans le détail pour que son partenaire puisse le reproduire sur la feuille de papier.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Miroir, miroir



Les participants se mettent deux par deux. Chaque couple de participants décide de qui sera le miroir au sein du couple. Le participant miroir copie les actions de son partenaire. Au bout d'un moment, demander aux membres des couples de changer de rôle pour permettre au partenaire d'être cette fois-ci le miroir

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Messages brouillés



Les participants s'assoient en rond. Le facilitateur pense à un long message, comme « demain matin j'irai au marché acheter des bananes et des mangues, et ensuite j'ai rendez-vous avec mon cousin à midi », par exemple. Il chuchote ce message au participant assis à sa droite. Ce participant chuchote ensuite le même message à la personne assise à sa droite et ainsi de suite. Une fois que le message aura fait le tour du cercle, le dernier participant le dit à haute voix. Comparer le message final avec la version originale.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Objet parlant



Les participants s'assoient et forment un cercle. Ils se passent un objet tout autour du cercle. Le participant qui reçoit cet objet doit se mettre à parler sans interruption jusqu'à ce que son voisin décide de le lui prendre.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Le jeu du OUI ou NON



Les participants se divisent en deux lignes de façon à ce que chacun se retrouve en face d'un partenaire. La première ligne doit dire « oui » de toutes les façons possibles. Les participants de la deuxième ligne essaient de faire changer d'avis leurs partenaires en disant « non » de la façon la plus convaincante possible. Donner à chaque ligne de participants l'opportunité de changer de rôle.

Discuter ensuite de ce que les participants ont ressenti en disant « oui » ou en disant « non ». Chercher à savoir s'il était plus facile de dire oui plutôt que non et vice versa.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Le jeu du « E »



Écrire une lettre E bien ronde et en grand sur une feuille de flipchart. La placer au sol, au centre du cercle de participants. Demander aux participants de décrire exactement ce qu'ils voient sur le papier à partir de là où ils sont. Selon leur position dans le cercle, les participants verront la lettre m, un w, un 3 ou un E. Les participants ont le droit de changer de place pour voir la lettre à partir d'un autre angle. Cette activité peut servir notamment à démontrer que les individus voient les choses différemment, en fonction de leurs positions ou situations.

#OSG - ICE BREAKER

Quel est l'adverbe ?



Un participant quitte la salle et les autres participants choisissent un adverbe, rapidement ou lentement par exemple. Lorsque le participant revient dans la salle, il doit deviner de quel adverbe il s'agit en demandant aux participants de faire plusieurs actions de cette manière. Il peut par exemple leur demander de parler de cette manière et les autres participants se mettront à parler rapidement ou lentement. Le participant essaiera de deviner l'adverbe chaque fois qu'il aura commandé une action aux autres participants.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Les courses à faire



Le groupe forme un cercle. Un participant commence par dire « je vais au marché acheter du poisson ». Le participant suivant dit « je vais au marché acheter du poisson et des pommes de terre ». Chaque participant répète la liste en ajoutant un autre article à acheter. Le but est de pouvoir se souvenir de tous les articles qu'on a cités auparavant.

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Ce que je ressens



Les participants s'assoient en rond. A tour de rôle, chacun mime un sentiment.

Les autres participants essaient de deviner le sentiment qui est en train d'être mimé.

Le participant qui devine juste mime le sentiment suivant

Source : Alliance

#OSG - ICE BREAKER

Qui a fait quoi ?



Ce jeu est un excellent moyen pour en apprendre plus sur vos collègues. Chaque participant écrit deux ou trois faits le concernant sur un morceau de papier.

On récupère le tout, on mélange puis on redistribue. Ainsi chaque joueur détient entre ses mains un morceau de papier sur lequel est écrit une tranche de vie de ses collègues qu'il doit dévoiler à haute voix pour deviner qui en est l'auteur. Bien évidemment, plus les faits sortent de l'ordinaire, plus ils sont croustillants, mieux c'est !

Source : blog.birg-office.com

#OSG - ICE BREAKER

Le « 21 »

Positionnez-vous en cercle (il est préférable d'être au moins trois ou quatre joueurs) et désignez la personne qui commencera à compter. Chacun donne un chiffre jusqu'à 21, sans se tromper. Jusqu'ici, c'est très simple : vous dites « 1 », votre voisin « 2 », le voisin de votre voisin « 3 », etc. La personne qui prononce « 21 » a le droit de changer un chiffre par un mot. Par exemple, vous pouvez remplacer le 15 par « chaussure ». Ainsi, plus la partie avance, moins il y a de chiffres et c'est là que le jeu devient drôle... Option: dès qu'un joueur se trompe de mot ou de chiffre, donnez-lui un gage !

Source : ouest-france.fr

#OSG - ICE BREAKER

Chabadabada



Pour les gens qui aiment les blind-tests et les soirées musicales, c'est le jeu parfait.

Un premier joueur propose un mot. Les autres doivent trouver une chanson qui contient ce mot.

Ils doivent aussi donner le titre et l'interprète du morceau en question.

Source : ouest-france.fr

#OSG - ICE BREAKER

Back to back drawing



Objectif : Compétences en communication.

Vous aurez besoin de : Papier, stylos / marqueurs, impressions de dessins simples ou de formes de base. Instructions : Formez des paires et faites asseoir chaque paire dos à dos. Une personne reçoit une image d'une forme ou une image simple, et l'autre reçoit un morceau de papier et un stylo. La personne qui tient l'image donne des instructions orales à son partenaire sur la façon de dessiner la forme ou l'image reçue (sans leur dire ce dont il s'agit). Après un certain temps, demandez à chaque couple de partenaires de comparer leurs images et choisissez l'équipe ayant dessiné la réplique la plus précise.

#OSG - ICE BREAKER

Le jeu des possibilités



Durée : 5-6 minutes

Nombre de participants : un ou plusieurs petits groupes

Matériel nécessaire : tout objet aléatoire

Règles : donnez un objet à une personne dans chaque groupe. Chacun son tour, une personne doit se placer devant le groupe et présenter une utilisation de l'objet en question. Le reste de l'équipe doit deviner à quoi sert l'objet. Le démonstrateur ne peut pas parler, et les présentations doivent être originales !
Objectif : cet exercice réalisé en équipe stimule la créativité et la capacité d'innovation.

#OSG - ICE BREAKER

Gagnant / perdant

Durée : 5-6 minutes

Nombre de participants : deux ou plus

Matériel nécessaire : aucun

Règles : le partenaire A partage quelque chose de négatif lui étant arrivé avec le Partenaire B. Il peut s'agir d'un événement personnel ou en rapport avec le travail, mais il doit avoir eu lieu. Ensuite, le Partenaire A discute de la même expérience à nouveau, mais se concentre uniquement sur les aspects positifs. Le Partenaire B aide à explorer le côté positif de la mauvaise expérience. Dans un deuxième temps, ils échangent les rôles.

Objectif : les participants découvrent ensemble comment transformer des situations négatives en expériences d'apprentissage.

#OSG - ICE BREAKER

Dessine à tâtons



Choisissez un mot (objet, personnage...) et demandez à l'un des participants de dessiner des indications sur papier sans lettres, sans symboles et sans parler. Important ! l'artiste doit garder les yeux fermés ! Ensuite, changez de mot et d'artiste. Celui qui trouve le plus de mots a gagné !

Source : Cranium

#OSG - ICE BREAKER

Mimétix



Choisissez un mot (objet, personnage...) et demandez à l'un des participants de mimer des indications (sans parler), pour faire deviner le mot au reste du groupe. Ensuite, changez de mot et d'artiste. Celui qui trouve le plus de mots a gagné !

Source : Cranium

#OSG - ICE BREAKER

Relais relepé



Chaque participant écrit un mot sur un post-it. Ensuite, chaque participant à tour de rôle communique le mot à son voisin de gauche, sans lui montrer le post-it.

Chaque voisin doit alors épeler correctement le mot, à l'envers, du premier coup et sans avoir recours à l'écriture.

Celui qui épèle correctement le mot qui lui a été communiqué a gagné !

Source : Cranium

#OSG - ICE BREAKER

Téléphone arabe version papier

Donnez à chaque membre de l'équipe une feuille de papier sur laquelle il devra réaliser un dessin. Chacun passe ensuite son papier à la personne placée à sa droite. Cette dernière doit plier la feuille en deux et écrire ce qu'elle estime être représenté, avant de la faire passer à son tour au voisin de droite. Celui-ci lit la description, plie à nouveau le papier pour la cacher, puis doit dessiner ce qui est indiqué. Ainsi de suite, chaque passage alterne entre description et réalisation du dessin. Plusieurs feuilles peuvent être utilisées s'il manque de la place. Lorsque le papier revient à son propriétaire d'origine, chaque membre révèle ce qui a été écrit et dessiné.

#OSG - ICE BREAKER

Bonjour, mon nom est...

Créez une liste d'adjectifs – autant qu'il y a de membres dans l'équipe – décrivant des attitudes : par exemple grincheux, heureux, antipathique, craintif, positif etc. Pour chacun, réalisez une fiche autocollante commençant par « Bonjour, mon nom est [+ l'adjectif] ». Chaque membre de l'équipe tire ensuite une fiche au sort, la colle sur ses vêtements puis adapte son comportement s'adapter à la fiche. L'activité peut être réalisée lors d'une réunion de travail pour montrer l'impact des attitudes sur sa bonne tenue et son efficacité.

Source : goodgoodwork.fr

#OSG - ICE BREAKER

La citation



Pour que l'échange reste efficace, le jeu doit être joué dans un temps limité.

Un des participants ou l'animateur choisit une citation.

A tour de rôle, les participants peuvent partager ce qu'elle évoque pour chacun.

Cet Ice Breaker permet l'échange de perspectives entre les personnes.

#OSG - ICE BREAKER

L'image



Pour que l'échange reste efficace, le jeu doit être joué dans un temps limité.

Un des participants ou l'animateur choisit une image.

A tour de rôle, les participants peuvent partager ce qu'elle évoque pour chacun.

Cet Ice Breaker permet l'échange de perspectives entre les personnes.

Variante: cet ice breaker peut aussi être décliné avec un film (tout ou partie), un livre ou une musique.

#OSG - ICE BREAKER

Mini Sondage



Pour que l'échange reste efficace, le jeu doit être joué dans un temps limité.

En tant que facilitateur, choisissez une question de sondage amusante ou insolite et interviewez à tour de rôle les participants à la réunion. Cela pourrait-être « *pour ou contre l'épilation des sourcils ?* » ; « *Thé ou café ?* » ...

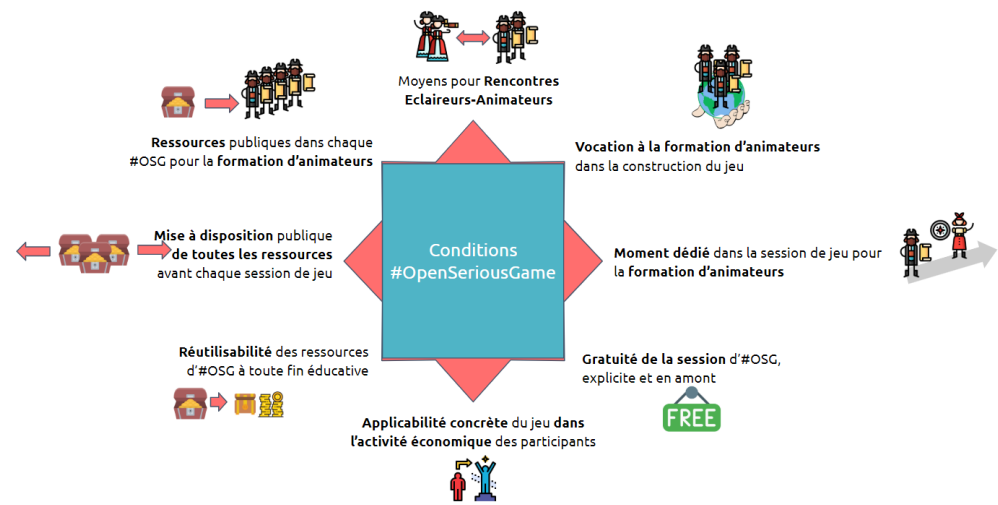
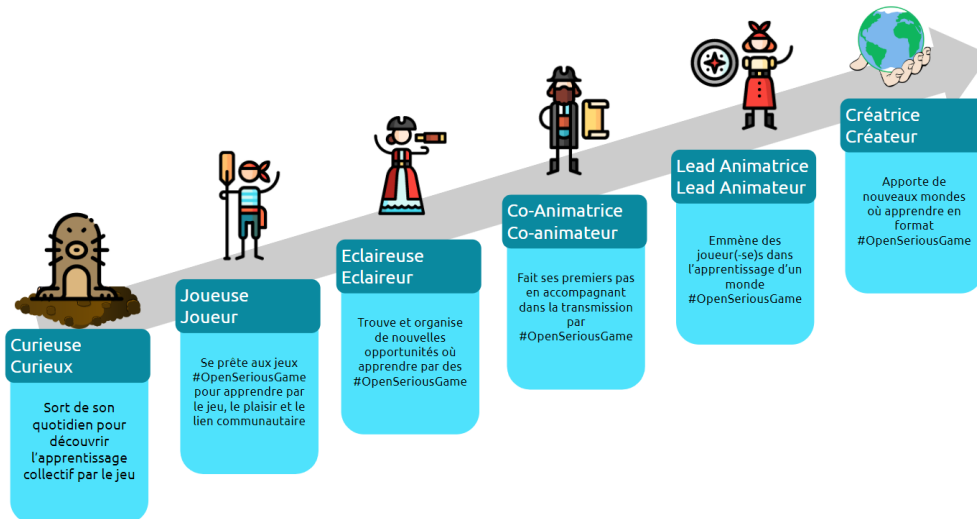
Cet Ice Breaker peut détendre l'atmosphère avant une réunion ou faire diminuer la tension pendant un échange.

Idee : faire une restitution par e-mail du mini-sondage dans la journée.

Source: Romaric Perrucaud

Le cadre #OpenSeriousGame

Un chemin pour réveiller le pouvoir de transmission en chacun



	Etape 1	Etape 2	Etape 3
Rôle Challenge	Curieuse(-x) 	Joueuse(-eur) 	Eclaireuse(-eur)
Apprentissages	<ul style="list-style-type: none"> S'ouvre à l'apprentissage en s'intéressant à un sujet amusant et instructif Apprend à dépasser la routine des centres d'intérêts Apprend la possibilité de réveiller son pouvoir de transmission 	<ul style="list-style-type: none"> Apprend le plaisir d'apprendre du contenu professionnel par le jeu Apprend l'existence de nouvelles façons de transmettre en s'inspirant les animatrices(-teurs) Apprend ce que chaque #OpenSeriousGame joué lui transmet 	<ul style="list-style-type: none"> Apprend plus vite en organisant des sessions de jeu (invitation d'animateurs, etc) dans son milieu professionnel Apprend à faire correspondre un contexte professionnel des objectifs pédagogiques Apprend à faire correspondre des objectifs pédagogiques et des jeux réels
Monstres à vaincre	<ul style="list-style-type: none"> Peur de s'intéresser à autre chose que ses sujets habituels Peur de pousser la porte pour observer 	<ul style="list-style-type: none"> Peur de prendre du temps à sortir du quotidien Peur de se prêter à un jeu devant d'autres (potentiellement connus ou inconnus) le temps d'une session #OSG Peur de prendre plaisir légitimement au travail dans le cadre d'un apprentissage 	<ul style="list-style-type: none"> Peur d'organiser un événement nouveau dans son environnement de travail Peur de partager son goût à l' #OSG pour apprendre en invitant des curieux(-ses) à jouer Peur de déranger/contacter les animateurs Peur de se tromper dans l'objectif pédagogique et le choix de jeu

	Etape 4	Etape 5	Etape 6
Rôle Challenge	Co-animatrice(-teur) 	Lead Animatrice(-teur) 	Créatrice(-teur)
Apprentissages	<ul style="list-style-type: none"> Apprend à s'approprier le contenu d'animation d'un #OSG Apprend à transmettre en co-animant une session de jeu Apprend l'efficacité de différentes mécaniques de jeux en observant leur résultat sur le public 	<ul style="list-style-type: none"> Apprend à transmettre en menant l'animation d'un #OpenSeriousGame Apprend à expliquer le cadre d'un jeu sérieux #OSG et le lien avec les objectifs pédagogiques associés Apprend à se mettre en avant le temps de l'animation, et à mettre en avant les autres pendant le temps de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> Apprend à creuser son propre contenu pour le rendre transmissible sous forme de jeu Apprend à créer un jeu : sélectionner, créer et associer les bonnes mécaniques de jeux pour ses objectifs pédagogiques Apprend à rendre la transmission du contenu accessible (#OpenSeriousGame)
Monstres à vaincre	<ul style="list-style-type: none"> Peur de se mettre avant (potentiellement devant des inconnus) Peur de trouver son binôme et de bien fonctionner avec 	<ul style="list-style-type: none"> Peur de mal expliquer un jeu (surtout si ça n'est pas le sien) Peur d'être le dernier recours d'une session de jeu, de se retrouver tout seul devant les joueuse(-r)s Peur de mettre les autres en avant dans l' #OSG, de ne pas être le centre de l'attention malgré les efforts d'animation 	<ul style="list-style-type: none"> Peur d'exposer sa propre création, et de l'échec de cette dernière Peur que quelqu'un s'approprie sa création et la réutilise à d'autres fins Peur de l'illégitimité de porter son propre projet d' #OpenSeriousGame Peur de ne pas maîtriser les mécaniques de jeu avant de se lancer

Le support de l'atelier est disponible ici : [XXX](#)