



QUELQUES IDÉES D'ICEBREAKERS

Pour "briser la glace"



POURQUOI CE LIVRE D'OR ...

Avant de commencer une réunion, une formation, un évènement, il peut être bien que les participants découvrent un minimum de choses sur l'autre.

Cela va permettre à chacun de se décrisper, de découvrir les autres participants, de commencer une cohésion de groupe, d'équipe et d'amorcer un dialogue et une certaine collaboration. Tous ces éléments positifs vont s'enclencher naturellement et souvent par le rire !

SOMMAIRE

| | |
|--|----|
| 1 - POUR APPRENDRE A SE CONNAITRE | 4 |
| le réseau social en papier | 4 |
| Le bingo entreprise | 4 |
| Le cercle et la laine | 5 |
| Bonne ou mauvaise pioche ? | 6 |
| Le cube icebreaker | 6 |
| 2 vérités et 1 mensonge | 7 |
| La couverture | 7 |
| 2 - DU MONDE CARTÉSIEEN AU MONDE IMAGINAIRE | 8 |
| Les oiseaux | 8 |
| La météo du jour | 8 |
| Dessines moi un mouton | 9 |
| Le mime | 9 |
| 3 - COHÉSION DE GROUPE | 10 |
| le bâton d'hélium | 10 |
| hamallow challenge | 10 |
| Le killer | 11 |
| Rira, rira pas | 11 |
| Compter sans ordre | 12 |
| Debout | 12 |
| 4 - EN VISIO | 13 |
| IL'histoire de son prénom | 13 |
| La surprise | 13 |
| Bonjour de | 14 |
| RUn, deux, trois | 14 |
| Si tu étais | 15 |
| Montrer et partager | 15 |

1 - POUR APPRENDRE À SE CONNAÎTRE

LES RÉSEAUX SOCIAUX EN PAPIER



10 à 30



30 à 40 minutes



papier kraft, des fiches, de la colle et des feutres

Donner à chaque participant une fiche de profil style facebook ou LinkedIn (voir modèle Annexe N°1). Après l'avoir complété, à tour de rôle les participants viennent présenter leur fiche et la colle sur un grand morceau de papier. Ensuite, chaque participant va dessiner un trait entre son profil et celui d'un autre participant avec lequel il a des affinités (professionnelles, personnelles, ...) et ce, jusqu'à ce que plus personne ne voit de lien à dessiner.

Il est alors intéressant de constater le nombre et la richesse des liens et interactions entre les participants !

LE BINGO D'ENTREPRISE



100 personnes maximum



5 minutes



1 grille par personne, feutres, 1 grande grille

Fabriquez un grand tableau d'au-moins 5x5 cases numérotées. Chaque case comporte une affirmation pouvant concerner les participants. Par exemple : « j'ai un animal de compagnie » ; « je suis dans une petite entreprise » ; « j'aime voyager à l'étranger » ; etc. On tire ensuite les numéros, au hasard. Depuis sa place, chaque participant coche les cases qui lui correspondent sur la grille qu'il a reçu (Annexe N°3). Le premier à former une ligne complète a gagné ! On peut prendre le temps à chaque question de demander à l'un des participants qui a coché la case de dire pourquoi.

LE CERCLE ET LA FICELLE



7 à 40 personnes



10 minutes



une pelote de ficelle

Les participants se mettent en cercle. La première personne envoie la pelote de laine à l'un des autres participant mais elle en conserve le bout. Elle donne son nom et quelque chose sur elle (j'aime lire, j'habite paris, ...). La personne qui reçoit la pelote se présente à son tour (prénom+caractéristique), entoure son doigt de la laine avant de la lancer à un autre joueur. Quand tout le monde s'est présenté, on procède à l'envers, on détricote : "j'envoie la laine à intel [celui qui me l'a envoyé] qui fait telle chose".

C'est un jeu que l'on peut faire également en fin de séance. Au lieu de se présenter, on envoie la pelote en disant le prénom de la personne à qui elle est destinée et on cite quelque chose que l'on a bien apprécié de cette personne (Anne, j'ai aimé ta modération, ...)

BONNE OU MAUVAISE PIOCHE ?



5 à 20 personnes



15 minutes



un récipient, des post-it, des stylos

Chaque participant doit écrire quelque chose le concernant sur un post-it (son sport préféré, le nom de son chanteur préféré, ...) puis il le plie et le dépose dans un récipient.

Une fois que tout le monde a déposé son post-it, on mélange et on tire à tour de rôle un post-it que l'on essaie (individuellement ou collectivement) d'attribuer à l'un des participant et on lui colle le post-it dessus. Une fois qu'il n'y a plus de post-it, on fait le tour des participants qui confirment ou non que c'est son post-it. Si cela n'est pas le cas, le rédacteur se fait connaître et explique son post-it.

LE CUBE ICEBREAKER



4 à 12 personnes



10 minutes



un cube icebreaker

Un petit jeu à faire en début de réunion pour se découvrir et grâce à une question particulière, vous commencez par stimuler les participants.

Découper et coller le cube icebreaker que vous trouverez en annexe 2.

A tour de rôle, chaque participant jette le dé et doit répondre à la question posée.

DEUX VÉRITÉS ET UN MENSONGE



5 à 20 personnes



15 à 30 minutes



rien

Chaque participant va se présenter en partageant 3 expériences vécues ou faites sur eux-mêmes, dont 2 vérités et 1 mensonge. La personne qui trouve le mensonge présente à son tour ses 3 propositions. Répétez l'exercice jusqu'à ce que tous les participants se soient exprimés.

LA COUVERTURE



10 à 20 personnes



5 à 15 minutes



une couverture ou un drap

Rassemblez l'ensemble des participants et donnez le prénom de chacun d'entre eux une fois.

Créez deux groupes d'une dizaine de personnes et séparez-les par une couverture ou un autre élément opaque de grande taille, qui sera tenue par deux volontaires ou par un autre système.

À 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.

2 - DU MODE CARTÉSIEN AU MODE IMAGINAIRE

LES OISEAUX



5 à 15



10 minutes



feuilles A4, stylos

Chaque participant reçoit une feuille de papier A4 sur laquelle il va gribouiller une signature. Il passe alors la feuille à son voisin de gauche.

Chacun doit alors transformer ces gribouillis en oiseaux.

LA METEO DU JOUR



100 personnes maximum



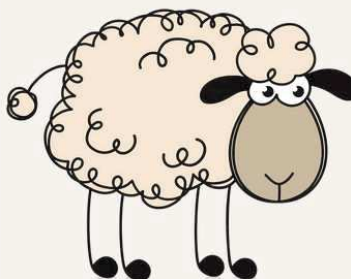
5 minutes



1 grille par personne, feutres, 1 grande grille

Chaque participant choisit une carte Dixit (annexe N°4) en fonction de son humeur du jour. Une fois que tous ont leur carte, l'animateur fait le tour des participants en leur demandant pourquoi ce choix.

DESSINES MOI UN MOUTON



5 à 20 personnes



30 à 45 minutes



des feuilles A3 et des feutres

Au préalable vous avez fait des cases sur les feuilles A3 en fonction des thématiques que vous souhaitez aborder ; une case pour le travail, une pour un loisir, le thème de la formation, ...

Chaque participant reçoit une feuille et doit dessiner sa vision du sujet dans la case correspondante. Ensuite, chaque participant commente son affiche qui sera placée sur un mur.

LE MIME



8 à 16 personnes



10 minutes



rien

Chaque participant se déplace dans la salle. Au signal de l'animateur, il s'arrête en face de quelqu'un et lui mime ce qu'il a fait la veille. Au nouveau signal, les participants reprennent leur déplacement jusqu'au prochain signal.

3 - COHÉSION DE GROUPE

LE BATON D'HELLIUM



1 jusqu'à 20 par baton



5 minutes



un tube plastique ou des feuilles de papier kraft

Un classique du genre : 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). Il faut la descendre tous ensemble et la poser au sol de manière horizontale. En général, 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.

CHAMALLOW CHALLENGE



15/6 pers/équipe



5 minutes



10 spaghettis + 1 m de scotch
+ 1 m de ficelle + 1 chamallow

Un autre classique du genre : il faut construire le plus rapidement possible la structure la plus haute qui pourra supporter le poids du chamallow pendant au moins une minute.

LE KILLER



10 à 40 personnes



10 minutes



rien

Après avoir expliqué les règles du jeu, les participants forment un cercle et ferment les yeux. Le formateur va circuler taper discrètement sur l'épaule d'un participant pour le désigner "killer". Quand il l'a fait, les participants ouvrent les yeux et l'animateur désigne " l'inspecteur" (si le groupe est important, il peut désigner plusieurs inspecteurs). Ce dernier ne peut pas être tué ! Puis, les participants déambulent dans la pièce. Quand le killer fait un clin d'œil à un participant, ce dernier doit s'effondrer théâtralement par terre ! Les inspecteurs doivent trouver le killer avant qu'il n'est tué tout le monde !
Option : en tombant, le mort peut dire "le killer a tué + son prénom"

RIRA. RIRA PAS



17 à 40 personnes



5 à 10 minutes



un sifflet ou une clochette

Chaque participant se déplace dans la salle. Au signal de l'animateur, tout le monde s'arrête et l'animateur tente par des pitreries de faire rire quelqu'un (sans contact physique). S'il y arrive, cette personne devient également clown et les autres participants se remettent à bouger jusqu'au signal suivant.

COMPTER SANS ORDRE



5 à 40 personnes



5 à 10 minutes



rien



la consigne : se compter. Chaque participant choisit un nombre mais sans connaître celui choisi par les autres. La première personne dit 1, la suivante 2, puis 3 ... jusqu'à ce que tout le monde ait parlé. Quand deux personnes parlent en même temps, on recommence à zéro.

DEBOUT



10 personnes et plus



5 à 10 minutes



une chaise par personne

Les participants s'assoient en cercle. Il doit toujours y avoir 4 participants debout mais ils ne peuvent rester debout que 10 secondes ou moins longtemps s'il le souhaite. Chaque participant ne pouvant pas communiquer avec les autres, doit observer et agir afin qu'il y ait toujours 4 personnes debout, ni plus, ni moins.

Il faut laisser un peu de temps aux participants pour que ce jeu fonctionne !

4 - EN VISIO

L'HISTOIRE DE SON PRÉNOM



5 à 15



1 minute/participant



rien

Chaque participant raconte en 1 minute une histoire en rapport avec son prénom, ou le choix de ce prénom (Ex : j'ai failli m'appeler Marie, mes parents adoraient la chanson de Johnny Hallyday, Isabelle est le prénom le plus donné l'année de ma naissance...)

LA SURPRISE



2 à 6 personnes maximum



5 minutes



rien

Demandez à chaque participant de vous confier une anecdote sur lui via le chat (mais en mode privée pour que cela reste confidentiel. Quand vous avez toutes les histoires, vous en lisez une et chaque participant doit deviner qui cela concerne.

BONJOUR DE ...



5 à 30 personnes



3 minutes/questions



rien

En utilisant le tableau blanc de zoom par exemple, vous posez des questions aux participants, comme :

- de quelle ville venez vous ?
- qu'aimez vous dans votre ville ?
- si vous étiez un animal vous seriez ?
- qu'attendez vous de cette réunion ?
- quelle est votre couleur préférée ?

et ils y répondent (ils peuvent chacun choisir une couleur différente ou marquer leur prénom avant leur réponse (Yves : ...))

UN. DEUX. TROIS



5 à 20 personnes



10 minutes



rien

En utilisant le tableau blanc de zoom par exemple, vous posez 3 questions aux participants, comme :

- quel unique objet emmèneriez vous sur une ile déserte ?
- avec quel célébrité aimeriez vous passer une soirée ?
- Quel est votre animal préféré ?

et ils illustrent leur réponse sous formes de photos, dessins, textes ou autres . Ils ont 10 minutes pour le faire.

SI TU ETAIS



5 à 30 personnes



3 minutes/questions



rien

Vous allez poser une question qui commence par "si tu étais ..." à un participant. Quand il y a répondu (avec une explication sur son choix), il pose lui aussi une question commençant par "si tu étais ..." à un autre participant et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde soit passé.

MONTRER ET RACONTER



5 à 20 personnes



2 minutes + 1 mn/participant



rien


Chaque participant choisit un objet (sur son bureau ou la pièce où il est). Il doit le montrer et expliquer pourquoi il l'a avec lui.



L'histoire peut être réelle (photo de famille, talisman, ...). Ou inventée : si le seul objet qu'on a sous la main est un stylo, au participant d'être crédible.


Idem, laissez leur deux minutes ou trois afin de trouver l'objet et inventer une histoire si nécessaire.


Une fois l'objet et l'histoire présentées. A main levée (virtuelle), les autres participants indiquent s'ils pensent que l'explication est vraie ou une affabulation.


ANNEXE N°1


Facebook 

< Search  


Photo de profil

 J'aime

 Je n'aime pas

À propos 

Profil


Nom :
Prénom :
Ville :
Date de naissance : / /

Dernières études faites :
Métier actuel :

Centres d'intérêt :

Groupes Facebook suivis :

Profilis suivis (autre que des particuliers) :

Mes amis 

Autres

Mon auteur préféré :
Mon film préféré :
Mon sport préféré :
Mon loisir préféré :
Mon style de musique :
Mon chanteur préféré :

Mon animal de compagnie :
Ma couleur :
Ma région :
Autre :

ANNEXE N°2

**QUELLE EST LA CHOSE
SANS LAQUELLE VOUS
NE POURRIEZ PAS
VIVRE ?**



**QUELLE CÉLÉBRITÉ
INVITERIEZ-VOUS A
DINER ?**



**QUELLE EST LA
MEILLEURE CHOSE QUI
VOUS SOIT ARRIVÉE
HIER ?**



**QU'AVEZ-VOUS FAIT
DERNIEREMENT DONT
VOUS ETES FIER ?**



**QUELLE EST LA CHOSE
LA PLUS FABULEUSE
QUE VOUS AYEZ
VÉCUE ?**



**QUEL MOMENT DE LA
JOURNÉE PRÉ FÉREZ
VOUS ?**



ANNEXE N°3

BINGO

1
AVEZ-VOUS
UN ANIMAL DE
COMPAGNIE
?

2
AIMEZ-VOUS
LES LÉGUMES
VERTS ?

3
AVEZ-VOUS
DÉJÀ JOUÉ
À MARIO KART
?

4
PASSEZ-VOUS
PLUS D'UNE
HEURE SUR LES
RÉSEAUX SOCIAUX ?

5
ÉCOUTEZ
VOUS DE LA
MUSIQUE DES
ANNÉES 70
?

6
AIMEZ-VOUS
LIRE ?

7
ETES-VOUS
UN FAN DE
TENNIS
?

8
AIMEZ VOUS
JOHNNY
HALLYDAY
?

9
ÉCOUTEZ
VOUS DE LA
MUSIQUE
CLASSIQUE ?

10
AIMEZ VOUS
SORTIR AU
CINÉMA ?

11
EST-CE QUE
VOUS FAITES
DU SPORT
PENDANT LA
SEMAINE ?

12
AVEZ-VOUS
DES PLANTES
CHEZ VOUS
?

13
ETES-VOUS
INTELLECTUEL
?

14
CUISINEZ
VOUS
RÉGULIÈREMENT
?

15
PASSEZ VOUS
PLUS DE DEUX
HEURES SUR
VOTRE
TÉLÉPHONE ?

16
AIMEZ-VOUS
LES PAUSES
CAFÉ ?

17
ETES-VOUS
BÉNÉVOLE
DANS UNE
ASSOCIATION
?

18
FAITES VOUS
DU MÉNAGE ?

19
PRENEZ-VOUS
LES TRANSPORTS
EN COMMUN
?

20
VOUS ETES
VOUS DÉJÀ
DÉGUIsé ?

21
ETES-VOUS
CRÉATIF ?

22
AIMEZ-VOUS
TRAVAILLER
EN ÉQUIPE
?

23
AIMEZ-VOUS
LA MER ?

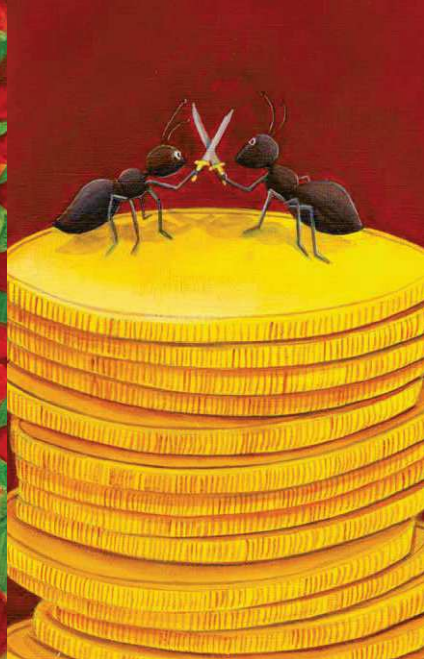
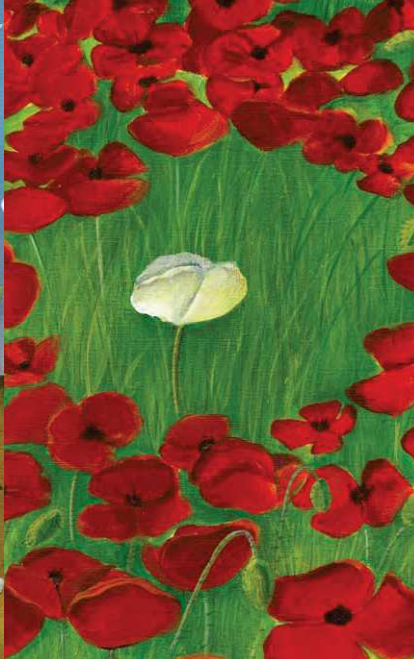
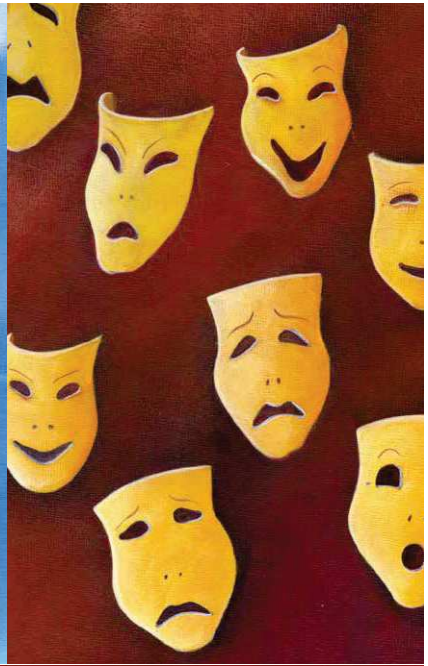
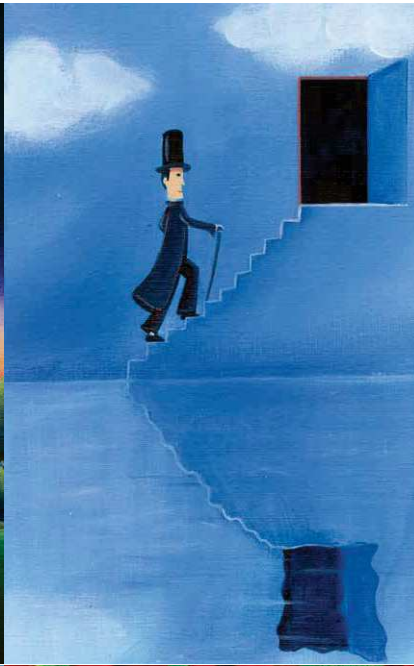
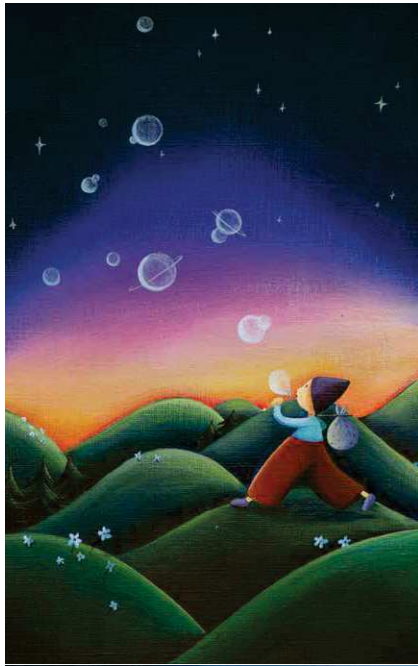
24
REGARDEZ
VOUS LA
TÉLÉVISION
?

25
JOUÉZ-VOUS
À DES JEUX
DE SOCIÉTÉ
?

ANNEXE N°4

LA MÉTÉO DU JOUR

CARTES DIXIT



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

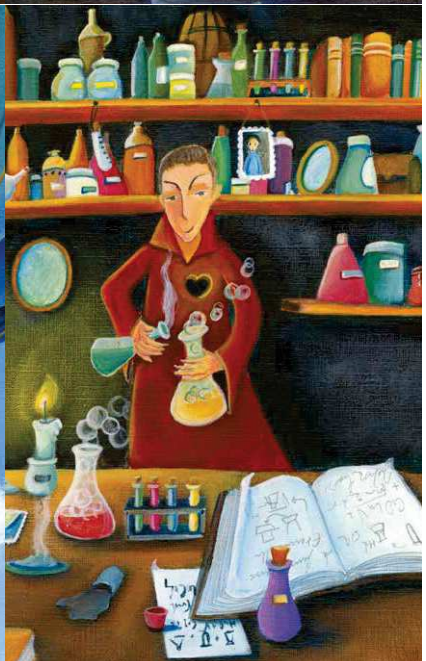
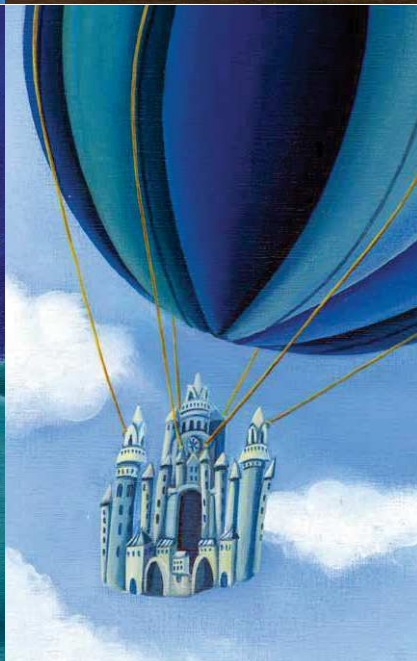
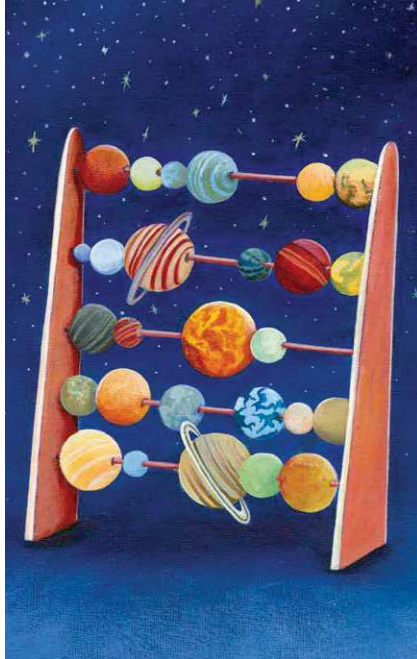
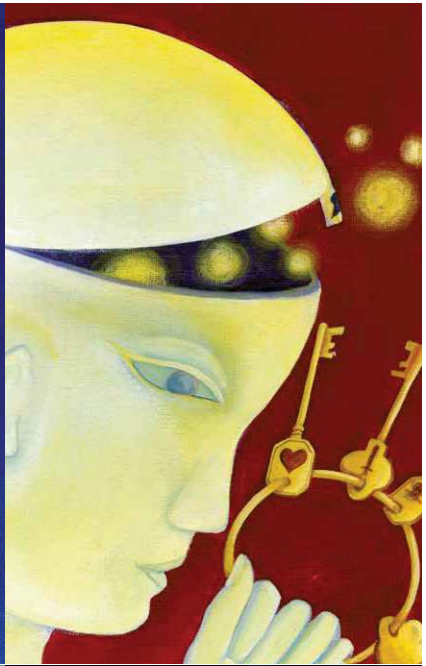
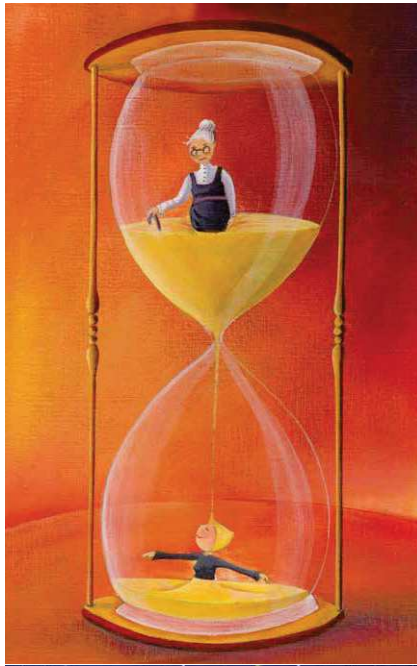
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

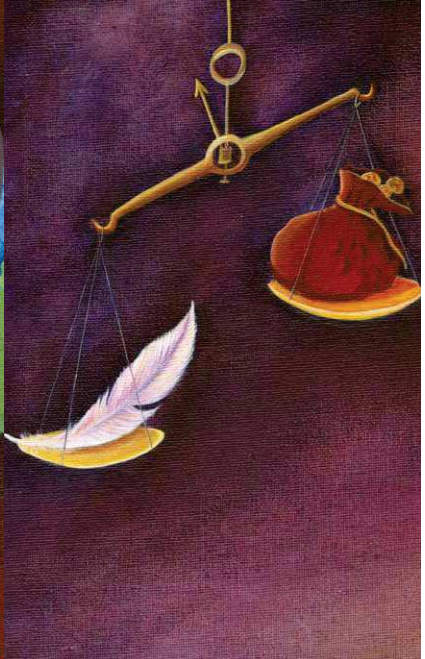
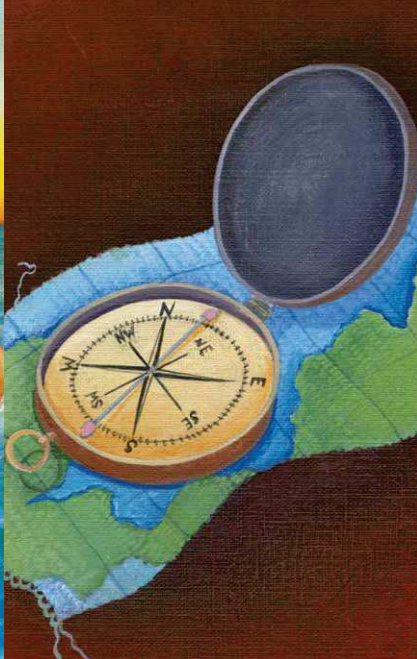
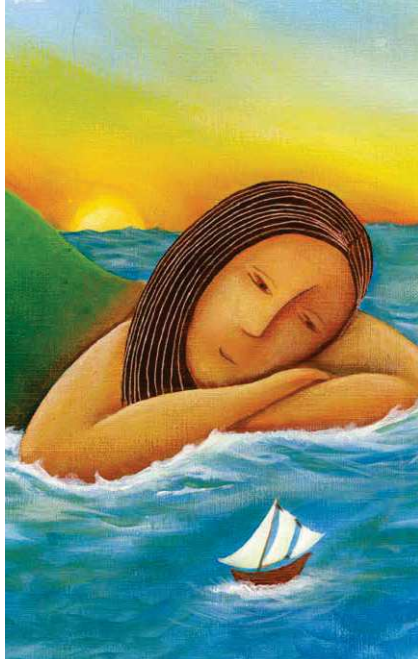
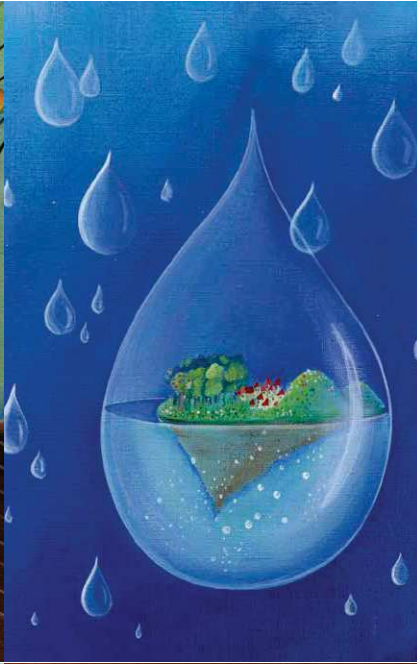
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

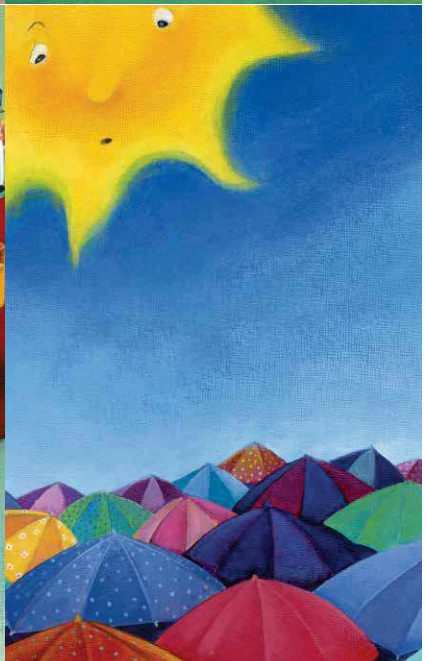
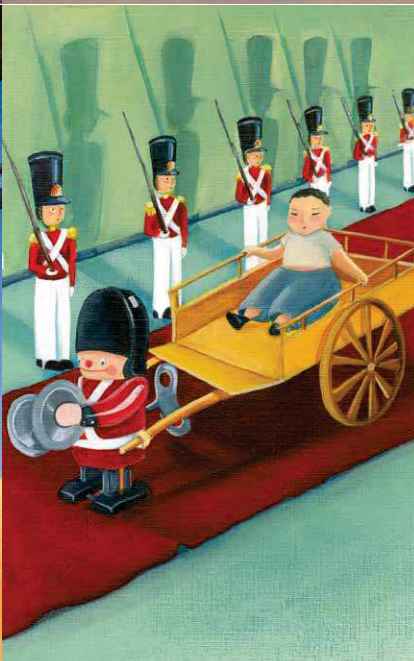
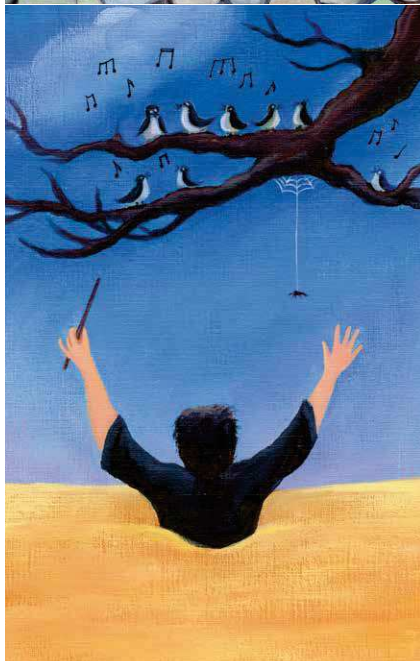
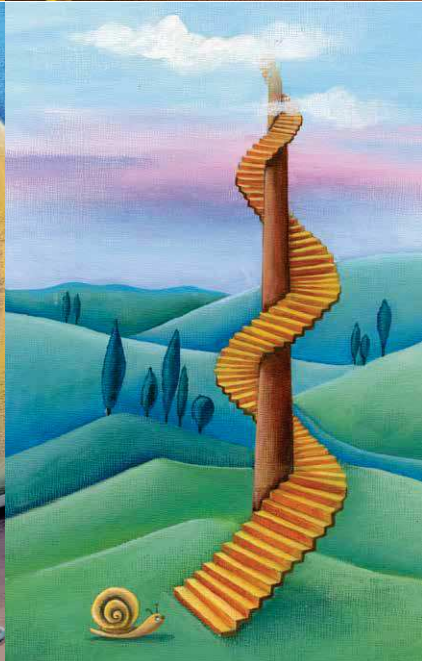
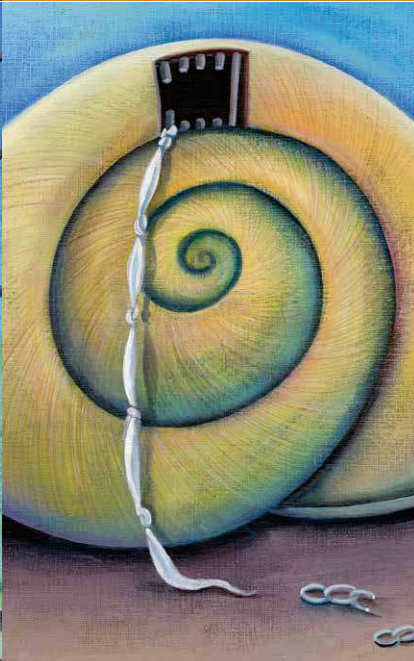
Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit



Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit

Dixit