

L'ALPHABET DES PRENOMS

OBJECTIF :

Se connaître et se repérer même au sein d'un grand groupe

LOGISTIQUE

Taille : 10 à 50 personnes

Lieu/Espace : un espace libre

Durée : 5 à 15 mn en fonction du groupe

Matériel : aucun

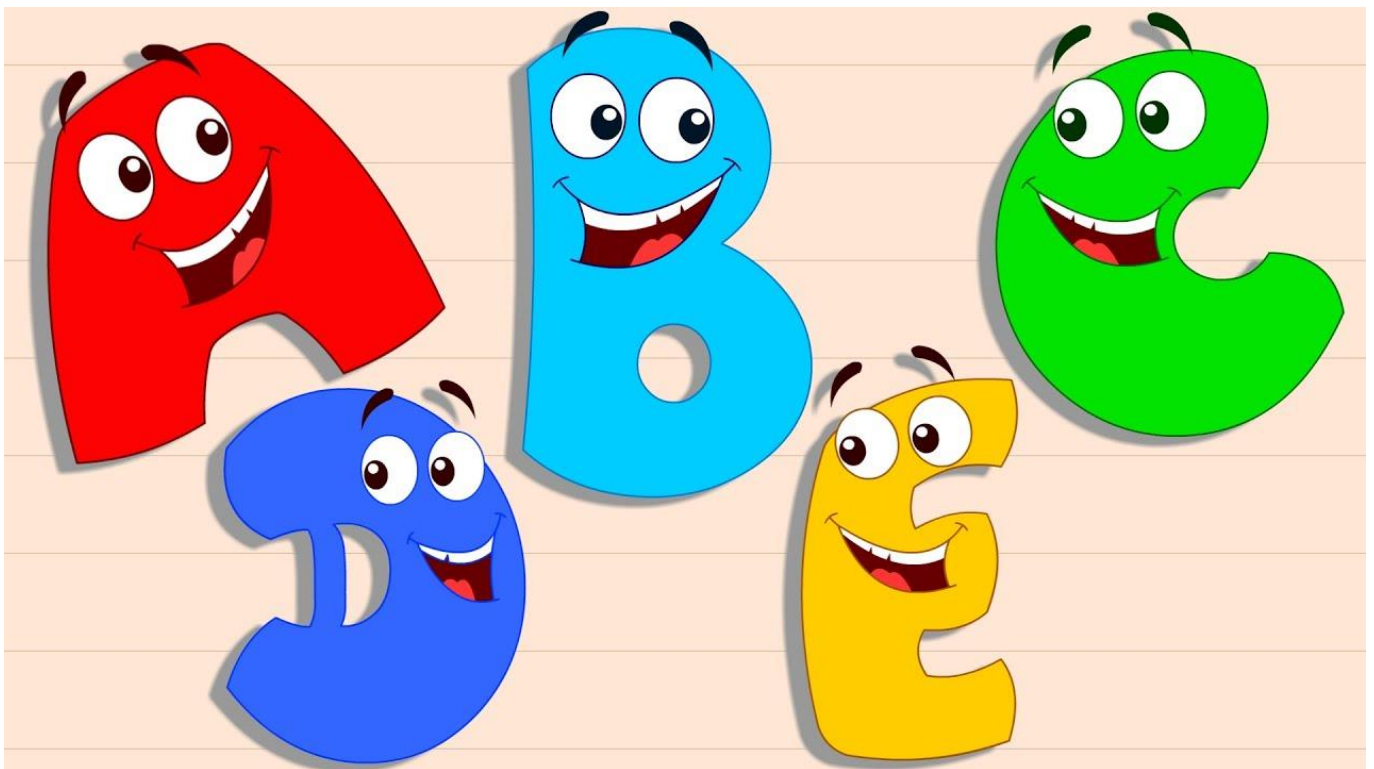
DEROULEMENT

Proposer au groupe de se mettre en ligne

1. par ordre alphabétique du prénom
2. par ordre alphabétique du nom de la ville où on vit

Après chaque classement, chacun est invité à donner sa réponse à haute voix, pour vérifier qu'il n'y a pas d'erreur, et apprendre à mieux se connaître

Autres idées de classement : par taille, par pointure...



DES POUR FAIRE CONNAISSANCE

OBJECTIF : Faire connaissance

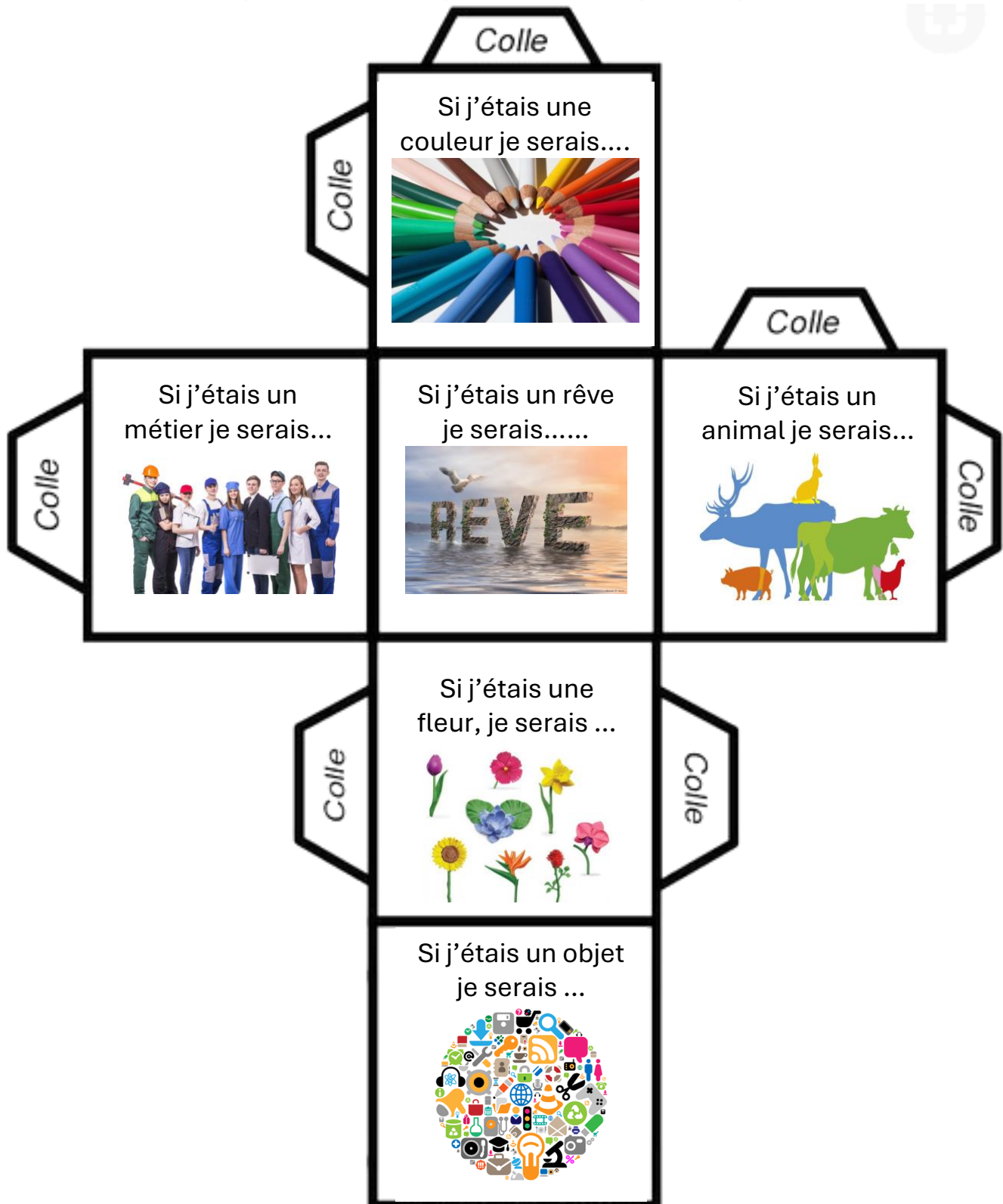
LOGISTIQUE

Durée : 10mn

Matériel : Le dé à fabriquer

DEROULEMENT

Chacun à son tour dit son prénom, d'où il vient puis lance le dé et répond à la question.



Le regroupement jeux de présentation

OBJECTIF :

Se connaître

LOGISTIQUE

Lieu/Espace : un espace libre

Matériel : aucun



DEROULEMENT

Les personnes marchent en dispersion dans la salle, au signal de l'animateur, elles doivent se regrouper selon l'indication de l'animateur.

Exemple d'indication de l'animateur :

- par couleur identique des yeux,
- par pointure
- par couleur de vêtement en haut
- par couleur de chaussure

L'animateur à chaque regroupement demande aux personnes qui se sont regroupées de se dire leur prénom avec une question pour apprendre à mieux se connaître.

Exemple de question :

- ❖ Si tu devais échouer sur une île déserte quelles sont les trois objets que tu emmènerais ?
- ❖ Quel est ton plus grand talent ?
- ❖ Si tu étais enfermé toute une nuit dans un centre commercial avec toutes les boutiques rien que pour toi, que ferais-tu ?
- ❖ Si tu étais un super héros quel serait ton pouvoir ?
- ❖ Quelle est ta saison préférée ?
- ❖ Quelle profession exercerais-tu à la place de celle que tu fais actuellement ?
- ❖ Dans quelle destination de rêve aimerais-tu aller ?
- ❖ Si tu gagnais 100 000 euros et que tu étais obligé de les donner à une association, laquelle choisirais-tu ?
- ❖ Si tu pouvais éliminer une chose dans le monde que choisirais-tu ?
- ❖ Le monde serait un endroit formidable si....
- ❖ Quel est le plus beau cadeau d'anniversaire que tu aies eu ?
- ❖ Si ta vie était un livre quel serait son titre ?
- ❖ Où te vois-tu dans 10 ans ?
- ❖ Un génie t'accorde 3 vœux. Que choisis-tu ?
- ❖ Quelle est la dernière fois où tu as ri ?
- ❖ Si tu régnaux sur le monde, que changerais-tu en premier ?
- ❖ Cite trois choses qui te rendent heureux

STOP AND GO

OBJECTIF :

La connaissance réciproque des participants

LOGISTIQUE

Taille : au-delà de 300 c'est plus compliqué

Lieu/Espace : espace libre assez grand

Durée : 10mn

Matériel : aucun

DEROULEMENT

L'animateur explique le déroulement, donne les consignes et mène le jeu

Les participants marchent dans l'espace.

L'animateur dit « stop ! » on forme avec ses voisins un groupe de 2 ou 3

L'animateur donne une première consigne et le groupe exécute la consigne

L'animateur annonce « Go » ; les participants reprennent leur marche dans l'espace et ainsi de suite pour 3 ou 4 consignes

Idées de consigne

- dites votre prénom et votre plat favori
- dites votre prénom et votre couleur préféré
- dites votre prénom et partagez la dernière fois que vous avez rigolé
- dites votre prénom et partagez dernière sortie, (promenade, ciné,)

