

Exercices brise-glace, activités et jeux

a. Exercices brise-glace

Nom de l'activité : Meurtre en un clin d'œil

Objectif / résultat : Mettre les jeunes à l'aise au moyen d'un jeu de mystère amusant.

Durée : 15-20 minutes, selon le nombre de parties jouées.

Matériel requis : Aucun.

Directives : Dites aux jeunes de s'asseoir en cercle, l'un en face de l'autre. Choisissez un jeune pour jouer le rôle de « détective ». Demandez au détective de sortir de la pièce ou de se fermer les yeux et de détourner la tête. Demandez aux autres jeunes de se fermer les yeux et de baisser la tête. Choisissez un « meurtrier » parmi les participants en tapant sur l'épaule de l'un d'eux. Le rôle du meurtrier est de déjouer le détective en éliminant tous les autres participants sans être découvert. Pour ce faire, il doit établir un contact visuel avec une personne et lui faisant un clin d'œil sans que le détective ne le voie (à noter que personne ne connaît l'identité du meurtrier à part l'animateur, qui l'a choisi). La personne qui reçoit un clin d'œil doit attendre cinq secondes, puis « mourir » en faisant du bruit et en s'allongeant sur le sol. Le détective a trois chances de deviner l'identité du meurtrier. S'il n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, le meurtrier gagne.

Nom de l'activité : Meurtre en une poignée de main (semblable à Meurtre en un clin d'œil)

Objectif / résultat : Mettre les jeunes à l'aise au moyen d'un jeu de mystère amusant.

Durée : 15-20 minutes, selon le nombre de parties jouées.

Matériel requis : Un endroit suffisamment grand pour permettre aux jeunes de se promener.

Directives : Choisissez un jeune pour jouer le rôle de « détective ». Éloignez-le du reste du groupe. Demandez aux autres participants de se fermer les yeux et de baisser la tête. Choisissez un « meurtrier » en tapant sur l'épaule d'un des participants. Demandez à ce dernier de commencer à marcher et de donner une poignée de main à tout le monde, puis demandez au détective de revenir parmi les autres. Le rôle du meurtrier est de déjouer le détective en éliminant tous les autres participants sans être découvert. Pour ce faire, il doit serrer la main de la personne à qui il donne une poignée de main. La personne dont la main se fait serrer doit attendre cinq secondes (tout en continuant de marcher et de donner des poignées de main), puis « mourir » en faisant du bruit et en tombant au sol. Le détective a trois chances de deviner l'identité du meurtrier. S'il n'y parvient pas avant que tout le monde ne meure, le meurtrier gagne.

Nom de l'activité : Le maître du ballon

Objectif / résultat : Être la dernière personne dont le ballon n'est pas crevé.

Durée : 5-10 minutes.

Matériel requis : Ficelle et suffisamment de ballons pour en donner un à chaque personne.

Directives : Demandez aux participants de gonfler un ballon et d'y attacher le bout d'une ficelle (d'environ 60 cm). Puis, demandez-leur d'attacher l'autre extrémité de la ficelle autour de leur poignet. Les joueurs doivent ensuite courir et tenter de crever le ballon des autres en sautant dessus. La dernière personne dont le ballon est intact gagne !

Nom de l'activité : La grappe

Objectif / résultat : Permettre aux jeunes de s'amuser dans le cadre d'un jeu interactif et mobilisant.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Directives : Demandez aux jeunes de se promener et de socialiser. Dites un numéro au hasard. Les jeunes doivent essayer d'entrer dans un groupe comptant le même nombre de personnes. Les jeunes qui n'entrent pas dans un groupe sont éliminés du jeu.

b. Jeux pour apprendre à se connaître

Nom de l'activité : S'attacher aux autres

Objectif / résultat : Apprendre le nom des autres et certains faits les concernant.

Durée : 15-20 minutes.

Matériel requis : Balle de ficelle ou de fil.

Directives : Placez les participants en cercle, debouts ou assis. Commencez en leur disant votre nom et un fait qui vous concerne (par exemple, « j'ai sept frères et sœurs », « je possède un iguane », ou « je peux me lécher le coude » et ainsi de suite). Tenez la balle par le bout de la ficelle et lancez-la à une autre personne du cercle. Celle-ci doit à son tour dire son nom et un fait la concernant. En tenant la ficelle, elle doit ensuite lancer la balle à quelqu'un d'autre. Refaites la même chose jusqu'à ce que tout le monde tienne un bout de la ficelle. Ensuite, reprenez le jeu, mais dans l'ordre inverse, en faisant rouler la balle à la personne qui vous l'a lancée la première fois. Mais avant de pouvoir le faire, vous devez dire son nom et le fait qui la concerne !

Nom de l'activité : Bingo autographié

Objectif / résultat : Susciter une conversation entre les jeunes et les amener à mieux se connaître (nom et fait).

Durée : 10-15 minutes.

Matériel requis : Cartes de bingo préparées, crayons ou stylos pour les jeunes, prix.

Directives : Remettez à chaque personne une carte de bingo dont chaque case contient un énoncé (par exemple : « j'ai les yeux bleus », « je possède un lapin », « j'ai voyagé à l'extérieur du Canada », « j'ai couru un marathon », ou « je suis né en mars », et ainsi de suite). Dites aux jeunes qu'ils ont entre 5 et 10 minutes pour remplir leur carte de bingo de signatures en trouvant les bonnes personnes. Rappelez-leur qu'ils doivent vérifier la réponse avant de signer ! Demandez aux trois premières personnes qui ont terminé de lire leur carte de bingo, en expliquant pourquoi chacune des personnes a signé (par exemple : « Billy a un lapin nommé Ralph », « Sally a visité le Mexique l'hiver dernier », et ainsi de suite).

Nom de l'activité : Le jeu des M&M

Objectif / résultat : Permettre aux jeunes de se connaître et de partager certains faits les concernant.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Un ou deux sacs de M&M ou de Skittles.

Directives : Chaque jeune prend une poignée de M&M. Pour chaque bonbon ramassé, il doit répondre à une question préétablie selon la couleur du bonbon (par exemple : rouge = passe-temps favori, bleu = moments les plus embarrassants, jaune = films préférés, et ainsi de suite). Le nombre de bonbons de chaque couleur que le jeune a ramassé détermine le nombre de réponses qu'il doit donner pour cette question (p. ex. pour 3 M&M jaunes, il doit donner le titre de trois films préférés).

Nom de l'activité : Tout le monde en ligne !

Objectif / résultat : Amener les jeunes à mieux se connaître en découvrant les caractéristiques physiques et personnelles des autres. Susciter la coopération et la collaboration.

Durée : 5 minutes.

Matériel requis : Aucun.

Directives : Répartissez les jeunes en deux groupes égaux. Le but de la compétition est de voir quel groupe parvient à se mettre en ligne le plus rapidement en fonction des critères énoncés par l'animateur. Après avoir énoncé les caractéristiques (taille, âge, ordre alphabétique, etc.), comptez jusqu'à dix pour leur permettre de s'organiser. Si un groupe termine avant que vous n'ayez fini de compter, ses membres doivent tous lever la main. Le groupe qui se met en ligne le plus rapidement avec le moins d'erreurs gagne. Vous pouvez répéter ce jeu jusqu'à ce qu'un groupe remporte deux parties sur trois.

c. Jeux pour renforcer l'équipe

Nom de l'activité : Le jeu de l'amibe

Objectif / résultat : Faire bouger et courir les jeunes, tout en leur demandant de travailler ensemble pour arriver à leurs fins.

Durée : Environ 10 minutes, selon le nombre de parties jouées ou le degré de fatigue des participants.

Matériel requis : Un endroit suffisamment grand pour permettre aux jeunes de courir.

Directives : Le jeu commence avec une seule personne jouant l'amibe. Lorsqu'elle donne la tague à une autre personne, les deux doivent se tenir par la main et travailler ensemble pour donner la tague aux autres. Lorsque quatre personnes sont ainsi liées, elles se scindent en groupes de deux et deviennent ainsi deux amibes. La personne qui réussit à éviter le plus longtemps possible de devenir une amibe remporte la partie.

Nom de l'activité : Le champ de mines

Objectif / résultat : Instaurer un leadership et une confiance parmi les membres de l'équipe.

Durée : 20 minutes (peut varier selon la taille du parcours).

Matériel requis : Bandeaux pour les yeux (un par groupe de deux), objets pour représenter les « mines » si aucun parcours extérieur n'est disponible.

Directives : Les guides doivent diriger une personne dont les yeux sont bandés à travers une course à obstacles (champ de mines), à l'aide d'indications verbales seulement. Demandez aux jeunes de se trouver un partenaire et de désigner qui sera le guide (ils peuvent le jouer à tour de rôle). Nouez un bandeau sur les yeux de l'autre jeune et faites-le tourner sur lui-même quelques fois pour les désorienter. Le guide doit ensuite diriger ce jeune à travers le parcours en évitant les mines (par exemple : « fais trois grands pas en avant, puis deux petits pas vers la gauche », et ainsi de suite). Le guide apprend à être responsable de ses coéquipiers et la personne guidée, à se fier à ses coéquipiers.

Nom de l'activité : Le jeu des indices

Objectif / résultat : Permettre aux jeunes de bouger et de se parler dans le cadre d'un jeu amusant et interactif.

Durée : Plus ou moins 10 minutes, selon le nombre de personnes et la rapidité avec laquelle ils posent des questions et devinent.

Matériel requis : Bouts de papier sur lesquels sont déjà inscrits des noms d'animaux (ou tout autre sujet de votre choix), ruban adhésif qui colle sur le front ou pièce de vêtement.

Directives : Collez un bout de papier sur lequel est écrit le nom d'un animal (ou autre chose) sur le front ou dans le dos de chaque jeune, de façon que tout le monde puisse le voir sauf lui. Ensuite, chaque jeune peut poser dix questions « oui ou non » à n'importe quelle personne du groupe, mais pas plus de deux questions à la même personne (par exemple : « Vit-il dans la forêt tropicale ? A-t-il une queue ? A-t-il quatre pattes ? »). Après huit questions, il peut choisir de deviner de quel animal il s'agit, mais il perd la partie s'il se trompe. À la fin des dix questions permises, il doit tenter de deviner l'animal. S'il échoue, il peut poser deux autres questions, puis tenter de deviner une dernière fois. S'il se trompe encore, il perd la partie. Le but est de nommer correctement l'animal inscrit sur le bout de papier. Les personnes qui réussissent à deviner leur animal peuvent jouer une ronde supplémentaire où elles ne peuvent poser que cinq questions « oui ou non » pour deviner un autre animal.

Nom de l'activité : En voiture !

Objectif / résultat : Obliger le groupe à travailler en très étroite collaboration pour résoudre un problème pratique. Susciter la communication, la coopération, la patience et la résolution de problème en groupe.

Durée : 20 minutes (5 pour les explications, 15 pour faire l'exercice).

Matériel requis : Bâche ou couverture suffisamment grande pour que tout le monde puisse s'y tenir debout.

Directives : Commencez en demandant à tous de se placer debout sur la bâche. Mettez-les au défi de retourner la bâche de l'autre côté sans que personne touche le sol. Accordez quinze minutes au groupe pour ce faire.

Nom de l'activité : Le cratère

Objectif / résultat : Amener les participants à travailler ensemble et à communiquer efficacement s'ils veulent gagner.

Durée : 20 minutes (ou fixez une durée limite, comme 15 minutes de jeu et 5 minutes d'explications).

Matériel requis : Assiettes en papier (dont le nombre dépend de la taille des groupes. Chaque groupe reçoit un nombre d'assiettes représentant le tiers du nombre de joueurs : quatre assiettes pour une équipe de douze joueurs, etc.) et ruban (pour indiquer les côtés du cratère).

Directives : Racontez aux jeunes qu'ils sont pourchassés et doivent traverser un champ de lave bouillante pour s'enfuir. Répartissez les jeunes en deux groupes égaux. Remettez les assiettes en papier à chaque équipe en expliquant qu'elles permettent de ne pas couler dans la lave. Les membres de chaque groupe doivent trouver une façon de passer de l'autre côté du cratère (soit du point A au point B, indiqués sur le sol à l'aide du ruban). Une seule personne peut se tenir sur une assiette à la fois, mais les assiettes peuvent être ramassées et déplacées. La clé du jeu est qu'une seule personne devra traverser le champ et en revenir pour aider les autres à le traverser.

Nom de l'activité : Le jeu des noms

Objectif / résultat : Créer une identité collective et une unicité au sein du groupe.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Papier et marqueurs.

Directives : Chaque groupe doit trouver un nom d'équipe et concevoir un slogan ou un cri de ralliement. Il dispose de dix minutes pour y arriver. À la fin de ce temps, ils devront présenter et expliquer leur nom d'équipe aux autres, ainsi que faire la démonstration de leur slogan ou cri de ralliement. Le groupe qui a trouvé le nom et le slogan ou cri de ralliement le plus inventif remporte la partie.

Nom de l'activité : L'étourdi

Objectif / résultat : S'étourdir et gagner la course !

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Bâton de baseball ou autre, ruban pour indiquer la ligne de départ.

Directives : Demandez à chaque groupe de se mettre en rang à la ligne de départ. Le premier membre de chaque groupe doit courir jusqu'au bâton, s'y appuyer le front et tourner autour dix fois, tout en maintenant l'autre bout du bâton au sol. Après avoir tourné, il doit revenir en courant et toucher le coéquipier suivant qui, à son tour, court et fait la même chose. La première équipe dont tous les membres sont revenus à la ligne de départ et ont pris place sur une chaise remporte la partie.

Nom de l'activité : Connaissez-vous bien le Canada ?

Objectif / résultat : Travailler en équipe pour répondre au plus grand nombre de questions possible sur le Canada.

Durée : 15 minutes.

Matériel requis : Jeu-questionnaire rédigé au préalable et contenant toutes sortes de questions concernant le Canada, crayon ou stylo pour chaque groupe.

Directives : Remettez à chaque équipe une copie du jeu-questionnaire. Les équipes doivent répondre au plus grand nombre de questions possible en dix minutes (par exemple : « nommez toutes les provinces et territoires », « quelles sont les deux couleurs du drapeau », « qui a sa photo au dos de la pièce de dix cents », « quelle ville accueillera les Olympiques en 2010 », et ainsi de suite). L'équipe qui donne le plus de réponses exactes en dix minutes gagne.

Nom de l'activité : Le jeu des lettres

Objectif / résultat : Travailler en équipe et faire preuve de collaboration pour trouver le plus de mots possible.

Durée : 10 minutes.

Matériel requis : Fiches de papier découpées (cinq à chaque joueur), crayon / stylo pour chaque joueur.

Directives : Répartissez les jeunes en équipes. Remettez cinq fiches de papier (d'environ 8 cm x 13 cm) à chaque jeune. Demandez-leur ensuite de choisir cinq lettres de l'alphabet et d'en écrire une sur chaque fiche ; ils ne doivent pas les montrer aux autres membres de leur équipe. Une fois cette tâche terminée, demandez à chaque équipe de faire une pile avec les fiches de ses membres. Fixez un temps limite (cinq ou six minutes) et mettez les équipes au défi d'utiliser leurs fiches pour former le plus de mots possible, en les employant une seule fois. Les mots doivent compter au moins trois lettres et les abréviations ne sont pas acceptées. L'équipe qui trouve le plus de mots dans le temps alloué remporte la partie.

Nom de l'activité : Fais-moi un dessin... canadien

Objectif / résultat : Amener les jeunes à s'amuser en essayant de deviner les clichés, phrases, objets et endroits canadiens les plus connus.

Durée : 20 minutes, ou jusqu'à ce que tous les cartons aient été tirés.

Matériel requis : Cartons rédigés au préalable et contenant les clichés, phrases, objets et endroits canadiens les plus connus, tableau noir et craie ou tableau-papier et marqueurs.

Directives : Répartissez les jeunes en équipes. Un membre de chaque équipe pige un carton à la fois. Il doit ensuite tenter de dessiner ce qui est écrit sur le carton pour le faire deviner à ses coéquipiers. Chaque équipe dispose d'au plus une minute pour deviner. L'équipe qui réussit à deviner le plus rapidement ce que tente de dessiner son coéquipier obtient un point. Une fois que tous les membres de l'équipe ont eu la chance de dessiner, l'équipe ayant accumulé le plus de points gagne. (Exemples : « parlement », « igloo », « poutine », « eh », « castor », « toque », etc.)