

<p>1 Le jeu de la balle : <i>apprendre à se connaître</i></p> <p>Joueurs : 2 ou + Matériel : une balle (ou boule de papier)</p>	<p>1^{er} tour : Se mettre en cercle. Envoyer une première fois la balle. Celui qui la reçoit se présente, puis l'envoie à un autre qui à son tour se présente (fixer préalablement les règles de présentation: prénom, matière, plat, activité préférés etc.), jusqu'à ce que tous les enfants et vous-même vous soyez présentés.</p> <p>2^{ème} tour : les règles sont modifiées : celui qui reçoit la balle doit présenter son voisin en essayant de se rappeler ce qui a été dit au tour précédent.</p>	6-15+
<p>1 Tissez votre toile : <i>apprendre à se connaître.</i></p> <p>Joueurs : 2 ou + Matériel : laine</p>	<p>Cette activité permet de mémoriser les prénoms des membres du groupe et de symboliser les liens qui peuvent se tisser entre les participants. Former un cercle :</p> <p>1^{er} tour, le premier dit à son voisin son prénom « Je m'appelle Renaud ». Le deuxième s'adresse à son voisin « Il s'appelle Renaud, je m'appelle Laura » etc.</p> <p>2^{ème} tour, l'un des joueurs tient une pelote de laine dans sa main. Il nomme une personne du cercle et lui envoie la pelote de laine tout en gardant l'extrémité du fils dans la main.</p> <p>La personne qui reçoit la pelote fait de même. L'activité se prolonge jusqu'à ce que tout le monde ait été nommé. On tisse ainsi une toile d'araignée en laine. La dernière personne peut essayer de ré-enrouler la pelote mais généralement tout est emmêlé.</p>	6-15+
<p>1 Des activités pour se connaître et apprendre les prénoms</p>	<p>Qui est-ce ? Une personne est assise au milieu de la pièce dos au groupe. Une autre personne du groupe s'approche discrètement et dit 1 mot. La personne assise doit reconnaître la voix, la personne et le prénom.</p> <p>Qui est derrière moi ? Le groupe se promène dans la salle. Quand le formateur dit STOP, plus personne ne doit bouger. Le formateur demande à une personne de dire le prénom de toutes les personnes qui se trouvent derrière elle, sans se retourner.</p> <p>Le chef de gare : Tout le monde marche. Au top, 2 par 2, se présenter à l'autre (nom, prénom, ce qu'il aime et ce qu'il n'aime pas ou autres ...)</p> <p>Le portrait chinois : Une personne est au centre. Le groupe pose des questions en commençant par « Si tu étais une couleur/sport/meuble/sentiment/arbre/moyen de transport/vêtement etc... » - Réponse « Si j'étais une couleur, je serai ROUGE ».</p>	6-15+
<p>1 Le nombre secret : <i>communication non verbale</i></p> <p>Joueurs : 2 à 10 Matériel : aucun</p>	<p>Chaque joueur choisit un chiffre entre 1 et 5 et doit ensuite se regrouper par chiffre identique. La parole est interdite, il n'est pas non plus possible d'écrire ou de se servir de ses doigts...! Les joueurs doivent donc s'identifier en trouvant d'autres formes d'expressions.</p>	6-15+
<p>1 Les lignes : <i>activité coopérative - résolution de conflits</i></p> <p>Joueurs : 4 à 10 Matériel : aucun</p>	<p>Les joueurs se positionnent sur deux lignes, placées l'une en face de l'autre. L'accompagnateur donne les consignes en prenant chaque groupe à part, donnant ainsi l'illusion que les consignes sont différentes. Or celles-ci sont les mêmes pour les deux groupes : chaque joueur doit faire venir sur sa ligne le joueur qui se trouve en face de lui. Il suffirait d'échanger les places, mais le jeu commence souvent par une dispute... Comment retrouver les données manquantes et sortir du conflit?</p>	6-15+
<p>1 Le miroir : <i>cohésion de groupe et « délier le corps »</i></p> <p>Joueurs : par 2 Matériel : aucun</p>	<p>En groupes ou en binômes, reproduire les gestes du meneur comme le fait un miroir. Cet exercice peut aussi se dérouler avec des déplacements.</p>	6-15+

<p>i Le guide d'aveugle : <i>cohésion de groupe et « délier le corps », confiance.</i></p> <p>Joueurs : par binôme Matériel : bandeau</p>	<p>En binôme. Guider son camarade (rendu aveugle par un bandeau) grâce à des sons. Au début, guider par la voix, grâce à des ordres simples (à droite, à gauche, stop...) et le guide a le droit de se déplacer avec son « aveugle ». Pour graduer la difficulté, interdire d'abord les déplacements pour le guide, puis on impose ensuite un code vocal que le binôme détermine (ex : « ah » pour aller à gauche, « un sifflement » pour s'arrêter, « un claquement de doigt » pour aller à droite...). Cet exercice peut se faire sur un parcours précis (entre les tables, les chaises...) ou sur l'ensemble de la salle.</p> <p>Variante : tous les binômes travaillent en même temps avec des codes vocaux différents</p>	<p>6-15+</p>
<p>i L'alphabet dans l'espace</p> <p>Joueurs : par 2 ou 3 Matériel : aucun</p>	<p>Former des lettres avec le corps debout ou par terre. Se mettre à 2 ou 3.</p>	<p>6-15+</p>