

# ANIMATIONS « BRISE-GLACE »

## I. OBJECTIFS

- Briser la glace
- Échauffer le groupe ;
- Aider les participants à faire connaissance ;
- Encourager les participants à travailler en coopération ;
- Introduire certaines des idées à propos de la thématique du jour ;
- Encourager l'interaction ;
- Être amusantes.

## II. QUELQUES BRISE-GLACE

**Remarques :** de nombreux brise-glace pourraient s'utiliser dans les animations vivre-ensemble

### 1. La machine infernale

**Matériel :** aucun

**Déroulement :** Le groupe est debout en cercle. Chaque personne trouve un signe propre à lui. Après, des chaînes de prénoms commencent. Amélie (en faisant son signe) appelle Emilie (en faisant le signe d'Emilie). Puis à son tour, Emilie appelle quelqu'un d'autre en faisant les bons gestes.

### 2. Rutabaga Rutabaga

**Matériel :** aucun

**Déroulement :** Le groupe se met debout en cercle et chaque joueur se choisit un nom associé à la « frite » (Hamburger, sauce mayo, etc...). La règle de ce jeu est que l'on n'a pas le droit de montrer ses dents. Ensuite, chacun doit dire son nom de frite et le nom de frite de son voisin et ainsi de suite, sans montrer les dents.

### 3. 1 2 3 4 5 Nombre de changements

**Matériel :** chaises

**Déroulement :** Les participants s'assoient en cercle et sont numérotés 1, 2, 3, 4. On désigne un meneur. Le meneur annonce 2 nombres et les 2 participants correspondants échangent rapidement leur place. En même temps, l'animateur essaie d'atteindre une place et il continue à annoncer jusqu'à ce qu'il gagne. Celui qui perd sa place devient le meneur.

#### 4. Ya

Le groupe se dispose en cercle. Le meneur commence par faire passer l'énergie, le Ya, avec un geste précis (les deux mains vont vers son voisin de gauche en disant YA). On effectue un tour complet. Ensuite, il faut rajouter des règles, petit à petit, pour dynamiser le jeu.

- Le BANG : se fait en sautant, bras en l'air. Il permet de renvoyer le Ya d'où il vient, donc en sens inverse.
- Le WIZZ : se fait en se baissant et avec les mains en chapeau au-dessus de la tête. Il permet d'éviter le YA et il passe directement à son voisin d'à côté selon le sens où circule le Ya.
- Le PAN : se fait avec la main droite, comme un pistolet, vers la personne voulue, peu importe sa place dans le cercle, sauf son voisin de gauche et de droite. Il permet de lancer le YA à une autre personne dans le cercle et donc se libérer si le YA est bloqué sur nous à cause du BANG ou juste parce qu'on a envie de l'envoyer ailleurs.

#### 5. Zip-Zap

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : Les joueurs sont debout en cercle et l'un d'entre eux est au milieu du cercle. Chacun cite une première fois son prénom puis le joueur du milieu pointe du doigt l'un des membres du cercle en disant soit « zip » ou « zap ».

S'il dit « zip » : le joueur ciblé doit nommer son voisin de DROITE

S'il dit « zap » : il doit nommer son voisin de GAUCHE

S'il dit « zip-zap » : tous les joueurs se déplacent et changent de place dans le cercle.

Il faut donner un certain rythme à ce jeu

#### 6. Salade de fruits

**Matériel** : Il y a autant de chaises placées en cercle que le nombre de joueurs moins un. Exemple: 20 joueurs 19 chaises.

**Déroulement** : On donne à chacun des joueurs un nom de fruit. Il faut qu'il y ait au moins 3 joueurs ou plus qui aient le même fruit. Lorsque l'animateur nomme un fruit. Les joueurs ayant le nom correspondant changent de place avec ceux qui se lèvent. On n'a pas le droit de s'asseoir sur la chaise d'à côté, il faut absolument se déplacer. Lorsque l'animateur crie: "salade de fruits" tous les fruits changent de place... Au fur et à mesure que le jeu avance on enlève une chaise.

#### 7. Piperlay

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : Tous les joueurs sont assis en cercle les mains sur les genoux. Chacun possède 10 points. L'animateur de jeu leur commande :

- Piperley : les joueurs tapent les mains alternativement sur les genoux sans interruption jusqu'au commandement suivant.
- Bloc : les joueurs ferment le poing et cessent de taper sur leurs genoux
- Plat : les joueurs tournent la paume de la main vers le sol et cessent de taper sur leurs genoux

→ Dos : les joueurs tournent le dos de la mais vers le sol etc.

L'animateur énonce les différents mouvements et accélère le rythme des consignes petit à petit. Si le joueur se trompe il perd 1 point. Si l'animateur ne donne aucun commandement, il ne faut rien faire. Pour piéger, l'animateur peut faire un autre geste sans le dire, donc le joueur qui imite perd le point. Pareil, dire un ordre sans que la gestuelle ne soit la même, si le joueur reproduit la gestuelle de l'animateur, il perd 1 point, s'il exécute le geste du commandement, il est dans le bon.

## 8. L'objet qui se transforme

**Matériel :** 1 objet quelconque (balais, bouteille d'eau,...)

**Déroulement :** Les élèves sont en cercle debout. L'animateur a l'objet en main et explique que chacun à son tour, on va mimer une autre utilité que pourrait avoir l'objet. Le but est de mimer l'utilité de l'objet et que les autres la trouve.

## 9. Citron citron

**Matériel :** autant de chaises que de participants

**Déroulement :** l'animateur et les participants sont assis en cercle sur des chaises. Un participant se trouve au centre. Le participant qui est à la gauche de la chaise vide tape de la main sur celle-ci et appelle quelqu'un par son prénom. Celui dont le prénom est cité vient s'asseoir à l'endroit vide.

Le but du jeu est de taper sur la chaise et de citer le prénom avant que la personne au centre ait eu le temps de se rasseoir sur la chaise vacante. Une fois le prénom cité, la personne sans chaise se retrouve au centre.

## 10. Tous ceux qui...

**Matériel :** /

**Déroulement :** En grand cercle debout, un enfant à la fois fait une demande, par exemple : " Tous ceux qui aiment le chocolat" ; " Tous ceux qui aiment lire" ; " Tous ceux qui ont les cheveux bruns" ; " Tous ceux qui se rongent les ongles"...

Ceux qui sont concernés avancent d'un pas au centre du cercle.

## 11. Je pense être le seul à...

**Matériel :**

**Déroulement :** au départ, chacun réfléchit à quelque chose qui, à son avis, le rend unique par rapport aux autres participants : une personne qu'il a rencontrée, un objet qu'il possède, un sport qu'il pratique, un pays qu'il a visité, un événement qui lui est arrivé...

- Chacun, à tour de rôle, dit : « Je pense être le seul à... » et cite le fait ou l'évènement auquel il a pensé.

- Si quelqu'un d'autre dans le groupe répond à la même caractéristique, il dit : « Moi aussi »

## 12. Numéro de maison

**Matériel** : aucun

**Déroulement** : les enfants doivent se placer sur une ligne en fonction du numéro de leur maison.

Variantes : les enfants doivent se placer sur une ligne en fonction de leur pointure, de leur taille, ...

### 13. J'appelle les personnes qui...

**Matériel** : une chaise par participant - 1

**Déroulement** : le participant qui est au centre dit « J'appelle les personnes qui... » et poursuit la phrase en donnant un indice visible : « ont les cheveux bruns, portent un pantalon, portent du rouge... ».

- Tous ceux qui correspondent à la description donnée se lèvent et changent de place. Celui qui est au milieu en profite pour tenter de s'asseoir.

- Le dernier qui reste au centre relance le jeu.

- Après un temps, des indices non visibles de description peuvent être donnés : « J'appelle les personnes qui ont peur des araignées, aiment nager, ont pris l'avion, adorent les films d'horreur... ».

**Alternative** : En grand cercle debout, un enfant à la fois fait une demande, par exemple : " Tous ceux qui aiment le chocolat" ; " Tous ceux qui aiment lire" ; " Tous ceux qui ont les cheveux bruns" ; " Tous ceux qui se rongent les ongles"...

Ceux qui sont concernés *avancent* d'un pas au centre du cercle.

### 14. J'aime, j'aime pas

**Matériel** : autant de chaise que de participants :

**Déroulement** : L'animateur se lève de sa chaise et dit « j'aime qqch ». Toutes les personnes qui aiment cette même chose, se lèvent et se rassemblent au centre avant de regagner leur place. Ensuite l'élève suivant se lève et lance une nouvelle affirmation « j'aime la musique » et ceux qui partagent cela, se lèvent et vont au centre. Ceux qui n'aiment pas restent à leur place.

**Alternative plus rigolote** : Toutes les personnes qui aiment cette chose, se déplacent d'une chaise sur la droite. Cela signifie que les participants vont s'empiler sur les chaises.

### 15. Bingo

**Matériel** : *fiches bingo+bics*

**Déroulement** : les participants circulent pour faire remplir leur fiche par un maximum de participants

### 16. Téléphone sans fil

**Matériel** : /

**Déroulement** : Assis en cercle, l'animatrice dit une phrase dans l'oreille de l'élève à côté d'elle. Celui-ci doit ensuite faire passer le message dans l'oreille de l'autre personne à côté de lui et ainsi de suite. Le but est que la dernière personne recevant le message répète tout haut ce qu'on lui a dit et que ce message soit le même que celui énoncé par l'animatrice.

## 17. Tape chaises

**Matériel:** Chaises, Journal.

**Déroulement :** Les jeunes sont en cercle, il y a une chaise de libre et un jeune au milieu avec un journal en main. Les groupe doit se déplacer pour empêcher le jeune du milieu de taper sur la chaise libre avec le journal.

## 18. J'apporte une lettre pour

**Matériel :** Des chaises, autant que de participants moins une

**Déroulement :**

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Demandez aux participants de s'asseoir et, à celui qui n'a pas de chaise, de se tenir au milieu.
3. Demandez à la personne au centre de dire quelque chose comme : «J'apporte une lettre à... ceux qui portent des lunettes (... ont pris une douche ce matin ; portent des pantalons ; ont une montre à leur poignet ; ou toute autre chose, selon l'imagination de la personne).
4. Tous ceux qui portent des lunettes doivent alors changer de chaise, tandis que la personne au centre essaie d'en profiter pour s'asseoir.
5. Demandez alors à la personne qui se retrouve au centre «d'apporter la prochaine lettre».
6. Arrêtez le jeu au bout de 5-10 minutes, lorsque tous les participants ont eu l'occasion d'apporter une lettre et de changer de place.

## 19. Le clin d'œil

**Matériel :** Des chaises, en nombre égal à la moitié des participants plus une, ce jeu nécessite un nombre impair de participants

**Déroulement :**

1. Disposez les chaises en cercle.
2. Divisez les participants en deux groupes ; l'un d'eux comportera une personne de plus.
3. Demandez au groupe le plus petit de s'asseoir (une chaise restera alors vide).
4. Demandez ensuite aux membres du second groupe de se tenir derrière chacune des chaises (l'un d'entre eux sera derrière la chaise vide).
5. Expliquez à présent que la personne derrière la chaise vide doit tenter «d'appeler» un des participants assis en lui faisant un clin d'oeil. Celui-ci doit alors essayer de venir prendre place sur la chaise vide sans que la personne derrière lui ne le touche. S'il est touché, il doit alors revenir s'asseoir, et la personne derrière la chaise vide doit tenter d'appeler quelqu'un d'autre.
6. Si le participant parvient à venir s'asseoir sans être touché, alors la personne qui se retrouve derrière la chaise vide doit à son tour « appeler » quelqu'un.
7. Dernière règle : La personne à qui s'adresse le clin d'oeil ne peut l'ignorer ; elle doit tenter de rejoindre la chaise vide.

## 20. Qui a commencé ?

**Matériel :** Une salle vide, une montre ou un chronomètre

**Déroulement :**

1. Demandez à un volontaire de quitter la salle.
2. Demandez au reste du groupe de former un cercle.
3. Désignez un leader. Demandez-lui de commencer à faire quelque chose (se gratter le ventre, agiter une main, bouger la tête, faire semblant de jouer d'un instrument de musique, etc.) et dites aux autres de l'imiter.
4. Demandez au leader de changer souvent de geste et dites aux autres de faire de même.
5. Faites revenir le volontaire dans la salle et invitez-le à se tenir au centre du cercle pour deviner qui est le leader. Il dispose de trois minutes et peut faire trois suppositions. S'il ne parvient pas à deviner, il devra payer une amende, c'est-à-dire faire quelque chose de drôle.
6. Si le volontaire trouve la réponse, le leader quitte la salle et le groupe désigne un nouveau leader. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du jeu.

**Conseils pour l'animateur**

Le temps étant l'un des facteurs de pression dans cette activité, il est important que vous l'exploitez pour accroître la dynamique de groupe, en disant : « Une minute vient de s'écouler et notre ami a l'air désorienté », « Va-t-il parvenir à deviner ? », etc.