

## **Activités brise-glace et de renforcement de l'esprit d'équipe**

## **Activités brise-glace et de renforcement de l'esprit d'équipe**

Dans les pages suivantes, vous trouverez de nombreuses activités brise-glace et de renforcement d'esprit d'équipe. Tenez compte de votre groupe et du but poursuivi lorsque vous choisissez des activités. Certaines conviennent mieux aux nouveaux groupes et d'autres, aux groupes dont les membres se connaissent bien. Vous en avez pour tous les goûts, et il y a l'embarras du choix pour vous aider à briser la glace!

### **PRÉSENTATIONS**

Demandez aux participants de choisir un partenaire pour former une équipe de deux. Accordez-leur cinq minutes par personne pour échanger des renseignements essentiels à leur sujet. Puis, demandez-leur de présenter leur partenaire à tour de rôle.

Variante : « Présentations silencieuses » : comme ci-dessus, sauf que les partenaires n'ont pas le droit de se parler. Les partenaires qui reçoivent des indices doivent prendre des notes, mais ne peuvent pas demander à leur interlocuteur de confirmer qu'ils ont bien compris les indices visuels. Seuls ceux qui reçoivent des indices peuvent utiliser des crayons et du papier.

### **SYMPATHIQUE SOPHIE**

Invitez tous les participants à s'asseoir de façon à former un cercle. Pour commencer, un participant dit son prénom, puis un adjectif dont la première lettre correspond à celle de son prénom (p. ex. Jolie Julie, Drôle Denise). La personne suivante répète le prénom et l'adjectif qui viennent d'être mentionnés, puis elle se nomme à son tour de la même manière. Continuez ainsi jusqu'au dernier membre du groupe.

### **BALLONS**

Écrivez des questions sur de petits morceaux de papier. Placez ces bouts de papier à l'intérieur d'un ballon et gonflez celui-ci. Demandez aux participants de crever les ballons pour récupérer les questions et y répondre en groupe.

### **COLLIERS DE FICELLE**

Attachez une corde ou une ficelle autour du cou de chacun. L'objectif du jeu est de nouer le plus grand nombre de « colliers » possible autour de votre propre cou en incitant les autres à dire « non » aux questions que vous leur posez. La personne qui répond « non » à votre question doit vous remettre son collier.

### **CRIS D'ANIMAUX ET SONS DE BASSE-COUR**

Pensez à cinq ou six animaux différents qui produisent des cris distincts (p. ex. chat, chien, serpent, singe, vache et cochon). Donnez à chacun des participants un morceau de papier sur lequel est écrit le nom d'un de ces animaux, puis demandez-leur de reproduire le cri de l'animal en question et de repérer les personnes qui poussent le même cri. Par exemple, toutes les personnes qui ont reçu le chien pour animal devraient se repérer par leur aboiement.

Vous pouvez rendre l'expérience un peu plus intéressante en bandant les yeux des participants.

### **COMPLÉTEZ LA PHRASE**

Demandez aux membres du groupe de se présenter en complétant une phrase sur un sujet courant (p. ex. plat, animal, bande dessinée ou groupe musical favori, histoire la plus drôle jamais entendue, meilleure blague, passe-temps ou intérêts, membre de la famille le plus drôle, ce qu'ils feraient s'ils disposaient de deux heures supplémentaires aujourd'hui, ce qu'ils feraient s'ils gagnaient à la loterie, etc.).

### **DANS MON PORTEFEUILLE, IL Y A...**

Demandez aux participants de sortir de leur portefeuille ou de leur sac à main un objet qui les représente et d'expliquer pourquoi.

### **RÉPONDEZ À L'APPEL**

Invitez les participants à se placer debout en cercle. La personne qui tient le ballon en nomme une autre à qui elle lance le ballon. Lorsque cette dernière l'attrape, elle dit : « Merci, (nom de celle qui lui a lancé le ballon) », puis nomme un autre participant à qui elle lance le ballon à son tour. Après quelques

minutes, introduisez un deuxième ballon qui devra circuler en même temps que le premier, puis un troisième, et enfin, un quatrième.

### **LE NŒUD HUMAIN**

Demandez aux participants de se tenir debout de façon à former un cercle. Chacun place sa main droite au centre du cercle en prenant celle d'un participant qui se trouve de l'autre côté du cercle (pas celle du voisin de droite ni de gauche). Chacun place ensuite sa main gauche dans le cercle et prend celle d'une autre personne (pas celle du participant dont il tient déjà la main droite ni celle de son voisin de droite ou de gauche).

Une fois les mains des participants entrecroisées, demandez à ceux-ci de changer de place sans jamais laisser aller les mains des autres. Notez qu'il existe trois solutions possibles : un cercle, deux cercles entrecroisés ou deux cercles avec un nœud à l'intérieur. Puisqu'ils sont tous reliés, les participants ne doivent pas faire de mouvements brusques ni de grande amplitude.

Posez des questions :

Quelles difficultés avez-vous éprouvées? Pourquoi? Ou pourquoi cela a-t-il été facile?

Comment le groupe a-t-il pu aborder cette tâche? Qu'est-ce qui a été fait efficacement? Qu'est-ce qui aurait pu être fait plus efficacement?

Quel a été votre rôle dans cet exercice?

À ceux qui faisaient face vers l'extérieur du cercle et qui ne voyaient pas ce qui se passait : comment vous sentiez-vous? Comment chacun d'entre vous aurait-il pu jouer un rôle plus important dans le cadre de cette activité?

Quel lien pouvez-vous faire entre votre expérience d'étudiant de première année et cette activité?

### **POTINS, POTINS**

Demandez aux participants de se placer en cercle, puis ouvrez le bal en confiant un secret à votre voisin. Le secret doit circuler d'une personne à la suivante. Il est interdit de répéter le secret à la même personne (elle doit donc comprendre du premier coup). Lorsque le secret revient à vous, dites-le à voix haute. Lisez ensuite le secret comme vous l'avez dit au départ, et comparez les deux versions.

### **UN OBJET IMPORTANT**

Demandez aux participants d'apporter à la rencontre un objet qui a une signification particulière pour eux. Ils devront en parler à tour de rôle. Les gens peuvent aussi deviner à qui appartient l'objet.

### **UNE PETITE TAPE DANS LE DOS**

Demandez aux participants de dessiner le contour de leur main sur une feuille de papier, puis de coller cette feuille dans leur dos. Puis, invitez-les à discuter entre eux, et à écrire des choses positives sur la feuille de leurs pairs.

### **LES LIGNES DE VIE**

Pour cet exercice, il vous faut une très grande feuille de papier sur laquelle est tracée une longue « ligne de vie ». Dites aux participants de marquer sur cette ligne des dates qui marquent des hauts, des bas, des événements significatifs, des tournants, etc. de leur vie à ce jour (ils peuvent aussi se projeter dans l'avenir). Chaque date doit porter une mention explicative. Les membres du groupe font part aux autres de leurs moments phares. Les participants peuvent poser des questions concernant la ligne de vie de leurs pairs.

### **FORMEZ UN POLYGONE... LES YEUX BANDÉS**

Demandez aux participants de former un cercle et de se bander les yeux. Donnez-leur une corde. Dites à chaque personne de saisir la corde, puis, en groupe, de former un carré parfait. Quand le groupe estime la tâche accomplie, chaque membre reste en place et enlève son bandeau. Au moyen du même procédé, demandez au groupe de former toute forme géométrique qui vous semble réalisable.

### **DESSINE-MOI TES ARMOIRIES**

Remettez à chacun des participants une feuille de papier illustrant un modèle d'armoiries vierge à quatre quadrants, puis demandez-leur d'indiquer dans chaque quadrant leur réponse à des questions ou à des énoncés précis (p. ex. l'endroit de prédilection pour vous évader, votre souvenir d'enfance préféré, votre

plus grande peur, la personne qui compte le plus pour vous, etc.). Demandez-leur ensuite de dessiner sur leurs armoiries un symbole ou une devise qui les représente. Puis, invitez-les tour à tour à expliquer au groupe, dans la mesure où ils sont à l'aise de le faire, chacun des éléments de leurs armoiries.

### **DOS À DOS**

Tout d'abord, placez les participants en équipes de deux. Demandez-leur de s'asseoir dos à dos, de se croiser les bras l'un de l'autre (en formant un crochet) à hauteur des coudes, et de se lever. Réunissez deux équipes et invitez les membres à se présenter, puis à s'asseoir en petit cercle en regardant vers l'extérieur, de façon à ce que le dos de tous les participants soit orienté vers le centre. Demandez-leur de se lever en groupe, les bras joints de la même façon que lorsqu'ils étaient deux. Demandez à un autre groupe de quatre de se joindre au premier de manière à ce qu'il y ait huit personnes. Répétez la manœuvre.

### **VOUS PRENDREZ BIEN UN M&M?**

Tout le monde aime les bonbons M&M. Lors de la première rencontre de groupe, apportez-en un gros sac pour permettre aux participants de se présenter. Invitez-les à s'asseoir en cercle. Faites passer le sac et demandez-leur de prendre des M&M, mais de ne pas les manger tout de suite. Lorsque tous les participants en ont pris, demandez-leur de dire quelque chose à propos d'eux-mêmes pour chaque M&M qu'ils ont pris. Une variante consiste à faire correspondre un type précis d'information à leur sujet à une couleur en particulier. Bien sûr, ne parlez pas de cet aspect du jeu avant que tout le monde ait pris une poignée de M&M.

### **CHASSE AU TRÉSOR EN PHOTOS**

Pour réaliser cette activité, il vous faut des appareils photo Polaroid. Divisez le groupe en deux et remettez à chaque sous-groupe une liste des endroits où ils doivent se faire prendre en photo – tout le monde doit figurer sur chaque photo! Déterminez une heure et un endroit où vous rencontrer pour comparer les photos.

### **UN PORTE-NOM QUI EN DIT LONG**

Pour réaliser cette activité, il vous faut du papier, des craies de cire ou des marqueurs, ainsi que du ruban adhésif. Au début de la réunion, demandez aux participants de créer un porte-nom avec une image qui illustre un fait les concernant (caricature, dessin animé, symbole, lieu, etc.) ou de répondre à des questions précises dans les coins (p. ex. : leur lieu de naissance en haut à droite et leurs passe-temps préférés en bas à gauche). Demandez à tout le monde d'expliquer leur dessin à tour de rôle. Vous pouvez utiliser des cartes de correspondance et des feutres, ou bien du papier de construction et des ciseaux, si vous souhaitez vraiment faire appel à la créativité des participants.

### **OÙ ÉTIEZ-VOUS?**

Choisissez une année ou une date antérieure à la rencontre, et donnez l'occasion à chaque personne de dire ce qu'elle faisait à ce moment-là (p. ex. été 96, janvier 97).

### **LE PLUS DU PLUS**

Invitez les participants à étudier en silence les membres du groupe pour choisir un adjectif superlatif qui les décrit eux-mêmes par rapport aux autres (le plus jeune, le plus grand, le plus tendu, etc.). Ils doivent dire l'adjectif qu'ils ont choisi, expliquer pourquoi ils l'ont choisi et, si possible, en vérifier l'exactitude.

### **VOTRE VILLE NATALE**

Agrafez une grande carte de votre État (province) ou de votre pays sur le mur ou collez-la au plancher. Demandez aux participants d'indiquer leur ville et leur nom sur la carte. Invitez-les à parler de leur ville et de ce qui les a poussés à s'inscrire à l'ISU.

### **QUE VOULEZ-VOUS SAVOIR?**

Faites un remue-méninges sur les choses que les participants souhaiteraient savoir sur les autres (âge, études, lieu de naissance, etc.). Demandez aux participants de dévoiler au groupe ces

renseignements à leur sujet.

### **RENCONTRONS-NOUS... SUR UNE ASSIETTE EN CARTON**

Remettez à chacun des participants une assiette en carton. Invitez-les à dessiner le cadran d'une horloge sur leur assiette et à tracer une ligne à côté de chaque nombre. Ensuite, demandez-leur d'aller voir les autres pour fixer un « rendez-vous » avec l'un d'entre eux pour chaque heure, en écrivant le nom de ce participant sur la ligne respective. Personne ne peut avoir « rendez-vous » avec plus d'un participant par heure. Une fois que tout le monde a fixé un rendez-vous, accélérez le rythme et accordez d'une à trois minutes pour chaque heure. Les participants auront alors la chance de se connaître.

### **LES NOMS JOUENT À CACHE-CACHE**

Dites aux participants de former deux sous-groupes et de s'asseoir par terre les uns en face des autres. Séparez les deux sous-groupes à l'aide d'une couverture que vous tiendrez de façon à ce que les membres d'un sous-groupe ne voient pas les membres de l'autre. Demandez à chaque sous-groupe de choisir, sans que l'autre sous-groupe l'entende, quelqu'un qui se tiendra debout derrière la couverture. Au compte de trois, laissez tomber la couverture afin que les membres désignés de chaque sous-groupe se retrouvent face à face. Ensuite, voyez qui arrive à se souvenir du nom des autres en premier. Celui qui répond le moins vite passe à l'autre sous-groupe.

### **LES PAIRES**

Songez à plusieurs paires d'éléments comme le pain et le beurre ou le marteau et le clou. Chaque fois que vous nommez une paire d'éléments, demandez aux participants de former deux groupes distincts; un pour chaque élément, en fonction de celui auquel ils s'identifient le plus (le mot). Invitez-les ensuite à expliquer leur choix (p. ex. le marteau plutôt que le clou).

### **AIMEZ-VOUS LES SUÇONS?**

Faites circuler un sac de suçons de type Dum Dums dans le groupe. Chaque participant doit dévoiler quelque chose sur lui pour chacune des lettres qui forment le mot de la saveur du suçon qu'il a choisi.

### **LE JEU DE LA CORDE**

Demandez aux participants de choisir chacun un bout de ficelle (parmi des morceaux que vous avez coupés au préalable) et de tenir la ficelle entre le pouce et l'index. Pour chaque tour de ficelle enroulée autour de leur doigt, ils doivent révéler une chose à leur sujet.

### **LES PHRASES AMORCES**

Regroupez les participants en équipes de deux ou de trois, et demandez-leur de compléter des phrases données. Vous pouvez lire la phrase à tous les participants ou leur remettre des feuilles de questions auxquelles ils pourront répondre à leur rythme.

Voici quelques exemples :

Avant mon arrivée à ISU, mes principaux intérêts étaient :

Je décrirais ma famille comme étant :

La chose dont je me souviens le plus à l'école secondaire, c'est :

Mon ami le plus original est :

Les choses auxquelles j'accorde la plus grande valeur sont :

Dans cinq ans, je me vois :

La chose que j'aimerais le plus accomplir cette année, c'est :

La chose qui me préoccupe le plus à propos de l'école, c'est :

Phrases à compléter à l'intention des compagnons de chambre :

Le jour de notre rencontre, voici ce que j'ai remarqué chez toi :

Depuis, ce sont ces choses qui m'ont surpris à ton sujet :

Une chose que j'aime chez toi, c'est :

Il me semble qu'une différence importante entre nous, c'est :

Je pense que nous devons peut-être faire des compromis en ce qui concerne :

Selon moi, voici ce que m'apportera la présence d'un compagnon de chambre :

La chose la plus importante que je retiens de cette discussion, c'est :

### **FAITES DU BRUIT!**

Demandez aux participants de former des équipes de deux. Demandez à chacune des équipes de

choisir deux choses, une machine et un animal, puis de décider qui sera quoi. Demandez ensuite aux deux personnes de chaque groupe de se séparer et de se tenir de chaque côté de la pièce, selon leur rôle respectif : machine ou animal. Les yeux fermés et uniquement en faisant le bruit de la machine ou de l'animal qu'ils ont choisi, les participants doivent trouver leur partenaire. Quand ils y parviennent, ils peuvent ouvrir les yeux et attendre que tout le monde ait terminé. Lorsque vous menez une activité dans laquelle les participants ont les yeux bandés, demandez au groupe de placer les mains devant la poitrine pour se protéger, et désignez au moins un surveillant (meneur).

### **DE GLACE ET SILENCIEUX**

Expliquez aux participants que cet exercice exige une bonne maîtrise de soi. Demandez-leur de former des équipes de deux et de se placer dos à dos. Au compte de trois, les partenaires doivent se retourner et se regarder dans les yeux. Ils doivent essayer de rester de glace et sérieux. Il est interdit de parler! Le premier à sourire ou à rire doit s'asseoir. Tous ceux qui restent debout choisissent alors un nouveau partenaire et l'activité continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule personne. Vers la fin du jeu, le reste du groupe peut tenter de la déstabiliser le duo qui reste si les membres demeurent impassibles.

### **AVEZ-VOUS UNE BONNE MÉMOIRE?**

Invitez le groupe à former un cercle. Demandez à la première personne de se nommer et de dire la raison pour laquelle elle a choisi cette université. Faites de même pour tous les membres du groupe, en répétant le nom des personnes précédentes et pourquoi elles se sont inscrites à l'ISU. Vous pouvez également leur demander quels sont leurs passe-temps plutôt que la raison de leur présence.

### **LES COUPLES CÉLÈBRES**

Dans cette activité, les membres du groupe doivent trouver le nom de couples célèbres. Collez au dos de chacun un porte-nom sur lequel est inscrit le nom d'un duo ou d'un couple célèbre (p. ex. Fred et Wilma Flintstone, Hillary et Bill Clinton, beurre d'arachides et confiture). Personne ne doit voir le nom ou le mot qu'il porte sur son dos. Informez ensuite les participants qu'ils doivent deviner ce nom ou ce mot. Les membres doivent faire le tour de la salle et poser des questions auxquelles on ne peut répondre que par « oui » ou par « non ». Ils peuvent continuer à poser des questions aussi longtemps que la réponse qu'ils obtiennent est « oui ». Ils doivent aller voir un autre participant dès qu'ils obtiennent la réponse « non ». Les questions peuvent être les suivantes : « Suis-je vivant? » et « Suis-je une vedette de cinéma? ».

### **LES DATES D'ANNIVERSAIRE À LA QUEUE LEU LEU**

Expliquez au groupe qu'il s'agit d'un exercice non verbal. Les membres du groupe doivent se placer en ligne selon l'ordre des dates d'anniversaire. Il est interdit de lire sur les lèvres ou d'écrire quoi que ce soit. Lorsque la ligne est formée, chaque personne crie sa date d'anniversaire, en commençant par le mois de janvier.

### **LE JEU DE LA CHAUSSURE**

Invitez les participants à former un cercle. Demandez-leur ensuite de retirer leurs chaussures et de les attacher ensemble. À votre signal, tout le monde court au centre du cercle et lance ses souliers dans une pile, puis revient à sa place. Demandez à un volontaire de choisir une paire de chaussures autre que la sienne et de faire un commentaire sur la personne à qui elles appartiennent (p. ex. « Si on se fie à l'usure de ces souliers, la personne qui les porte est très économe. ») Le propriétaire des chaussures s'avance alors et se présente au groupe, puis il choisit une autre paire. Continuez jusqu'à ce que tout le monde se soit présenté.

### **LE JEU DU CHAT ET DE LA SOURIS, EN CONTINU**

Vous pouvez commencer ce jeu de manière ininterrompue à la première rencontre du groupe. Choisissez quelqu'un qui sera le tout premier « chat ». Le but est d'éviter de devenir le chat. Le chat peut toucher une autre personne de n'importe quelle manière (par le toucher, par téléphone, par la vue, par courriel, au moyen d'une note, par l'intermédiaire d'un ami, etc.). L'important, c'est que le joueur sache qu'il est

maintenant le nouveau chat. Le jeu peut durer aussi longtemps que vous le voulez, et il donne lieu à beaucoup de fous rires et d'anecdotes amusantes. Le groupe ne doit pas savoir qui est le chat; ainsi, l'élément de surprise est plus grand et constant.

Pour éviter les distractions durant la rencontre, gardez cette activité pour la fin. Il n'y a pas de règles ni de limites quant au nombre de fois que le chat peut changer au cours d'une période donnée. Avec le groupe, vous pouvez convenir que celui qui arrivera à la rencontre suivante en tant que chat apportera des rafraîchissements.

### **NE CRIEZ PAS AU LOUP!**

Demandez aux participants de s'asseoir en cercle et désignez un participant pour jouer le rôle du loup (par tirage au sort d'une carte en particulier ou au moyen d'un bout de papier sur lequel il est écrit « loup », les bouts de papier remis aux autres participants ne comportant aucune inscription). Le loup doit « tuer » ou éliminer du jeu les autres participants en leur faisant un clin d'œil. Encouragez les participants à faire preuve de créativité lorsqu'ils doivent jouer la scène de leur mort. Le participant qui accuse une personne qu'il soupçonne être le loup ou qu'il a pris sur le fait, « meurt » s'il accuse cette personne à tort.

### **COMPTEZ JUSQU'À DIX**

Demandez aux membres du groupe de se réunir côte à côte. Puis, dites-leur que le jeu consiste à compter jusqu'à dix, en groupe. Chaque personne n'a le droit de dire qu'un seul chiffre. Si deux personnes parlent en même temps, il faut recommencer du début. La même personne ne peut pas démarrer le jeu deux fois de suite. Pour ajouter une difficulté, demandez aux membres du groupe de fermer les yeux.

### **SHÉHÉ... CHARADE**

Séparez le groupe en deux. Demandez aux membres de chaque groupe de choisir des mots qu'ils épelleront avec leur corps à l'autre groupe, qui doit les deviner. Il est interdit de faire des signes de la main. Commencez par des mots simples, puis passez aux phrases lorsque les groupes arrivent à épeler avec plus de facilité.

### **MADAME MARMONNE**

Le but du jeu est de ne jamais montrer les dents. Invitez les participants à s'asseoir en cercle. Ils doivent cacher leurs dents en tout temps. Le participant qui laisse voir ses dents doit sortir du cercle. La personne qui commence regarde son voisin et lui demande : « Madame Marmonne est-elle à la maison? » Puis, le voisin répond : « Je ne sais pas! Laisse-moi le demander à mon voisin. » Elle pose ensuite la question à la personne assise à côté de lui : « Est-ce que madame Marmonne est à la maison? », et ainsi de suite. Ceux qui ont été éliminés du jeu doivent essayer de faire rire les autres pour qu'ils montrent leurs dents. Ils peuvent le faire par n'importe quel moyen, mis à part les toucher.

### **TÊTE À MAIN OU PIED À COUDE**

Divisez le groupe de manière à former deux cercles de taille équivalente. Les membres d'un cercle se tiennent à l'extérieur de l'autre, les membres du cercle intérieur faisant face aux membres du cercle extérieur en paires. Pendant le jeu, les membres d'un cercle marchent dans la direction opposée aux membres de l'autre cercle jusqu'à ce que le meneur crie deux parties du corps (p. ex. tête à genou ou pied à coude). À ce moment, les partenaires doivent se retrouver et toucher ces parties du corps de l'autre. Les derniers à le faire sont éliminés du jeu, tandis que tous les autres reprennent place dans les cercles. Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un duo; le duo gagnant.

### **EH BIEN, FREDONNEZ MAINTENANT!**

Remettez à chaque participant un morceau de papier sur lequel est écrit le titre d'une comptine ou d'une chanson bien connue (p. ex. « Au clair de la lune », « Dans la ferme à Maturin »). Plusieurs bouts de papier doivent comporter le même nom de comptine ou de chanson. Les participants doivent ensuite fredonner leur chanson (ou réciter la même comptine) et repérer ceux qui fredonnent la même chanson qu'eux (ou récitent la même comptine).

### **LA COURSE DE RELAIS AVEC BALLONS**

Demandez aux participants de former des files de six personnes, et invitez les membres de chacune de ces files à se placer devant une chaise. Il doit y avoir une distance d'environ deux mètres entre la chaise

et le groupe. La première personne de chaque groupe court vers la chaise, souffle un ballon et le crève, puis repart en courant se placer au bout de sa file. Dès que c'est fait, la deuxième personne se dirige vers la chaise, gonfle et crève un ballon, puis revient se placer au bout de sa file. Il est également possible de demander aux participants de courir deux par deux, puis de placer le ballon entre eux et de le « comprimer » jusqu'à ce qu'il crève, et enfin, de repartir en courant vers le bout de la file.

### **UNE PHRASE AU TABLEAU**

Dans cet exercice, deux équipes s'affrontent. Le but est de construire une phrase pour laquelle chacun des membres a fourni un mot. Pour commencer, expliquez aux participants qu'ils formeront deux équipes dont la gagnante sera celle qui arrivera la première à former une phrase collective. Ensuite, demandez-leur de former deux équipes. Si le groupe compte un nombre impair de participants, l'un d'eux peut jouer deux fois.

Chaque équipe forme une file à environ trois mètres du tableau. Après avoir remis un morceau de craie à la première personne de la file, expliquez les règles du jeu.

- 1) Chaque participant doit ajouter un mot à la phrase de son équipe.
- 2) Celui qui est en tête de file s'avance et écrit le premier mot de la phrase, puis passe la craie à la personne suivante et va se placer au bout de la file.
- 3) Il est interdit de préparer une phrase avant le début du jeu.
- 4) Chaque joueur ne peut ajouter qu'un seul mot à la phrase.
- 5) L'équipe gagnante est celle qui a réussi la première à construire une phrase complète en utilisant chacun des mots fournis par tous les membres de l'équipe.

### **DES SONS DANS LA NUIT**

Un ballon de plage ou de basket-ball est nécessaire pour ce jeu. Demandez à tout le monde de s'asseoir en cercle, les yeux fermés. La pièce doit être dans la pénombre. Chaque joueur choisit un cri d'animal comme signal personnel. Si les membres du groupe sont à court de cris d'animaux, formez des équipes. Le premier joueur qui a le ballon émet le cri de son animal, puis celui de l'animal de la personne à laquelle il souhaite lancer le ballon. Le joueur de l'animal « appelé » répond pour que le premier joueur sache à qui envoyer le ballon. Le premier joueur lance alors le ballon à cette personne. Si le bon joueur reçoit le ballon, il répond alors bruyamment. Tous les autres animaux crient alors à l'unisson. Dans le cas contraire, le ballon est relancé au premier joueur, qui lance le cri d'un autre animal.

### **BALLONS SENS DESSUS DESSOUS**

Demandez aux participants de former une file. Quatre ou cinq ballons remplis d'eau sont placés devant la personne à la tête de la file. Le premier participant prend les ballons l'un après l'autre et les passe par-dessus sa tête à la personne derrière lui. Celui-ci les passe entre ses jambes à la personne suivante, puis cette personne les passe au-dessus de sa tête, et ainsi de suite. Une fois que la dernière personne de la file a reçu tous les ballons, celle-ci court à l'avant de la ligne et les passe par-dessus sa tête. Les groupes plus audacieux peuvent choisir de lancer le ballon au-dessus de leur tête et de le lancer entre leurs jambes au lieu de simplement le passer.

### **COMME UN POISSON DANS L'EAU**

Pour réaliser cette activité, il vous faut un disque volant (Frisbee) ou une balle Nerf. Commencez par définir les limites du terrain de jeu. Désignez un volontaire qui jouera le rôle d'un pêcheur qui tente d'attraper des poissons au moyen du disque volant ou de la balle Nerf qu'il utilise comme une canne à pêche. Les autres membres du groupe sont des poissons qui doivent être le plus heureux possible. Dans ce jeu, le pêcheur doit attraper tous les poissons en les atteignant avec le Frisbee. Une fois attrapés, les poissons sont agrippés à l'hameçon et deviennent immobiles. Alors que le pêcheur continue d'attraper des poissons, il semble que le jour du jugement dernier soit tout proche, du moins pour les pauvres poissons qui ont mordu à l'hameçon. Cependant, un poisson peut se libérer de l'hameçon si deux autres poissons libres arrivent à joindre leurs mains autour du pêcheur dans une sorte d'alliance et qu'ils crient : « poisson dans l'eau ! ». Mieux encore, si sept poissons parviennent à encercler le pêcheur et à compter jusqu'à dix, ce dernier est immobilisé à tout jamais.

### **UNE DISCUSSION SUR LES VALEURS**

Demandez aux participants de choisir deux personnes qui portent un vêtement de la même couleur qu'eux. Invitez chacun des petits groupes à s'asseoir en cercle, un peu à l'écart des autres. Dites-leur que vous leur soumettrez différents sujets dont ils devront débattre, et que vous leur en

fournirez de nouveaux à quelques minutes d'intervalle.

- 1) Discutez de ce que vous avez fait de plus important cette année.
- 2) Quelles émotions avez-vous le plus de facilité et de difficulté à exprimer, et pourquoi?
- 3) Qu'est-ce que seules quelques personnes savent à votre sujet?
- 4) Quelles qualités sont importantes pour vous en amitié?
- 5) Que voulez-vous faire dans cinq ans?
- 6) Quel est votre objectif pour l'année prochaine?
- 7) Dans quel domaine souhaiteriez-vous améliorer vos compétences?
- 8) Selon quelle devise essayez-vous de vivre au quotidien?
- 9) Quels sont les cinq mots qu'un ami utiliserait pour vous décrire?
- 10) Quel est le plus grand défi que vous devez surmonter?
- 11) Quel aspect de vous-même aimez-vous le plus?
- 12) Qu'est-ce qui est important pour vous dans une relation amoureuse?
- 13) À quoi accordez-vous le plus de valeur dans la vie?

### **COMME L'ARAIGNÉE QUI TISSE SA TOILE**

Pour ce jeu, il vous faut une pelote de fil ou de ficelle. Invitez les membres du groupe à s'asseoir en formant un grand cercle, de préférence au sol. En tenant une pelote de ficelle, expliquez aux participants que vous allez discuter d'un sujet en particulier (p. ex. pourquoi ils ont choisi de faire partie d'une communauté d'apprentissage ou leurs expériences personnelles les plus importantes). La personne qui démarre le jeu lance la pelote de ficelle à un autre membre du groupe assis de l'autre côté du cercle. Celui-ci partage ensuite son expérience, puis tout en tenant une partie de la ficelle, il lance la pelote à un autre participant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait pu partager sa propre expérience. En lançant la pelote de part et d'autre du cercle, les participants tissent une toile qui relie l'ensemble des membres du groupe de la même manière. À la fin de l'exercice, demandez à deux ou trois d'entre eux de lâcher la ficelle. La toile commencera à s'affaisser. Elle semblera fragile et vulnérable. Vous pouvez ensuite parler de l'importance de chaque membre dans l'équipe et de l'incidence qu'aura sur tout le groupe un membre qui ne participe que très peu ou qui est peu engagé. Si le temps le permet, le groupe peut rembobiner la ficelle tout en abordant un autre sujet. Les participants peuvent également couper un bout de la ficelle qui formait la toile en souvenir de l'exercice et des réflexions partagées.

### **UNE AVALANCHE DE COMMENTAIRES POSITIFS**

Choisissez un participant qui recevra des commentaires positifs des autres membres du groupe. Une fois que tout le monde a eu l'occasion de fournir des commentaires à ce membre, choisissez une autre personne et refaites l'exercice. Vous pouvez également faire l'exercice par écrit en demandant aux membres du groupe d'écrire un commentaire positif sur chacun, puis en regroupant les commentaires individuellement dans une enveloppe au nom des participants. Il est aussi possible d'adapter l'activité en commençant par des critiques constructives, suivies de commentaires positifs.

### **UNE COMPÉTITION DE STRUCTURES TINKERTOY**

Apportez une boîte de Tinkertoy et demandez aux participants de former deux groupes, puis divisez les pièces du jeu en parts égales que vous remettrez aux deux groupes. Donnez les directives suivantes aux deux groupes :

- 1) Vous avez cinq minutes pour construire la structure la plus haute possible avec vos pièces.
- 2) Vous aurez ensuite cinq autres minutes pour construire la structure la plus longue.
- 3) Les gagnants obtiendront un prix.

En guise de variante, vous pouvez utiliser des ballons au lieu du jeu de construction.

### **RACONTE-MOI UNE HISTOIRE**

Pour réaliser cette activité, les membres du groupe doivent se connaître et se sentir à l'aise de discuter de sujets relatifs à leur vie personnelle. Les participants doivent pouvoir entendre les autres, mais il n'est pas obligatoire qu'ils les voient. Les membres du groupe n'ont donc pas besoin de s'asseoir en cercle. Commencez l'histoire en plantant le décor (p. ex. L'autre jour, en me rendant en classe », « Hier soir, un bon ami m'a appelé et... », « Je viens de passer le week-end le plus incroyable de ma vie! En effet, j'ai... »).

Sans suivre un ordre en particulier, les membres du groupe continuent l'histoire. Ils ajoutent un élément à l'intrigue. La nature des éléments qu'ils y ajoutent peut être légère, sérieuse, véridique, inventée de toute pièce, etc. L'essentiel est de veiller à ce que tout le monde apporte sa contribution. Le déroulement de

l'histoire est un bon indicateur de l'état émotionnel des membres du groupe et de leurs principales priorités, préoccupations et réflexions (p. ex. : si cela tourne uniquement autour du travail, une discussion à ce sujet pourrait être nécessaire). Certaines questions requièrent peut-être une attention particulière. Une histoire très drôle signifie que le groupe se sent en confiance et en sécurité ou, dans le cas contraire, qu'il peut être sur le point de craquer.

### **CHOIX DIFFICILES**

Dites aux participants que vous allez nommer deux choses différentes et qu'ils doivent choisir laquelle des deux ils préfèrent. Demandez-leur ensuite d'aller d'un côté de la salle ou de l'autre, chaque côté correspondant à l'un des choix. Vous pouvez présenter n'importe quel type de contraires, mais voici des suggestions : bain/douche, ping-pong/natation, café/thé, ville/campagne, Leno/Letterman, s'écraser devant la télé/s'entraîner, océan/montagne, matin/soir, mathématiques/littérature, film/concert et musée/événement sportif. Mettez l'accent sur les points communs des participants ou des membres de leur personnel et encouragez-les à trouver des moyens de nouer des relations professionnelles positives avec les autres.

### **ARRIVEZ À BON PORT**

Demandez à un volontaire de jouer le rôle d'un phare. Il doit se tenir debout sur une chaise, à une extrémité de la pièce, en faisant face au groupe. Demandez à un autre volontaire de jouer le rôle de la barque. Il doit se tenir debout du côté opposé de la pièce, dos au groupe. Quant à eux, les autres membres du groupe doivent se tenir debout, s'asseoir ou se coucher au sol, entre le phare et la barque. Ce sont les « rochers ». La personne qui joue le rôle de la barque n'est pas autorisée à parler, et elle doit garder les yeux fermés. Celle qui joue le rôle du phare est responsable de guider la barque afin que celle-ci parvienne en toute sécurité au phare sans trébucher ni tomber. Le phare peut donner toutes les directives qu'il souhaite, à condition de ne pas quitter son poste.

### **TU BRÛLES... TU GÈLES**

Choisissez deux personnes qui doivent sortir de la pièce. Demandez aux autres de convenir d'une tâche à accomplir (se tenir debout sur la table, faire un saut périlleux, etc.). Une fois revenues dans la pièce, les deux personnes désignées doivent réaliser la tâche sous les encouragements des autres membres du groupe. Toutefois, les seuls encouragements permis sont les applaudissements lorsqu'ils « brûlent » et les huées lorsqu'ils « gèlent ».

### **LA CLÔTURE ÉLECTRIQUE**

Avant de commencer, attachez une corde d'un à trois mètres environ entre deux poteaux ou deux arbres. La corde doit arriver à hauteur des épaules et être attachée très serrée. Demandez aux participants de se tenir d'un seul côté de la corde. Dites-leur ensuite qu'un groupe de maniaques fous les poursuit et que leur seul moyen de s'échapper est d'enjamber la clôture électrique. Ils doivent tous le faire à tour de rôle sans toucher la corde. Si l'un d'entre eux touche la corde durant l'exercice, l'équipe doit retourner au point de départ et recommencer.

### **LE PANIER DE FRUITS**

Demandez aux membres du groupe de s'asseoir en cercle à l'exception d'une seule personne qui se tiendra debout tout au centre. Choisissez le nom de trois fruits et attribuez à chaque participant le nom de l'un des trois fruits. Lorsque la personne du milieu nomme l'un des fruits, tous ceux qui se sont vu attribuer ce nom doivent changer de chaise.

### **À LA UNE**

Demandez aux participants de réfléchir à leur expérience d'étudiant de première année. Accordez-leur quelques minutes, puis distribuez à chacun du papier journal et des marqueurs, et donnez les directives suivantes : vous venez de rejoindre une communauté d'apprentissage et vous avez récemment reçu un exemplaire du journal de votre ville natale relatant votre première expérience dans cette communauté. Écrivez le titre de cet article. Lorsque tous les participants ont terminé, dites-leur de montrer leur titre au groupe et de le décrire. Pour les participants, il s'agit d'un excellent moyen de faire connaissance tout en réfléchissant aux expériences vécues dans leur communauté d'apprentissage.

### **DES MOMENTS EMBARRASSANTS**

Formez des groupes de 10 à 15 personnes et demandez à chaque groupe de s'asseoir en cercle. Dites-leur de prendre de trois à cinq minutes pour réfléchir individuellement à un moment embarrassant qu'ils ont vécu. Invitez-les ensuite à partager leurs expériences avec les autres membres du groupe.

### **TROUVEZ VOTRE JUMEAU**

Dites aux participants de rédiger une liste de caractéristiques à la gauche de la page, puis de tracer deux colonnes à côté de ceux-ci : l'une ayant pour titre « moi » et l'autre, « mon jumeau ». Par exemple, les traits peuvent être la couleur des yeux, le film préféré, l'équipe de la Ligue nationale de football favorite et les couleurs propres à son école. Demandez aux participants de remplir d'abord la colonne « moi », puis de trouver leur jumeau.

### **LÈVE-TOI ET BOUGE**

Demandez à tout le monde de s'asseoir en cercle, sauf une personne. La personne debout dit : « Lève-toi et bouge si... », et elle complète cette phrase comme elle veut (p. ex. « Lève-toi et bouge si tu regardes l'émission Survivor religieusement »). Toutes les personnes auxquelles l'affirmation s'applique doivent alors se lever et changer de chaise. Celle qui reste debout invente une nouvelle phrase et le jeu se poursuit.

### **PREMIÈRES IMPRESSIONS**

Demandez aux participants de s'asseoir en cercle. Ils doivent tous avoir reçu un porte-nom. Remettez-leur une feuille de papier, puis dites-leur d'inscrire leur nom et un numéro dans le haut (un numéro par participant, selon la taille du groupe). Dites aux participants de passer la feuille à leur voisin de gauche et d'écrire rapidement sur la feuille que leur a remise leur voisin de droite à quel fruit, quelle voiture ou quel objet celui-ci leur fait penser (p. ex. une pomme, une banane, une Ferrari ou une Volkswagen). Continuez à faire circuler les feuilles pour que les participants puissent écrire leurs impressions sur le deuxième voisin de droite, puis le troisième, et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun reprenne possession de sa propre feuille. Invitez-les ensuite à lire ce que les autres ont écrit et à repérer les similarités, s'il y a lieu.

### **UN PEU DE CRÉATIVITÉ**

Dites un mot au groupe. Demandez à la première personne de dire ce qui lui vient spontanément à l'esprit en entendant ce mot. La personne suivante doit ensuite faire la même chose à partir de la réponse qui vient d'être donnée, et ainsi de suite. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait participé.

### **LES IDÉES NOVATRICES**

Réunissez divers articles hétéroclites (disque d'ordinateur, calendrier, photo, balle de baseball, etc.) sur une table à l'avant de la pièce. Formez des groupes de trois ou quatre personnes. Demandez à une personne par groupe de sélectionner quatre ou cinq éléments de la table et de les ramener à son groupe. Dites à chaque groupe d'élaborer un programme qui requiert l'utilisation des articles choisis. Vous pouvez préciser le type de programme (social, éducatif, sensibilisation à l'alcool, etc.) ou le laisser à leur discrétion.

### **PING-PONG**

Demandez aux participants du groupe de choisir chacun un signe de la main ou un mouvement. Invitez-les ensuite à se présenter en se nommant et en faisant leur signe. Après les présentations, une personne commence le jeu en se nommant et en faisant son signe, puis en nommant et en faisant le signe de quelqu'un d'autre. Continuez jusqu'à ce que vous connaissiez bien le nom de tous les membres du groupe.

### **L'AÉROBIQUE DES NOMS**

Invitez tous les participants à se tenir debout en cercle. Demandez-leur de penser à la première lettre du nom qu'ils aimeraient porter et à un adjectif commençant par la même lettre et qui les décrit (Jolie Julie, Passionné Pascal, Délirante Denise, Charmant Charles, Philanthropique Philippe, etc.). Ensuite, demandez-leur de compter le nombre de syllabes de l'adjectif et de leur nom (par exemple, « Jolie Julie » compte quatre syllabes : Jo-lie-Ju-lie). Demandez aux participants de prendre un moment pour réfléchir à une série de mouvements, soit un mouvement distinct et imitable pour chaque syllabe.

Demandez à un membre du groupe de lancer le jeu en nommant son adjectif et son nom tout en faisant les mouvements qui les accompagnent. L'ensemble du groupe doit ensuite refaire les mouvements. Le deuxième membre du groupe fait la même chose, et ainsi de suite, jusqu'au dernier.

### **LA HAIE D'HONNEUR**

Divisez les participants en deux groupes et demandez-leur de se placer face à face. Chacun parle à son voisin d'en face jusqu'à l'émission du signal.

Au signal, la personne à la fin d'une ligne se déplace à l'autre extrémité de manière à ce que chacun ne parle pas deux fois à la même personne.

Voici quelques suggestions de sujets de conversation :

Quel est votre film/émission de télévision/groupe de musique préféré, et pourquoi? Qui est la personne que vous prenez comme modèle et pourquoi?

Pourquoi vous êtes-vous inscrit à l'Université de l'État d'Iowa?

Si vous pouviez voyager n'importe où dans le monde, où iriez-vous? Quel est votre credo?

Quel est votre passe-temps préféré?

### **COULEUR, VOITURE, PERSONNAGE**

Demandez aux participants d'écrire leur nom sur un morceau de papier.

Sous leur nom, ils doivent écrire la couleur qui correspond le mieux à leur personnalité, et sous la couleur, le nom d'une voiture qui selon eux les représente.

Enfin, sous le nom de la voiture, ils doivent écrire le nom d'un personnage de fiction auquel ils s'identifient.

Un par un, les membres du groupe se présentent en disant leur nom, leur couleur, leur voiture et leur personnage fictif. Ils doivent fournir une brève justification pour chacun de leurs trois choix. Il n'est pas nécessaire de toujours utiliser la couleur, la voiture et le personnage; vous pouvez choisir des sujets semblables.

### **LE CONSEIL D'ADMINISTRATION**

Sur une feuille de papier, dessinez une table et des chaises.

Demandez aux participants d'écrire le nom de ceux qu'ils aimeraient voir siéger à leur conseil d'administration (membres de la famille, enseignants, amis, entraîneurs, etc.).

Les participants font part de leur liste de mentors et expliquent pourquoi ces personnes sont importantes pour eux.

### **QUELQUE CHOSE D'UNIQUE**

Demandez à tout le monde de former une ligne droite, côte à côte.

Demandez à un participant de mentionner un fait qu'il pense être unique à son sujet (p. ex. j'ai passé l'été dernier en Afrique). Ceux qui ont fait la même chose, s'il y a lieu, s'avancent aussi.

Invitez ceux qui s'étaient avancés à reprendre place, puis répétez l'exercice jusqu'à ce que tous les membres du groupe aient parlé.

### **DEUX VÉRITÉS ET UN MENSONGE**

Demandez à chaque participant d'écrire trois affirmations à propos d'eux-mêmes : deux qui sont vraies et une fausse. Invitez-les à lire à tour de rôle leurs affirmations, et demandez aux autres participants d'essayer de deviner laquelle est fausse.

### **PLATEFORME HUMAINE (15 minutes)**

Cet exercice vise à illustrer le travail d'équipe et l'importance d'écouter les contributions de chacun.

Pendant la tâche, les participants peuvent toucher le sol uniquement en dehors du carré extérieur et en dedans du carré intérieur. Personne ne doit toucher à la zone comprise entre les carrés. Tous les membres du groupe doivent participer. Ils ne peuvent ni se tenir ni s'asseoir sur les épaules d'un autre

participant; tout le monde doit toucher le sol. L'objectif consiste à faire passer tout le monde dans le carré intérieur sans en toucher l'extérieur. Une fois à l'intérieur du petit carré, les participants doivent rester 10 secondes sans toucher le sol.

Avant l'exercice, tracez sur le sol, au moyen de ruban adhésif, un petit carré de 60 cm X 60 cm (2 pi x 2 pi) et un carré de 1,80 m x 1,80 m (6 pi x 6 pi) autour du petit carré. Veillez à la sécurité des participants pendant l'exercice.

Variantes : Si le groupe n'a toujours rien tenté après quelques minutes, imposez une limite de temps. Si un participant touche la zone entre les carrés, dites-lui qu'il ne peut plus utiliser cette partie de son corps. Si l'un des membres contrôle le groupe, dites-lui qu'il ne peut plus parler.

Posez des questions :

Quelles difficultés avez-vous rencontrées? Comment les avez-vous surmontées?

Quelles similitudes avez-vous remarquées entre cette activité et vos activités dans vos maisons (club d'étudiants)?

Que vous a montré cette activité au sujet du leadership?

### **LE BALLON DE PLAGE (10 minutes)**

Cet exercice vise à mettre de l'avant la collaboration et l'engagement.

Les membres du groupe doivent se lancer un ballon de plage 100 fois de suite sans qu'il ne tombe au sol. Aussi, chaque membre doit frapper le ballon cinq fois (et aucun ne peut frapper le ballon deux fois de suite). Le groupe dont le ballon touche le sol doit tout reprendre du début. Les membres du groupe peuvent se lancer le ballon plus de 100 fois au besoin pour permettre à tous les membres de le frapper cinq fois.

Posez des questions :

Qu'est-ce qui vous a permis de réussir?

Quelles stratégies avez-vous utilisées pour vous assurer que tout le monde participe? Quelle était la difficulté de cet exercice?

Qu'est-ce que cette activité a révélé au sujet du leadership? Quel est le lien entre cette activité et notre groupe?

### **LE CERCLE EXTENSIBLE (10 MINUTES)**

Cet exercice vise à mettre de l'avant la confiance, le soutien et l'importance de la contribution de chacun.

Demandez aux participants de former un cercle. Il faut un nombre pair de participants pour réaliser cet exercice. Pour leur propre sécurité, ceux qui éprouvent des problèmes d'épaule ou de bras ne devraient pas participer à cette activité. Demandez aux participants de se tenir les mains. Assurez-vous qu'ils sont répartis uniformément dans le cercle, en fonction de leur taille et de leur poids.

Demandez-leur ensuite de se pencher alternativement et simultanément dans des directions opposées (vers l'avant et vers l'arrière) tout en se soutenant mutuellement. Ainsi, un participant se penche vers l'avant, son voisin vers l'arrière, puis le voisin de ce dernier vers l'avant, et ainsi de suite. Ils doivent s'incliner graduellement, pas d'un seul coup. Refaites l'exercice dans l'autre sens. Demandez aux participants de le faire les yeux fermés.

Variantes : Demandez-leur de faire l'exercice en silence. Puis de le faire en se plaçant de façon à regarder vers l'extérieur du cercle.

Posez des questions :

Certains d'entre vous étaient-ils hésitants au début de cet exercice?

Comment vous êtes-vous senti alors qu'il vous fallait dépendre du soutien des autres pour vous éviter de tomber?

Que se serait-il passé si une seule personne avait lâché prise?

Quel est le lien entre cet exercice et le travail d'équipe?

Comment cet exercice est-il représentatif de nos maisons (club d'étudiants)?

Comment pouvons-nous renforcer la confiance qui règne au sein de notre groupe?  
Quelle est l'importance du soutien que nous apportons aux autres?

### **L'ORDRE NUMÉRIQUE... À L'AVEUGLE (20 minutes)**

Cet exercice vise à mettre de l'avant la communication et l'écoute.

- a) Pendant cet exercice, les participants doivent garder le silence et avoir les yeux bandés en tout temps.
- b) Vous devrez chuchoter un numéro à l'oreille de chaque participant.
- c) Les membres du groupe doivent se placer dans l'ordre numérique sans parler et sans se regarder.

Bandez les yeux de tous les participants. Murmurez un numéro à chacun d'entre eux (en veillant à ce que les autres participants ne l'entendent pas). Le nombre doit être ALÉATOIRE (p. ex. pas seulement de 1 à 12). Utilisez à l'occasion des nombres négatifs, « 0 », des nombres très élevés, etc. Après avoir murmuré le numéro, placez le participant à un endroit au hasard. Une fois qu'un numéro a été attribué à tout le groupe, l'exercice peut commencer. Veillez à la sécurité des participants tout au long de l'exercice.

Vous pouvez limiter les gestes de certains participants, par exemple en leur interdisant d'utiliser leur bras droit. Posez des questions :

- Quel était l'aspect le plus difficile de cet exercice?
- Avez-vous eu le sentiment de travailler ensemble? Pourquoi?
- À quel point était-ce frustrant de ne pas pouvoir parler?
- Qu'est-ce qui était nécessaire à votre réussite?
- Avez-vous supposé que les numéros attribués se suivraient (comme 1 à 12)?
- En groupe, quelle est l'importance d'une bonne communication?
- Quel est le lien entre cette activité et notre groupe?

### **LA MARCHÉ DU SHERPA (10 minutes)**

Cet exercice vise à mettre de l'avant les contrastes entre le leadership industriel et postindustriel, l'autonomisation (bonne activité pour assurer la transition d'un emplacement à un autre).

Invitez les participants à se placer en file, puis bandez-leur les yeux. Demandez-leur de placer les mains sur la personne qui se trouve devant eux. Le meneur n'a pas les yeux bandés. Il dirige le groupe d'un endroit à l'autre. Vous pouvez limiter la possibilité pour les participants de parler ou de parler uniquement pour donner des consignes de sécurité. Le meneur parcourt la pièce tout en veillant à la sécurité de son groupe. À différents points, d'autres participants peuvent assumer le rôle du meneur; le participant qui cède sa place de meneur rejoint le reste du groupe et se laisse diriger à son tour.

Posez des questions :

- Quel effet cela vous a-t-il fait d'être dirigé par une seule personne?
- Dans quelle mesure faisiez-vous confiance à la personne devant vous? Au meneur?
- Quelqu'un a-t-il déjà remis en question l'endroit où il était dirigé ou demandé une explication?
- Pourquoi tant de personnes ont-elles simplement suivi celui qui se trouvait devant elles?
- Combien de fois dans nos maisons (club d'étudiants) suivons-nous les responsables (c'est-à-dire le président, le l'adjoint, le mentor) simplement parce que nous sommes censés le faire?
- Pourquoi se sont-ils laissés « porter par le courant » sans remettre en question ce qu'ils font? Que se passe-t-il si nous faisons confiance à certains meneurs qui nous mènent sur le mauvais chemin?
- Comment encourageons-nous davantage le leadership d'équipe?

### **CHOISIR SON CAMP**

Invitez les étudiants à choisir celui qu'ils préfèrent des contraires suivants. Ils se placent d'un côté de la pièce ou de l'autre (désigné par l'animateur) selon ce qu'ils préfèrent. Il est interdit de se placer au milieu. Discutez des raisons pour lesquelles les participants ont fait ces choix en particulier.

- 1 – Jouer avant de travailler ou terminer un travail pour pouvoir jouer?
- 2 – Faire le design d'une voiture ou en construire une?

- 3 – Jeans ou pantalon en kaki?
  - 4 – Au baseball, préféreriez-vous être frappeur ou lanceur?
  - 5 – Le Texas ou le Montana?
  - 6 – Planifier vos vacances ou décider de ce que vous ferez une fois rendu à destination?
  - 7 – Libéral ou conservateur?
- 8 – Soir ou matin?
  - 9 – Préférez-vous aller voir une pièce de théâtre ou assister à un match de football?
  - 10 – Chocolat ou fraise?
- 11 – Amour ou argent?
- 12 – New York ou Californie?
  - 13 – Rencontre avec quelques amis proches ou rassemblement avec un grand groupe de personnes?
- 14 – Écouter ou parler?
  - 15 – Musique country ou pop?
  - 16 – 007 ou Batman?
- 17 – Happy Gilmore ou Terminator (I ou II)?
- 18 – S'embrasser en public : « trouvez-vous une chambre » ou « comme c'est mignon »?
  - 19 – Avez-vous mémorisé votre identifiant d'ISU ou devez-vous l'écrire sur un papier que vous regardez chaque fois que vous en avez besoin?
  - 20 – ISU ou Iowa?

### **CONSTRUCTION D'UNE STRUCTURE EN JUJUBES**

Pour réaliser cette activité, il vous faut des jujubes et des cure-dents. Au préalable et hors de la vue des participants, construisez des structures en gomme et en cure-dents. Ce sont les structures qu'ils devront reconstruire (selon les directives données dans leurs groupes).

Il s'agit d'un exercice de consolidation d'équipe qui convient aux grands groupes, et la plupart des groupes compteront six participants.

Formez des équipes de six, chacune devant choisir un « Voyant », trois « Coureurs », un « Bâtitseur » et un « Observateur ». Expliquez l'activité :

Il y a, dans une autre pièce ou à un autre endroit, une structure constituée de jujubes et de cure-dents colorés.

**Voyant** : seule personne autorisée à voir la structure. Possibilités illimitées. Doit décrire la structure aux coureurs.

**Coureurs** : transmettent les messages du Voyant au Bâtitseur. Ne peuvent pas poser de questions au Voyant. Les signes (non verbaux) sont autorisés, mais seul le Voyant peut parler aux Coureurs. Les Coureurs ne peuvent parler qu'au Bâtitseur, un seul à la fois.

**Bâtitseurs** : se trouvent dans un espace distinct où ils ne peuvent pas voir le Voyant ni observer les instructions données.

Les « matériaux » de construction leur sont fournis. Les Bâtitseurs n'ont pas le droit de se faire face ni de se regarder, et ils ne peuvent parler à personne.

Lorsqu'un Coureur reçoit une instruction, il se rend auprès des Bâtitseurs (un à la fois) pour la leur transmettre, en utilisant uniquement des mots. Les Coureurs ne peuvent pas toucher aux Bâtitseurs ni réagir à ce qu'ils font. Ils transmettent tout simplement les instructions. Les Bâtitseurs ne peuvent qu'écouter, sans poser de questions ni y répondre. Observateur : observe le fonctionnement du groupe sans réagir visiblement, ni interagir avec eux. Les observations et commentaires seront un élément crucial de la discussion à la fin de l'activité.

Il y a une limite de temps de 25 à 30 minutes (selon le déroulement de l'activité).

Une fois le temps est écoulé, apportez la structure originale pour la comparer à chacune des nouvelles créations. Dans quelle mesure la structure originale ressemble-t-elle à celle des participants? Les couleurs comptent!

Résumé (en grand groupe) :  
Qu'est-ce qui a été difficile durant l'exercice?

Comment se sont sentis les Voyants? Était-ce difficile de donner des instructions sans voir ce qui était nécessaire? Ou était-ce libérateur? Comment avez-vous perçu le manque de rétroaction concrète sur la mise en application de vos instructions?

Comment les Coureurs se sont-ils sentis? La communication à sens unique était-elle difficile? Était-ce frustrant d'imaginer une chose et de voir le Bâtitseur faire autre chose?

Comment les Bâtitseurs se sont-ils sentis? Était-ce facile ou difficile de construire quelque chose en recevant seulement des instructions verbales, sans pouvoir poser de questions? Ou cela vous a-t-il procuré un sentiment de liberté?

Certains d'entre vous aimeraient-ils faire part de leurs réactions ou des difficultés qu'ils ont rencontrées?

Que nous révèle cette activité sur nos styles de communication? Quels sont les avantages de la communication bidirectionnelle? Aurait-il été plus facile de construire quelque chose qui ressemble à la structure originale s'il avait été permis de poser des questions? Qu'auriez-vous fait différemment? Et s'il avait été permis de poser un certain nombre de questions ou d'utiliser un certain nombre de mots? Auriez-vous su quoi demander? Cela aurait-il aidé?

### **DES RACINES ET DES FEUILLES**

Fournissez aux membres du groupe du papier et des marqueurs, et demandez-leur de dessiner leur propre arbre. Il doit comprendre des RACINES, soit de l'information à leur sujet qui n'est pas facilement observable (origine, valeurs, événements importants de votre vie, réalisations, choses qui leur posent des difficultés, objectifs à long terme, rêves secrets, etc.) et des FEUILLES, soit des renseignements facilement observables (loisirs, de type démographique, personnes importantes dans leur vie, traits personnels distinctifs, musique préférée, ce qu'ils font bien, etc.). Demandez à des participants de présenter leur arbre au groupe.

### **LE BALLON DE PLAGE**

Prenez un ballon de plage et écrivez des questions dessus. Puis, invitez les membres du groupe à former un cercle. Lancez le ballon à un participant et dites-lui de répondre à la première question qu'il voit. Celui-ci lance le ballon à son tour à un autre participant qui répond à la première question qu'il voit, et ainsi de suite. Pour qu'ils apprennent le nom des autres participants, vous pouvez demander aux gens de dire le nom de la personne à laquelle ils lancent le ballon.

*Ce document est une compilation de listes d'activités de consolidation d'équipe et d'activités fournies de mémoire par différentes personnes. Pour cette raison, il n'y a aucune citation.*