

Alliance

Internationale
contre le VIH/SIDA

Soutenant l'action des communautés contre le SIDA
dans les pays en voie de développement



100 Façons d'animer un groupe:

Jeux à faire lors d'ateliers, de réunions
ou au sein d'une communauté

TABLE DES MATIÈRES

| TITRE | PAGE | TITRE | PAGE |
|--|------|--|------|
| Remerciements | 1 | 50. Robots | 12 |
| Introduction | 1 | 51. Le roi de la jungle | 12 |
| 1. Bonjour Bonjour | 2 | 52. Transmission d'énergie | 12 |
| 2. Jongler en groupe | 2 | 53. Le jeu de la bouteille | 13 |
| 3. Noms et adjectifs | 2 | 54. Que pensez-vous de votre voisin ? | 13 |
| 4. Trois vérités et un mensonge | 2 | 55. La queue du dragon | 13 |
| 5. Les yeux dans les yeux | 3 | 56. Massage en groupe | 13 |
| 6. Paires de cartes | 3 | 57. Faites passer | 13 |
| 7. Espace libre à ma droite | 3 | 58. Parcours d'obstacles | 14 |
| 8. Ce que nous avons en commun | 3 | 59. Ce que j'aime chez... | 14 |
| 9. Où est le leader ? | 3 | 60. De la tête au ventre | 14 |
| 10. Mon métier | 3 | 61. La balle sous le menton | 14 |
| 11. Quel animal ? | 4 | 62. Assis sur les genoux de... | 14 |
| 12. Clin d'œil assassin | 4 | 63. Assis, debout ! | 14 |
| 13. Le soleil brille sur... | 4 | 64. Le nœud | 15 |
| 14. COCOTIER | 4 | 65. Course de pièces | 15 |
| 15. Ecrire avec son corps | 4 | 66. Compte à rebours | 15 |
| 16. Noms en l'air | 5 | 67. Fizz buzz | 15 |
| 17. Les membres de ma famille | 5 | 68. Balance en groupe | 15 |
| 18. Qui suis-je ? | 5 | 69. Mener et guider | 15 |
| 19. Les 20/20 et les 10/20 | 5 | 70. Suivre le rythme | 15 |
| 20. Les statues | 5 | 71. Corps à corps | 16 |
| 21. Retourne à ta place | 6 | 72. Compter jusqu'à sept | 16 |
| 22. Le jeu de la banane | 6 | 73. Au match de foot | 16 |
| 23. Trajet en taxi | 6 | 74. Orchestre sans instruments | 16 |
| 24. Salade de fruits | 6 | 75. Les bras liés | 16 |
| 25. "Prrr" et "Pukutu" | 6 | 76. Transmettre un mouvement | 16 |
| 26. Danser sur du papier | 7 | 77. Tape des mains et pointe du doigt | 17 |
| 27. Marée haute, marée basse | 7 | 78. Ouragan | 17 |
| 28. Les bus de Delhi | 7 | 79. Statues et sculpteurs | 17 |
| 29. Les lapins | 7 | 80. L'orchestre | 17 |
| 30. À bâbord, à tribord | 8 | 81. Debout, assis et chante | 18 |
| 31. Je pars en voyage | 8 | 82. Fais passer le rythme | 18 |
| 32. Trouve quelqu'un qui porte... | 8 | 83. Le messenger | 18 |
| 33. Touche du bleu | 8 | 84. Le jeu du dessin | 18 |
| 34. Jacques a dit | 8 | 85. Miroir, miroir | 18 |
| 35. Qu'est-ce qui a changé ? | 9 | 86. La Toumba | 19 |
| 36. La ligne des anniversaires | 9 | 87. Messages brouillés | 19 |
| 37. Touché ! | 9 | 88. Objet parlant | 19 |
| 38. Cinq îles | 9 | 89. Samson et Dalila | 19 |
| 39. Le jeu des animaux | 9 | 90. Le jeu du oui et du non | 19 |
| 40. Fausse mime | 9 | 91. Le jeu du "E" | 20 |
| 41. Apportez-moi... | 10 | 92. Sagidi sagidi sapopo | 20 |
| 42. Le roi est mort | 10 | 93. Qu'est-ce qu'on mime ? | 20 |
| 43. Moyens de locomotion | 10 | 94. Quel est l'adverbe ? | 20 |
| 44. Papier et pailles | 10 | 95. Les courses à faire | 20 |
| 45. Ne répondez pas | 11 | 96. Ce que je ressens ? | 21 |
| 46. Tir à la corde | 11 | 97. O Kabita ! | 21 |
| 47. Passe le paquet | 11 | 98. Cadeaux imaginaires | 21 |
| 48. Le renard et le lapin | 11 | 99. Un petit mot sur ton dos | 21 |
| 49. La plus longue queue | 12 | 100. Retour sur la veille | 21 |

REMERCIEMENTS

Nous remercions toutes les personnes qui ont contribué à cette publication, et en particulier les employés et consultants des organisations de liaison de l'Alliance, le Secrétariat de l'Alliance et ses partenaires clés en Afrique, en Asie, en Amérique Latine et en Europe de l'Est. Par ailleurs, nous aimerions faire mention ci-après des publications auxquelles nous nous sommes référés: **Games for Training** de Ross Kidd et PEER Botswana, **Listening for Health** de International Catholic Child Bureau et Child-to-Child Trust, 1997 et enfin **Gamesters' Handbook – 140 Games for Teachers and Group Leaders**, de Donna Brandes et Howard Phillips, 1990. Les illustrations qui se trouvent dans cette publication sont de Petra Rohr-Rouendaal.

INTRODUCTION

L'Alliance internationale contre le VIH/SIDA (l'Alliance) est une organisation non-gouvernementale internationale qui soutient les communautés dans les pays en voie de développement à contribuer de façon importante à la prévention du VIH, à la prise en charge des personnes vivant avec le VIH/SIDA et au soutien des enfants touchés par l'épidémie. Depuis sa création en 1993, l'Alliance a fourni un soutien financier et technique aux ONG et OBC situés dans plus de 40 pays. Par ailleurs, l'Alliance promeut des bonnes pratiques pour la réponse communautaire au VIH/SIDA à travers l'évaluation, la recherche opérationnelle et le développement de matériaux et outils de formation ainsi que des activités stratégiques et le plaidoyer.

100 Façons d'animer un groupe: jeux à utiliser lors d'ateliers, de réunions et au sein d'une communauté fait partie d'une série de guides que l'Alliance a mis au point pour encourager ce qu'on appelle la « participation active » des membres d'un groupe. Ce guide comprend un ensemble de jeux « revivifiants », qui visent à détendre l'atmosphère, ou qui peuvent être utilisés par tout animateur de groupes, dans le cadre d'un atelier, d'une réunion ou dans un cadre communautaire.

Atelier participatifs avec des ONG et OBC luttant contre le VIH/SIDA : Guide du facilitateur ainsi que **Une Orientation à la méthode participative : Guide à l'attention des ONG/OBC répondant au VIH/SIDA** font partie de cette série de guides conçus par l'Alliance.

POURQUOI UTILISER DES JEUX « REVIVIFIANTS » ?

Les facilitateurs utilisent des jeux pour de nombreuses raisons, parmi lesquelles se trouvent : faire en sorte que les membres

du groupe fassent connaissance, renouveler l'énergie ou l'enthousiasme du groupe, susciter un esprit d'équipe au sein du groupe ou encourager le groupe à réfléchir à un sujet précis. Les jeux qui amènent les participants à faire connaissance entre eux et à se détendre sont souvent appelés jeux « briseurs de glace ». Les jeux dits « revivifiants » amènent les participants à se mouvoir dans la salle et visent à renouveler leur enthousiasme, surtout lorsqu'ils paraissent endormis ou fatigués. D'autres jeux aident les participants à examiner les différents aspects d'un enjeu particulier, ou à aborder les problèmes qui peuvent survenir au cours d'un travail en groupe. Les jeux peuvent aussi aider les participants à penser de façon créative et originale.

Ce guide comprend ces différents types de jeux, présentés sans un ordre particulier. Les facilitateurs peuvent choisir ceux qui sont les plus appropriés à leurs propres objectifs et contextes.

AVANT DE SÉLECTIONNER UN JEU : QUELQUES SUGGESTIONS

- ✓ Utiliser souvent les jeux revivifiants au cours d'un atelier ou d'une réunion, surtout chaque fois que les participants ont l'air endormis ou fatigués, de façon à faire une pause naturelle entre les différentes activités.
- ✓ Faire attention à ce que les jeux soient appropriés au contexte local. Par exemple, être prudent avec les jeux qui impliquent le contact physique, en particulier le toucher de certaines parties du corps.
- ✓ Sélectionner des jeux auxquels tous les participants peuvent participer. Être attentif aux besoins et aux circonstances particulières des membres du groupe. En effet, certains jeux peuvent exclure les personnes qui ont un handicap, une difficulté à marcher ou à entendre par exemple. Des personnes avec un niveau scolaire modeste peuvent aussi être exclues par certains jeux.
- ✓ S'assurer de la sécurité des membres du groupe, en particulier pour les jeux qui les amènent à courir. Ainsi, veiller à ce qu'il y ait assez d'espace pour le jeu et que le sol soit dégagé.
- ✗ Ne pas utiliser uniquement des jeux de nature compétitive. Inclure aussi des jeux qui renforcent l'esprit d'équipe au sein du groupe.
- ✗ Eviter que les jeux revivifiants durent trop longtemps. Faire en sorte qu'ils soient brefs et passer à l'activité suivante dès que tout le monde a eu l'occasion de se mouvoir et de se réveiller ! .

1 BONJOUR BONJOUR

Les participants se mettent debout et forment un cercle. Une personne fait le tour du cercle et tape sur l'épaule de quelqu'un. Cette autre personne marche autour du cercle dans la direction opposée, jusqu'à ce que ces deux personnes se rencontrent. Elles se saluent trois fois dans leur langue maternelle en s'appelant par leurs prénoms. Les deux personnes se mettent ensuite à faire le tour du cercle, cette fois-ci en courant chacune dans une direction opposée pour prendre la place libre. La personne qui perd continue à marcher autour du cercle et le jeu continue jusqu'à ce que tout le monde ait joué une fois.

2 JONGLER EN GROUPE

Les participants se mettent debout et forment un cercle étroit. Si le groupe est très large, il sera peut-être nécessaire de faire deux cercles. Le facilitateur lance la balle à quelqu'un, en l'appelant par son prénom. Chacun doit se souvenir de qui lui a lancé la balle et à qui il l'a lancée. Chacun continue à attraper et à lancer la balle à la même personne, établissant ainsi une trajectoire fixe de la balle au sein du groupe. Lorsque tout le monde aura reçu la balle une fois et que la trajectoire de la balle sera bien mise en place, introduire une ou deux balles supplémentaires pour qu'il y ait toujours plusieurs balles lancées en même temps.

3 NOMS ET ADJECTIFS

Les participants réfléchissent à un adjectif pour décrire comment ils se sentent ou comment ils se portent. L'adjectif doit commencer par la même lettre que leur prénom, par exemple, quelqu'un peut dire « je m'appelle Henry et je suis »



heureux », ou « je m'appelle Eric et je suis épatant ». Tout en parlant, les participants peuvent aussi représenter leur adjectif par des gestes.

4 TROIS VÉRITÉS ET UN MENSONGE

Chacun écrit son nom accompagné de quatre renseignements sur lui-même sur une grande feuille de papier. Par exemple, quelqu'un peut écrire Alphonse : *adore chanter, jouer au foot, a cinq femmes et aime l'analyse participative rapide*. Les participants circulent ensuite avec leur feuille et forment des paires. Ils s'échangent leurs feuilles et essaient de deviner lequel des renseignements fournis est faux.

5 LES YEUX DANS LES YEUX

Les participants se mettent debout et forment un cercle. Chacun regarde une personne qui se trouve de l'autre côté du cercle dans les yeux. Les deux personnes qui se sont regardées dans les yeux traversent le cercle et s'échangent leurs places tout en se regardant dans les yeux. Plusieurs couples peuvent s'échanger leurs places en même temps. Le groupe devrait veiller à ce que tous participent aux échanges de places. Les couples de participants peuvent commencer ce jeu dans le silence, et ensuite s'échanger des salutations à chaque fois qu'ils arrivent au centre du cercle.

6 PAIRES DE CARTES

Le facilitateur choisit des expressions connues et écrit la moitié de chaque expression sur un morceau de papier ou sur une carte. Par exemple, il peut écrire *joyeux* sur un morceau de papier et *anniversaire* sur un autre. Le nombre de morceaux de papier ou de cartes devrait être le même que le nombre de personnes dans le groupe. Les morceaux de papier pliés sont mis dans un

chapeau. Chaque participant prend un morceau de papier plié, l'ouvre, lit la moitié d'expression qui y est écrite et essaie de trouver le membre du groupe qui détient l'autre moitié.



7 ESPACE LIBRE À MA DROITE

Les participants sont assis et forment un cercle. Le facilitateur fait en sorte qu'il y ait un espace vide à sa droite. Il demande ensuite à un membre du groupe de venir s'asseoir dans cet espace vide. Il dit par exemple, « j'aimerais que Lili vienne s'asseoir à ma droite ». Lili se lève et va s'asseoir à l'endroit indiqué. Il y a maintenant un nouvel espace vide à la droite du participant qui était assis à côté de Lili. Ce participant demande à quelqu'un d'autre de venir s'asseoir à sa droite. Continuer jusqu'à ce que chaque membre du groupe ait changé de place une fois.

8 CE QUE NOUS EN COMMUN

Le facilitateur énonce une caractéristique de certains participants, comme *ont des enfants*, par exemple. Tous les participants qui ont des enfants se mettent dans un coin de la salle. Le facilitateur continue à énoncer des caractéristiques et les personnes concernées se déplacent vers l'endroit indiqué.

9 OÙ EST LE LEADER ?

Les participants sont assis et forment un cercle. Un volontaire quitte la salle. Une fois le volontaire sorti, le reste du groupe choisit un *leader*. Le leader doit faire une série de gestes, comme taper des mains, taper des pieds, etc. que le reste du groupe imite. Le volontaire revient dans la salle, se met au milieu du cercle et doit deviner le leader qui initie les gestes du groupe. Les membres du groupe protègent le leader en évitant de le regarder. Le leader doit changer de geste à intervalles réguliers, sans être découvert. Le volontaire rejoint le groupe une fois qu'il a identifié le leader. La personne qui était le leader quitte ensuite la salle pour permettre au groupe de choisir un nouveau leader.

10 MON MÉTIER

Demander à un volontaire de quitter la salle. Une fois qu'il est sorti, les autres participants lui choisissent un métier, conducteur ou pêcheur par exemple. Lorsque le volontaire retourne dans la salle, les autres participants miment le métier qu'ils lui ont choisi. Le volontaire doit deviner son métier à partir de la mime du groupe.

11 QUEL ANIMAL ?

Demander aux participants de se mettre par groupes de deux et de former un cercle. Faire en sorte qu'il y ait assez de chaises pour tous les couples de participants sauf un. Chaque groupe de deux décide en secret quel couple d'animaux il représente. Le couple sans chaises est le couple d'éléphants. Ceux-ci se promènent dans le cercle en énonçant des noms d'animaux. Chaque fois qu'ils devinent juste, le couple de participants représentant l'animal nommé se lève et marche derrière les éléphants en mimant l'animal. Ceci continue jusqu'à ce que les éléphants ne puissent plus deviner. Ensuite, ils s'écrient « attention aux lions ! » et tous les groupes doivent s'asseoir sur les chaises aussi vite que possible. Le couple de participants qui s'est retrouvé sans chaises devient le couple d'éléphants et le jeu continue.

12 CLIN D'ŒIL ASSASSIN

Avant de commencer le jeu, demander à quelqu'un d'être *le meurtrier* et de garder secrète son identité. Expliquer aux membres du groupe qu'une personne parmi eux est un meurtrier et peut tuer par un simple clin d'œil. Chacun se promène ensuite dans la salle, dans diverses directions différentes, en regardant dans les yeux chaque personne rencontrée. Lorsque le meurtrier fait un clin d'œil à quelqu'un, cette personne tombe raide morte. Les autres membres du groupe essaient de deviner qui est le meurtrier.



13 LE SOLEIL BRILLE SUR...

Les participants forment un cercle étroit, en étant assis ou debout. Une personne se met au centre du cercle. Cette personne s'écrie « le soleil brille sur... » et nomme une couleur ou un type de vêtement porté par des membres du groupe. Elle peut dire par exemple, « le soleil brille sur tous ceux qui portent du bleu » ou « le soleil brille sur tous ceux qui portent des chaussettes » ou encore, « le soleil brille sur tous ceux qui ont les yeux bruns ». Tous les participants concernés se lèvent et s'échangent leurs places. La personne qui était au centre du cercle essaie de prendre une de leurs places, pour qu'une autre personne se retrouve au milieu du cercle et sans place. Cette personne s'écrie à son tour, « le soleil brille sur... » et nomme une autre couleur ou un autre type de vêtement.

14 COCOTIER

Le facilitateur montre au groupe comment former chaque lettre du mot COCOTIER avec des mouvements des bras ou du corps. Les participants essaient ensuite de faire de même.



15 ÉCRIRE AVEC SON CORPS

Demander aux participants d'écrire leur nom en l'air en utilisant un membre ou une partie du corps. Ils peuvent par exemple écrire leur nom en utilisant le coude ou la jambe. Continuer jusqu'à ce que chacun ait écrit son nom en utilisant diverses parties de son corps.

16 NOMS EN L'AIR

Demander aux participants d'écrire leur nom en l'air d'abord avec leur main droite et ensuite avec leur main gauche. Leur demander enfin d'écrire leur nom en l'air avec les deux mains en même temps.

17 LES MEMBRES DE MA FAMILLE

Préparer des cartes avec des noms de familles inscrits dessus. On peut utiliser des noms de métier en guise de nom de famille, par exemple : Mère Fermier, Père Fermier, Sœur Fermier et Frère Fermier. On peut aussi prendre des noms d'animaux ou de fruits. Chaque famille doit être composée de quatre ou cinq membres. Donner une carte à chacun des participants et leur demander de se promener dans la salle. Expliquer que lorsque le facilitateur s'écriera « réunion de famille ! », chacun devra former une famille avec ses parents aussi vite que possible.

18 QUI SUIS-JE ?

Coller le nom d'une personne célèbre sur le dos de chaque participant, de façon à ce qu'ils ne puissent pas le voir. Le nom de cette personne célèbre devra être différent pour chaque participant. Demander ensuite aux participants de se promener dans la salle et de s'interroger sur l'identité de la personne célèbre dont le nom est collé sur leur dos. Les participants répondent aux questions posées uniquement par « oui » ou par « non ». Le jeu continue jusqu'à ce que chacun ait découvert quelle personne célèbre il représente.

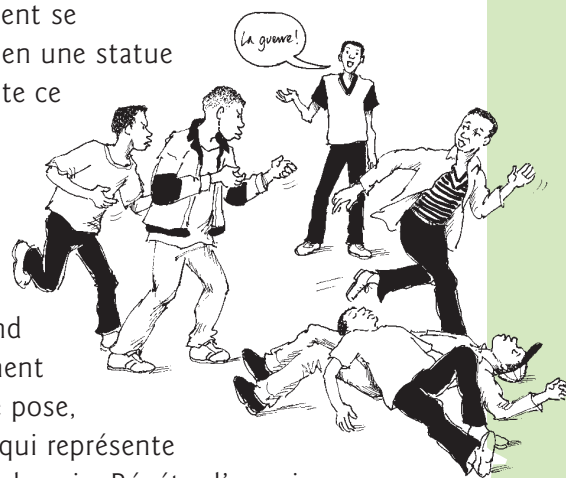


19 LES 20/20 ET LES 10/20

Demander à chaque participant de choisir, dans sa tête, parmi les membres du groupe, deux personnes : une à qui il attribuerait 20/20 comme note et une autre à qui il donnerait 10/20. Il n'y a pas de critère particulier sur lesquels les participants doivent fonder leurs choix. Ceux-ci sont entièrement individuels. Une fois que tous ont choisi, leur demander de se rapprocher le plus possible de leur 20/20 et de s'éloigner le plus possible de leur 10/20. Les participants peuvent se déplacer rapidement mais ne doivent ni agripper ni tenir un autre participant. Après quelques minutes, les participants s'arrêtent et font le contraire : ils se rapprochent de leur 10/20 et s'éloignent de leur 20/20.

20 LES STATUES

Demander aux participants de se promener dans la salle, les bras relâchés et en se détendant légèrement la tête et le cou. Après un moment, dire un mot. Chacun doit immédiatement se transformer en une statue qui représente ce mot. Par exemple, le facilitateur s'écrie « la paix ! ». Chacun prend instantanément une certaine pose, sans parler, qui représente pour chacun la paix. Répéter l'exercice plusieurs fois.



21 RETOURNE À TA PLACE

Demander à chacun de choisir une place particulière dans la salle. Les participants commencent le jeu en se mettant debout à cette place. Demander aux participants de se promener dans la salle tout en faisant des gestes particuliers, par exemple, sauter sur une jambe, saluer toute personne portant du bleu, marcher en arrière, etc. Lorsque le facilitateur dit « stop », tout le monde doit regagner sa place en courant. La première personne à retrouver sa place devient le nouveau leader. Celui-ci peut ensuite demander au groupe de faire comme il le souhaite.

22 LE JEU DE LA BANANE

Prendre pour ce jeu une banane ou un autre objet, un trousseau de clés par exemple. Les participants se mettent debout et forment un cercle, les mains derrière le dos. Un volontaire se met debout au centre du cercle. Le facilitateur marche autour du cercle et glisse discrètement la banane dans la main d'un participant. La banane est ensuite passée, discrètement, de main en main et toujours dans le dos des participants. La tâche du volontaire est d'observer le visage des participants pour deviner lequel d'entre eux a la banane en main. Lorsqu'il a réussi, le volontaire prend la place de la personne qui avait la banane en main et qui maintenant doit se mettre au centre du cercle. Et le jeu continue.

23 TRAJET EN TAXI

Demander aux participants de faire semblant de monter dans un taxi. Les taxis ne peuvent prendre à bord qu'un nombre limité de personnes, deux, quatre ou huit par exemple. Quand les taxis s'arrêtent, les participants courent et *montent* dans les taxis sans dépasser le nombre de personnes requis. Ce jeu est particulièrement utile pour diviser au hasard les participants en groupes.

24 SALADE DE FRUITS

Le facilitateur divise les participants en groupes égaux de trois ou quatre fruits, en *oranges* et *bananes* par exemple. Les participants s'assoient ensuite et forment un cercle. Une personne doit se mettre debout au milieu du cercle. Le facilitateur annonce le nom de l'un des fruits, en s'écriant « oranges ! » par exemple. Tous les participants *oranges* doivent s'échanger leurs places. La personne du milieu essaie pendant ce temps de prendre une place, laissant un autre participant sans place. Ce dernier se met debout au centre, annonce le nom d'un autre fruit et le jeu continue. Un appel à la « salade de fruits ! », implique que tout le monde doive changer de place.

25 "PRRR" ET "PUKUTU"

Demander à tous d'imaginer deux oiseaux. L'un chante *prrr* et l'autre *pukutu*. Lorsque le facilitateur dit « prrr », chacun doit se tenir debout sur la pointe des pieds, plier ses bras au niveau du coude en formes d'ailes, les ouvrir et les fermer comme un oiseau qui arrange ses plumes. Lorsque le facilitateur s'écrie « pukutu », chacun doit rester immobile, sans bouger la moindre plume.





26 DANSER SUR DU PAPIER

Les facilitateurs préparent des morceaux égaux de papier journal ou de tissu. Les participants se mettent deux par deux. Chaque couple de participants reçoit un morceau de papier journal ou de tissu. Ils dansent pendant que le facilitateur joue de la musique ou tape des mains. Lorsque la musique ou le facilitateur s'arrêtent, chaque couple se met debout sur son morceau de papier journal ou de tissu. Le facilitateur remet la musique ou se remet à taper des mains. Lorsque la musique ou le facilitateur s'arrête, les couples doivent plier leur morceau de papier journal ou de tissu en deux avant de se mettre debout dessus. Après plusieurs tours, le morceau de papier journal ou de tissu devient très petit à force d'avoir été plié et replié. Et il devient de plus en plus difficile pour les couples de se mettre debout dessus. Les couples de participants dont une partie du corps touche le sol sont éliminés. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un couple gagne.

27 MARÉE HAUTE, MARÉE BASSE

Dessiner une ligne qui représente le bord de la mer et demander aux participants de se tenir debout derrière la ligne. Quand le facilitateur s'écrie « marée basse ! », tout le monde saute vers l'avant de la ligne. Quand il s'écrie « marée haute ! », tout le monde saute vers l'arrière de la ligne. Si le facilitateur s'écrie « marée basse ! » deux fois de suite, les participants qui bougent malgré tout sont mis hors jeu.

28 LES BUS DE DELHI

L'appellation de ce jeu peut être n'importe quel type de transport local. Sélectionner un certain nombre de *conducteurs* parmi les participants. Allouer aux conducteurs un nombre défini de passagers qu'ils doivent prendre à bord. S'assurer d'avoir compté de façon précise pour que personne ne se retrouve sans moyen de transport ! Demander aux conducteurs de circuler dans la salle tout en faisant des bruits de véhicule et en *rabattant* d'éventuels clients. Les passagers se mettent derrière ou à côté du conducteur pour donner l'impression qu'ils sont dans un véhicule. Les *véhicules* roulent ensuite comme s'ils étaient pris dans un trafic, klaxonnant et hurlant les uns sur les autres.

29 LES LAPINS

Quelqu'un commence le jeu en levant les mains au niveau des oreilles et en remuant les doigts. Les participants qui se trouvent de part et d'autre de cette personne lèvent chacun une main au niveau de leur oreille la plus proche de la personne aux mains levées. Celle-ci montre ensuite du doigt une autre personne qui se trouve de l'autre côté du cercle. Cette personne lève les mains au niveau des oreilles et remue les doigts. Les participants qui se trouvent à sa gauche et à sa droite lèvent la main au niveau de leur oreille la plus proche de cette personne et remuent les doigts. Le jeu continue jusqu'à ce que chacun ait joué au lapin.



30 A BÂBORD, À TRIBORD

Les participants se mettent debout et se tiennent au centre de la salle. Quand le leader s'écrie « à tribord ! », tout le monde court vers la droite. Quand il s'écrie « à bâbord ! », tout le monde court vers la gauche. Quand il s'écrie « équipez le navire en personnel ! », tout le monde retourne au centre en courant. On peut introduire d'autres expressions comme, « grimpez au gréement » et tout le monde fait semblant de grimper, « récurer les ponts ! », etc.

31 JE PARS EN VOYAGE

Les participants s'assoient et forment un cercle. Un participant commence en disant : « je pars en voyage et je t'embrasse » et serre dans ses bras le participant qui est à sa droite. Ce participant doit ensuite dire : « je pars en voyage, je t'embrasse et je te fais une tape dans le dos », serre dans ses bras le participant assis à sa droite et lui fait une tape dans le dos. Chaque participant doit répéter ce qui a été dit tout en ajoutant un geste. Faire le tour du cercle jusqu'à ce que chacun ait eu son tour.



32 TROUVE QUELQU'UN QUI PORTE...

Demander aux participants de marcher de manière détendue, en balançant les bras et en se détendant d'une manière générale. Au bout d'un moment, le facilitateur s'écrie « trouve quelqu'un qui porte... » et nomme un type de vêtement. Les participants doivent courir vers la personne décrite et rester debout à côté d'elle. Répéter ce jeu plusieurs fois en énonçant des types de vêtements différents.

33 TOUCHÉ DU BLEU

Demander aux participants de se lever. Leur expliquer qu'on va demander à chacun de trouver un objet de couleur bleue et que chacun devra chercher et toucher cet objet bleu. Il peut s'agir d'une chemise bleue, d'un stylo bleu ou d'un autre objet. Continuer le jeu en demandant aux participants de suggérer des couleurs à toucher.

34 JACQUES A DIT

Le facilitateur dit au groupe de suivre ses instructions lorsqu'elles commencent par « Jacques a dit... ». Si le facilitateur ne commence pas sa phrase par « Jacques a dit », les participants ne suivront pas ses instructions. Le facilitateur commence par donner des instructions comme « Jacques a dit, tape des mains » par exemple, tout en tapant des mains. Les participants font de même. Le facilitateur accélère le rythme de ses instructions, tout en les introduisant par « Jacques a dit ». Au bout d'un moment, il omet de dire « Jacques a dit ». Les participants qui suivent son instruction malgré tout sont mis hors jeu. Le jeu peut continuer aussi longtemps que les participants s'amusent.

35 QU'EST-CE QUI A CHANGÉ?

Les participants se mettent deux par deux. Ils s'observent et essaient de mémoriser l'apparence de l'autre. Ensuite, l'un d'eux tourne le dos pendant que l'autre modifie trois aspects de son apparence. Il attache sa montre à un autre poignet, ôte ses lunettes ou retrousse ses manches par exemple. L'autre participant se retourne et doit repérer ces changements. Les joueurs recommencent en changeant de rôle.

36 LA LIÈNE DES ANNIVERSAIRES

Demander aux participants de s'aligner en fonction du mois ou de la saison de leur naissance. Identifier le mois ou la saison au cours de laquelle sont nés le plus de participants. Discuter des raisons possibles de cette situation.

37 TOUCHÉ !

Expliquer aux participants que le facilitateur va toucher quelqu'un. La personne touchée devra toucher quelqu'un d'autre avec la partie de son corps qui a été touchée par le facilitateur et ainsi de suite. Continuer le jeu jusqu'à ce que tout le monde ait été touché.

38 CINQ ÎLES

Dessiner avec une craie cinq cercles sur le sol, assez grands pour contenir tous les participants. Donner un nom à chaque île. Demander à chacun de choisir l'île sur laquelle ils aimeraient vivre. Avertir ensuite les participants que l'une des îles est sur le point de disparaître et qu'ils devront changer d'île au plus vite. Faire monter le suspense et annoncer le nom de l'île qui est en train de disparaître. Les participants courent vers les quatre autres îles. Le jeu continue, jusqu'à ce que tout le monde se retrouve serré sur une seule île.

39 LE JEU DES ANIMAUX

Ce jeu est pratique pour diviser un grand groupe de participants en petits groupes. Préparer un morceau de papier pour chaque participant. Ecrire le nom d'un animal sur chaque morceau de papier, utilisant autant de noms d'animaux qu'il faut de petits groupes. Distribuer les morceaux de papiers au hasard. Demander aux participants de faire le cri de leur animal de façon à trouver les membres de leur groupe.

40 FAUSSE MIME

Tout le monde se met debout et forme un cercle. Le facilitateur commence par mimer une action. Le participant à sa droite l'interpelle et lui demande : « qu'est-ce que vous êtes en train de faire ? ». Le facilitateur donne une réponse complètement différente de ce qu'il a mimé. Par exemple, le facilitateur peut mimer la nage et répondre par « je me lave les cheveux ». Le participant à la droite du facilitateur doit ensuite mimer ce que le facilitateur a dit qu'il faisait – dans ce cas, se laver les cheveux – et dire qu'il est en train de faire quelque chose de complètement différent. Continuer ainsi autour du cercle jusqu'à ce que chacun ait eu son tour.



41 APPORTEZ-MOI...

Les participants se divisent en petites équipes qui se tiennent ensuite aussi loin que possible du facilitateur. Le facilitateur s'écrie « apportez-moi... » et désigne un objet qui se trouve à proximité. Le facilitateur peut dire par exemple « apportez-moi des chaussures de femme ou d'homme. » Les équipes courent pour apporter en premier ce qui a été demandé. On peut répéter ceci plusieurs fois, en demandant aux équipes d'apporter divers objets.



42 LE ROI EST MORT

Un premier participant se tourne vers son voisin et lui dit : « le roi est mort ! ». Le voisin lui demande : « comment mourut-il ? ». Le premier participant répond : « il est mort en faisant ceci » et fait un geste ou mouvement simple. Tous les participants répètent ce geste sans s'arrêter. Un deuxième participant répète l'annonce et son voisin lui demande : « comment mourut-il ? ». Le deuxième participant répond en ajoutant un autre geste ou mouvement. Tous les participants se mettent ensuite à répéter les deux gestes, sans s'arrêter. Le jeu continue ainsi tout autour du cercle jusqu'à ce qu'il y ait trop de gestes à mémoriser.

43 MOYENS DE LOCOMOTION

Tout le monde s'assoit et forme un cercle. Un leader se met debout au milieu du cercle. Le leader fait ensuite le tour du cercle en marchant ou en courant et en imitant un moyen de locomotion : une voiture, un train, la nage, par exemple. Il s'arrête devant quelques participants, leur fait signe et ceux-ci le suivent en l'imitant. Lorsque le leader a une dizaine de personnes derrière lui, il s'écrie « tout le monde descend ! », chacun, y compris le leader, court pour trouver une place. Le participant resté sans place doit recommencer le jeu avec un autre moyen de locomotion.

44 PAPIER ET PAILLES

Les participants se divisent en plusieurs équipes. Chaque équipe se met en ligne et place un morceau de papier au début de sa ligne. Chaque membre de l'équipe a en main une paille. Lorsque le jeu commence, la première personne dans la ligne doit ramasser le morceau de papier en l'aspirant avec la paille. Cette personne doit ensuite passer le morceau de papier à la personne suivante en utilisant la même méthode. Si le morceau de papier tombe, le premier participant dans la ligne le reprend et la séquence doit recommencer.



45 NE RÉPONDEZ PAS

Demander au groupe de se lever et de former un cercle. Un participant commence le jeu en allant vers quelqu'un et en lui posant des questions comme « quel est votre tic le plus énervant ? ». La personne interrogée ne doit cependant pas répondre. C'est le participant debout à sa gauche qui doit répondre à sa place. Encourager les participants à faire preuve d'autant d'imagination que possible dans leurs réponses.

46 TIR À LA CORDE

Diviser les participants en deux équipes. Chaque équipe prend un bout de la même corde et tire sur la corde de façon à amener vers elle l'équipe opposée.



47 PASSE LE PAQUET

Le facilitateur emballe au préalable un petit cadeau en utilisant plusieurs couches de papier. Sur chaque couche, il inscrit une tâche ou une question, comme *chantez ou embrassez la personne qui est à votre côté pour les tâches et quelle est votre couleur préférée ?* ou *comment vous appelez-vous ?* pour les questions. Les participants s'assoient et forment un cercle. Le facilitateur met de la musique ou tape des mains s'il n'y a pas de musique disponible. Les participants se passent le petit cadeau ou se le lancent à travers le cercle. Lorsque la musique ou

le facilitateur s'arrêtent, le participant qui a le petit paquet en main enlève une couche de l'emballage, accomplit la tâche ou répond à la question qui y est inscrite. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les couches aient été enlevées. Le cadeau sera pour celui qui enlèvera la dernière couche.

48 LE RENARD ET LE LAPIN

Prévoir deux écharpes pour ce jeu. Les participants se mettent debout et forment un cercle. Une écharpe est appelée *renard* et l'autre *lapin*. L'écharpe *renard* doit être attachée autour du cou en faisant un seul nœud. L'écharpe *lapin* est attachée en faisant deux nœuds. Commencer par choisir deux participants qui se trouvent à l'opposé l'un de



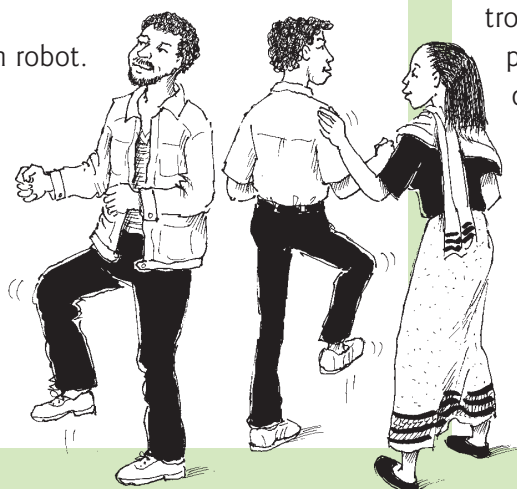
l'autre dans le cercle. Attacher une écharpe *renard* à l'un et une écharpe *lapin* à l'autre. Dire « partez ! » Les deux participants doivent chacun défaire leur écharpe et les renouer autour du cou de la personne qui se trouve à leur droite ou à leur gauche. Les écharpes doivent circuler dans la même direction tout autour du cercle. L'écharpe *renard* qui nécessite un nœud seulement circulera plus vite que l'écharpe *lapin*. Les participants ayant à faire deux nœuds pour attacher l'écharpe *lapin* essaieront d'aller de plus en plus vite pour ne pas être attrapés par l'écharpe *renard*.

49 LA PLUS LONGUE QUEUE

Ce jeu nécessite beaucoup d'espace et devra parfois avoir lieu au grand air. Diviser les participants en équipes de huit à dix personnes. Les équipes doivent avoir le même nombre de membres. Expliquer que le but du jeu est de faire la plus longue queue en utilisant les corps des participants, n'importe lequel de leurs vêtements ou tout objet qui se trouve dans leurs poches. Les participants n'ont pas le droit de prendre d'autres objets qui se trouvent dans la salle ou à l'extérieur. Donner le signal du début et un temps de jeu, deux minutes par exemple. L'équipe qui gagne est celle qui aura fait la plus longue queue.

50 ROBOTS

Diviser les participants en groupes de trois. Dans chaque groupe, un participant joue au commandant de robots, et deux autres, aux robots. Chaque commandant doit diriger les mouvements de ses robots. Le commandant touche un robot sur l'épaule droite pour le faire bouger vers la droite et sur l'épaule gauche pour le faire bouger vers la gauche. Le facilitateur commence le jeu en demandant aux robots de marcher dans une certaine direction. Le commandant doit essayer d'éviter que les robots ne heurtent des obstacles, tels que les chaises et les tables. Demander aux participants de changer de rôle pour que chacun ait l'occasion d'être le commandant ou un robot.



51 LE ROI DE LA JUNGLE

Les participants s'assoient et forment un demi-cercle. Le participant assis à l'une des extrémités du demi-cercle est le *roi de la jungle*, en général un éléphant. Il fait un geste pour indiquer qu'il est assis à la place de l'éléphant. Le participant assis à l'autre extrémité du demi-cercle est le singe. Lui aussi fait un geste pour indiquer qu'il est assis à la place du singe. Toutes les places intermédiaires appartiennent à divers animaux, des lions, des poissons ou des serpents par exemple, que les participants représentent par des gestes. Le jeu commence une fois que chacun a déterminé son animal et son geste. L'éléphant fait son geste et celui d'un autre animal. Celui-ci fait son geste et celui d'un autre animal, et ainsi de suite. Celui qui se trompe ou n'a pas remarqué qu'on a fait son geste doit échanger sa place contre celle de son voisin, dans la direction de celle du singe. Les deux feront désormais le geste de l'animal dont ils ont pris la place. Le but du jeu est de se déplacer en direction du roi de la jungle et de prendre éventuellement sa place.

52 TRANSMISSION D'ÉNERGIE

Les participants, assis ou debout, forment un cercle. Ils se tiennent par la main et se concentrent. Le facilitateur envoie une série de *vibrations* autour du cercle, en pressant discrètement les mains des participants qui se trouvent à sa droite et à sa gauche. Les participants font passer ces vibrations autour du cercle, comme dans un courant électrique, en pressant la main de la personne qui est à leur côté, *revitalisant* littéralement le groupe.

53 LE JEU DE LA BOUTEILLE

Les participants se mettent debout et forment un cercle. Au premier tour, faire passer une bouteille ou un autre objet dans le cercle. Chaque participant doit faire quelque chose à cette bouteille, l'embrasser, la frotter ou la mettre à l'envers par exemple. Au deuxième tour, dire aux participants de se rappeler de ce qu'ils ont fait à la bouteille. Chacun doit faire ce qu'il a fait à la bouteille à la personne qui se trouve à sa droite.



54 QUE PENSEZ-VOUS DE VOTRE VOISIN ?

Demander aux participants de s'asseoir et de former un cercle. Faire le tour du cercle en donnant un numéro à chaque participant, en commençant par un, deux, trois, quatre, etc. Un participant se met debout au milieu du cercle. On retire une chaise. Le participant du milieu du cercle montre un autre participant du doigt et lui demande : « est-ce que vous aimez bien votre voisin ? ». Si ce participant répond par « oui, je l'aime bien », tout le monde se lève et change de place. Un participant se retrouvera debout, sans chaise. Il doit à son tour se mettre debout au centre du cercle. Il demande à un autre participant « est-ce que vous aimez bien votre voisin ? ». Si celui-ci répond par « non, je ne l'aime pas », le participant au milieu du cercle lui demandera « qui est-ce que vous aimez bien ? ». La personne répondra par deux numéros. Les deux participants dont les numéros ont été cités doivent se lever et échanger leurs places avec celles des participants qui se trouvent de part et d'autre de la personne interrogée.

55 LA QUEUE DU DRAGON

Demander aux participants de se diviser en deux groupes. Les participants de chaque groupe forment un dragon en se mettant à la queue l'un et en se tenant par la taille. La personne qui se trouve au bout de chaque queue porte une écharpe de couleur vive à la ceinture ou attachée à son vêtement. Cette écharpe représente la queue du dragon. Le but de chaque dragon est d'attraper la queue de l'autre sans perdre la sienne.

56 MASSAGE EN GROUPE

Demander aux participants de se lever, de faire un cercle et de se retourner sur le côté de façon à ce que chacun ait devant lui le dos d'un participant. Chacun masse ensuite les épaules du participant qui se trouve devant lui.

57 FAITES PASSER

Les participants forment deux lignes et se mettent face à face. Chacun tient le participant d'en face par les bras. Un volontaire se couche, face au plafond, sur les bras des participants qui se trouvent au début de la ligne. Les couples de participants lèvent et baissent les bras pour faire passer doucement le volontaire sur les bras du couple suivant. Le jeu continue jusqu'à ce que le volontaire ait été porté jusqu'à l'autre bout de la ligne.



58 PARCOURS D'OBSTACLES

Un parcours d'obstacles est mis en place sur le sol, au vu de tous les participants. Les participants se mettent deux par deux. Ensuite, dans chaque couple, un participant se bande les yeux ou garde les yeux fermés pour ne rien voir. On enlève les obstacles sans faire de bruit. Un membre du couple de participants donne des indications et oriente celui qui a les yeux bandés pour l'aider à faire sans danger un parcours d'obstacles désormais imaginaires.



59 CE QUE J'AIME CHEZ...

Demander aux participants de s'asseoir en rond. Chaque participant doit dire, à tour de rôle, ce qu'il aime bien chez le participant assis à sa droite. Donner au participant le temps de penser d'abord à ce qu'il va dire.

60 DE LA TÊTE AU VENTRE

Les participants s'allongent sur le sol et font une chaîne en mettant chacun la tête sur le ventre d'un autre participant. Quelqu'un se met à rire. Ressentir ce rire au niveau du ventre fera rire le participant sur le ventre duquel cette personne appuie la tête, et ainsi de suite à travers la chaîne.

61 LA BALLE SOUS LE MENTON

Fabriquer des petites balles avec le matériel disponible, du papier froissé par exemple. Les participants se divisent en plusieurs équipes et chaque équipe se met en ligne. Les membres de chaque équipe se passent ensuite la balle sous le menton. Si la balle tombe, l'équipe doit recommencer à partir du début de sa ligne. Le jeu continue jusqu'à ce qu'une équipe ait réussi à se passer la balle jusqu'au bout de sa ligne.

62 ASSIS SUR LES GENOUX DE...

Les participants se mettent debout et forment un cercle, en se touchant au niveau des épaules. Ils se tournent ensuite de façon à avoir l'épaule droite à l'intérieur du cercle. Demander à chacun de poser la main sur l'épaule du participant qui se trouve devant lui et de s'asseoir tout doucement. Le but est de se retrouver assis sur les genoux du participant qui est derrière soi.



63 ASSIS, DEBOUT !

Donner un numéro à chaque participant. Plusieurs participants peuvent avoir le même numéro. Raconter ensuite une histoire qui met en scène plusieurs numéros. Lorsqu'un numéro est cité, toute personne à laquelle correspond ce numéro doit se lever.

64 LE NŒUD

Les participants se mettent debout, forment un cercle et se tiennent par la main. Toujours en se tenant par la main, ils se meuvent comme ils le souhaitent. Ils se tordent et s'entortillent entre eux, faisant ainsi un nœud. Ils doivent ensuite défaire ce nœud, sans se lâcher les mains.



65 COURSE DE PIÈCES

Les participants se divisent en deux colonnes. Les deux personnes en tête de chaque colonne commencent une course entre les deux colonnes. Elles font tomber chacune une pièce de monnaie dans leurs vêtements. Lorsque les pièces tombent sur le sol, elles les donnent à la personne suivante dans chaque colonne. Celle-ci fait la même chose. La course continue jusqu'à ce que la pièce arrive au bout de l'une des colonnes.

66 COMPTE À REBOURS

Les participants forment un cercle. Expliquer que le groupe doit compter ensemble de un à 50. Il y a quelques règles : les participants ne doivent pas dire le chiffre sept ou tout nombre multiple de sept. A la place, ils doivent taper des mains. Lorsque quelqu'un tape des mains, les participants doivent compter à rebours. Si quelqu'un dit sept ou un multiple de sept, il faut recommencer à zéro.

67 FIZZ BUZZ

Faire le tour du groupe en comptant normalement. Le groupe doit remplacer tout nombre multiple de trois par *fizz*, tout multiple de cinq par *buzz*, et tout multiple de trois et cinq par *fizz buzz*. Compter et voir jusqu'à combien le groupe peut aller !

68 BALANCE EN GROUPE

Demander aux participants de se mettre deux par deux. Les couples de participants se tiennent par la main. Ils s'assoient et se relèvent ensuite sans se lâcher les mains. Refaire le même exercice avec des groupes de quatre personnes. Former ensuite des groupes de huit personnes qui font un cercle en se tenant par la main. Demander à chaque membre du cercle de se donner un numéro. Au signal, demander aux numéros pairs de se renverser vers l'arrière et aux numéros impairs de se renverser vers l'avant, faisant ainsi une sorte de balance.

69 MENER ET GUIDER

Les participants se mettent deux par deux. Dans chaque couple, on bande les yeux d'un participant. Le partenaire de ce participant le guide ensuite à travers la salle en s'assurant qu'il ne trébuche pas sur quelque chose. Au bout d'un moment, le facilitateur demande aux membres du couple d'échanger leurs rôles. Au terme du jeu, les participants discutent de ce qu'ils ont ressenti lorsqu'ils ont dû faire confiance à quelqu'un d'autre pour veiller à leur propre sécurité.

70 SUIVRE LE RYTHME

Les participants, assis ou debout, forment un cercle. Un participant commence le jeu en faisant face à la personne qui se trouve à sa droite. Les deux se tapent les mains. Cette personne fait de même avec le participant qui se trouve à sa droite et ainsi de suite. Se taper les mains aussi vite que possible. Faire plusieurs tours en même temps autour du cercle, avec des rythmes différents.

71 CORPS À CORPS

Chacun cherche un partenaire. Le leader énonce des instructions comme « nez à nez » ou « dos à dos » ou « tête à genou », par exemple. Les participants doivent suivre ces instructions avec leur partenaire. Lorsque le leader s'écrie « corps à corps ! », tout le



72 COMPTER JUSQU'À SEPT

Les participants s'assoient et forment un cercle. Un participant commence à compter. Chacun suit le décompte. Lorsqu'on arrive à sept, le participant suivant recommence à compter à partir de un. Chaque fois que quelqu'un dit un chiffre, il pointe du doigt la direction dans laquelle le jeu doit continuer.

73 AU MATCH DE FOOT

Le groupe forme un cercle fait semblant d'assister à un match de foot. Le facilitateur alloue des acclamations spécifiques à différentes sections du cercle, « passe la balle ! », « tire ! », « dribble ! », « coup de tête ! », etc. Lorsque le facilitateur montre une section du cercle, celle-ci pousse ses acclamations. Lorsque le facilitateur lève les bras, tout le monde s'écrie « but ! »

74 ORCHESTRE SANS INSTRUMENTS

Expliquer aux participants qu'ils vont former un orchestre sans instruments. Les membres de l'orchestre se serviront uniquement des sons que le corps humain peut faire. Les participants peuvent se servir de leurs mains, de leurs pieds, de leur voix, etc., mais pas de mots. Ainsi, ils peuvent siffler, fredonner, soupirer, frapper des pieds etc. Chaque joueur doit choisir un son. Choisir une chanson connue et demander à tout le monde de participer en jouant de *l'instrument* de leur choix. Alternativement, ne pas proposer de chanson et laisser les participants se surprendre en créant un son original.

75 LES BRAS LIÉS

Demander aux participants de s'agenouiller sur le sol, de joindre leurs bras avec ceux de leurs voisins et de poser la paume de la main sur le sol. Demander ensuite aux participants de frapper le sol avec leur paume à tour de rôle, en faisant le tour du cercle. Le fait d'avoir les bras liés, rend difficile de reconnaître sa propre main sur le sol. Si quelqu'un se trompe, il doit mettre sa main derrière le dos et le jeu continue.

76 TRANSMETTRE UN MOUVEMENT

Les participants s'assoient et forment un cercle. Un participant A se met debout au centre du cercle. A s'avance vers un participant B, en faisant un mouvement spécifique, en sautillant par exemple. Lorsque A arrive au niveau de B, A prend la place de B et B doit aller au centre du cercle en faisant le même mouvement que A auparavant. Lorsque B arrive au centre, B s'avance vers C, en faisant un autre mouvement. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que chacun ait participé.

77 TAPE DES MAINS ET POINTE DU DOIGT

Les participants se mettent en rond. Le facilitateur initie un applaudissement à travers le cercle, d'abord dans une direction, puis dans l'autre. Le facilitateur montre ensuite aux participants comment changer l'orientation des applaudissements en dirigeant les mains vers la direction opposée. Répéter ceci jusqu'à ce que les participants applaudissent en chœur sans faire de ratés. Enfin, montrer comment *lancer* les applaudissements à quelqu'un qui se trouve de l'autre côté du cercle en dirigeant les mains vers cette personne.

78 OURAGAN

Tous les participants sont assis en rond et en silence, les yeux fermés. Ils attendent le premier geste du facilitateur. Le facilitateur se frotte les mains pour signifier la pluie. La personne qui se trouve à sa droite l'imité, et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe reproduise le même son. Une fois que tout le monde est en train de se frotter les mains, le facilitateur augmente le volume du bruit de la pluie en claquant les doigts. Ce son est à son tour transmis tout autour du cercle. Le facilitateur tape des mains et ce son est transmis à travers le cercle pour signifier une tempête. Le facilitateur se tape les cuisses et le groupe l'imité. Lorsque le facilitateur et les participants tapent des pieds, c'est que la pluie est devenue un ouragan. Pour signifier que l'orage est en train de cesser, le facilitateur inverse l'ordre des gestes : il se tape les cuisses, tape des mains, claque des doigts, se frotte les mains et finit la séquence dans le silence.



79 STATUES ET SCULPTEURS

Demander aux participants de former deux cercles comprenant le même nombre de personnes. Un des cercles se trouve à l'intérieur de l'autre, formant ainsi un cercle intérieur et un cercle extérieur. Les personnes du cercle intérieur font face à celles du cercle extérieur. Les personnes du cercle extérieur transforment les personnes qui se trouvent en face d'elles, dans le cercle intérieur, en *statues*. Elles n'ont que dix secondes pour ce faire. Les personnes du cercle intérieur laissent les *sculpteurs* du cercle extérieur les plier et les tordre à leur guise, tant que cela ne leur fasse pas mal. Les *statues* doivent ensuite rester dans la position dans laquelle leurs sculpteurs les ont mises, sans parler, jusqu'à ce qu'on dise «stop».

Les personnes du cercle extérieur se décalent ensuite d'une personne, vers la gauche, et recommencent à

sculpter les personnes d'en face. Les personnes du

cercle intérieur sont de nouveau pliées et tordues dans une autre posture.

Continuer ainsi et demander aux personnes du cercle intérieur de changer de place avec

celles du cercle extérieur pour

permettre à chacun d'être tour à tour *le sculpteur* et *la statue*.

80 L'ORCHESTRE

Diviser le groupe en deux et demander à la moitié des participants de se taper les genoux et à l'autre de taper des mains. Le facilitateur joue le rôle de chef d'orchestre, modulant le volume du bruit en levant ou en baissant les bras. Le jeu peut continuer avec d'autres participants jouant le rôle de chef d'orchestre.

81 DEBOUT, ASSIS ET CHANTÉ

Les participants s'assoient en rond et chantent une chanson que tout le monde connaît. Choisir deux lettres qu'on retrouve souvent dans la chanson. Demander aux hommes de se lever chaque fois qu'on chante un mot qui commence par l'une des deux lettres. Demander aux femmes de se lever chaque fois qu'on chante un mot qui commence par l'autre lettre. Par exemple, les hommes doivent se lever chaque fois qu'on chante un mot qui commence par la lettre *h* et les femmes chaque fois

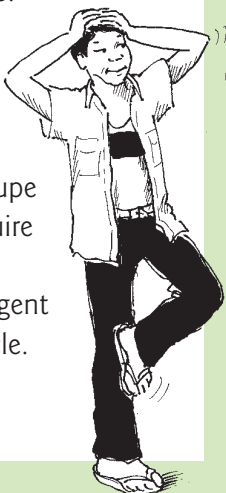
qu'on chante un mot qui commence par la lettre *f*.



82 FAIS PASSER LE RYTHME

Les participants s'assoient et forment un cercle. Le facilitateur introduit une séquence rythmée de gestes. Les participants peuvent par exemple se taper les cuisses, ensuite taper des mains et enfin taper dans les mains de leurs voisins.

Les participants se passent cette séquence rythmée tout autour du cercle. Une fois que le groupe a bien acquis le rythme de la séquence, l'accélérer. Lorsque le groupe maîtrise ce nouveau rythme, introduire d'autres rythmes dans la séquence pour que plusieurs rythmes s'échangent en même temps tout autour du cercle.



83 LE MESSAGER

Avant de commencer le jeu, le facilitateur assemble des cubes et couvre le tout avec un tissu. Les participants se divisent en petits groupes et chaque groupe reçoit un ensemble de cubes. Chaque groupe désigne un *messenger* qui va voir ce qu'il y a sous le tissu. Les messagers rapportent aux groupes ce qu'ils ont vu. Ils doivent ensuite donner à leur groupe des instructions de manière à reproduire ce qu'ils ont vu. Les messagers n'ont pas le droit de toucher les cubes ni de démontrer comment ils sont assemblés. Ils ne peuvent que décrire à quoi leur échafaudage de cubes doit ressembler. Chaque groupe a le droit d'envoyer son messenger regarder sous le tissu une deuxième fois. Lorsque tous les groupes ont terminé, les échafaudages de cubes ainsi créés sont comparés à l'original.

84 LE JEU DU DESSIN

Les participants travaillent en couples, assis dos à dos. Un participant de chaque paire a dans les mains un dessin très simple. Son partenaire a une feuille blanche et un stylo. La personne qui détient le dessin doit le décrire dans le détail pour que son partenaire puisse le reproduire sur la feuille de papier.

85 MIROIR, MIROIR

Les participants se mettent deux par deux. Chaque couple de participants décide de qui sera le *miroir* au sein du couple. Le participant miroir copie les actions de son partenaire. Au bout d'un moment, demander aux membres des couples de changer de rôle pour permettre au partenaire d'être cette fois-ci le *miroir*.



86 LA TOUMBA

Les participants se mettent debout, forment un cercle et chantent cette chanson en faisant les gestes demandés.

Premier couplet :

Et oui c'est comme ça qu'on danse la tumba
(bis) (Prendre des parties du corps symétriques)

Avec le pouce gauche (Agiter la partie du corps en question sans faire bouger le reste)

Avec le pouce droit

Avec le bras gauche

Avec le bras droit

Avec la jambe gauche

Avec la jambe droite

Trouver d'autres parties du corps : pied, épaule, hanche, etc.

87 MESSAGES BROUILLÉS

Les participants s'assoient en rond. Le facilitateur pense à un long message, comme « demain matin j'irai au marché acheter des bananes et des mangues, et ensuite j'ai rendez-vous avec mon cousin à midi », par exemple. Il chuchote ce message au participant assis à sa droite. Ce participant chuchote ensuite le même message à la personne assise à sa droite et ainsi de suite. Une fois que le message aura fait le tour du cercle, demander au dernier participant à l'avoir reçu de le dire à haute voix. Comparer le message final avec la version originale.

88 OBJET PARLANT

Les participants s'assoient et forment un cercle. Ils se passent un objet tout autour du cercle. Le participant qui reçoit cet objet doit se mettre à parler sans interruption jusqu'à ce que son voisin décide de le lui prendre.

89 SAMSON ET DALILA

Le jeu porte sur l'histoire de Samson, Dalila et du lion. Les participants se divisent en deux équipes. Les deux équipes forment chacune une ligne et se tournent le dos. Chaque équipe décide de jouer Samson, Dalila ou le lion, sans le dire à l'autre équipe. Les équipes se retournent, se font face et miment ce qu'ils sont : Samson, Dalila ou le lion. Une pose de séduction pourrait représenter Dalila, des muscles bandés Samson et un rugissement féroce le lion. Samson succombe à Dalila, le lion succombe à Samson, et Dalila succombe au lion. Il se peut qu'aucune équipe ne puisse gagner parce qu'elles auront choisi de jouer le même rôle.

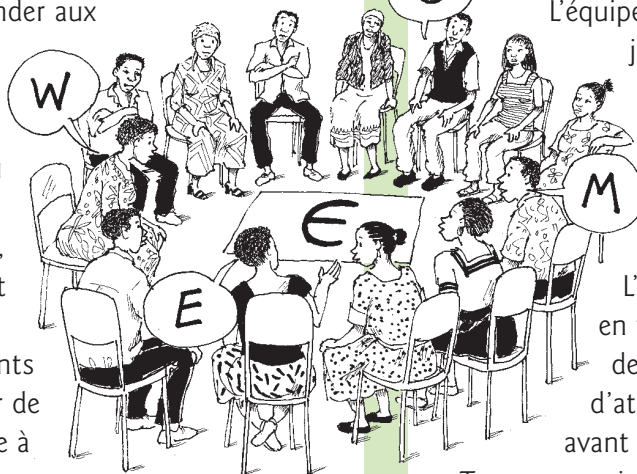


90 LE JEU DU OUI OU NON

Les participants se divisent en deux lignes de façon à ce que chacun se retrouve en face d'un partenaire. La première ligne doit dire « oui » de toutes les façons possibles. Les participants de la deuxième ligne essaient de faire changer d'avis leurs partenaires en disant « non » de la façon la plus convaincante possible. Donner à chaque ligne de participants l'opportunité de changer de rôle. Discuter ensuite de ce que les participants ont ressenti en disant « oui » ou en disant « non ». Chercher à savoir s'il était plus facile de dire oui plutôt que non et vice versa.

91 LE JEU DU « E »

Ecrire une lettre *E* bien ronde et en grand sur une feuille de flipchart. La placer au centre du cercle de participants. Demander aux participants de décrire exactement ce qu'ils voient sur le papier à partir de là où ils sont. Selon leur position dans le cercle, les participants verront la lettre *m*, un *w*, un 3 ou un *E*. Les participants ont le droit de changer de place pour voir la lettre à partir d'un autre angle.



Cette activité peut servir notamment à démontrer que les individus voient les choses différemment, en fonction de leurs positions ou situations. Alternativement, mettre un participant au centre du cercle et demander à ceux qui sont autour de décrire exactement ce qu'ils voient à partir de leur angle.

92 SAGIDI SAGIDI SAPOPO

Les participants se mettent en rond ou en ligne. Le facilitateur leur apprend le chant très simple qu'est « sagidi sagidi sapopo ». Chaque fois que les participants se mettent à chanter « sagidi sagidi sapopo », le facilitateur fait un geste différent, claquant les doigts ou tapant des mains au rythme du chant par exemple. À chaque répétition de la chanson, chaque participant imite le geste de la personne qui se trouve à sa gauche. Ainsi chacun aura toujours un geste de retard par rapport à la personne qui se trouve à sa gauche.

93 QU'EST-CE QU'ON MIME ?

Deux équipes de participants se mettent en ligne sur deux côtés opposés de la salle.

L'équipe A joue les mimes et l'équipe B joue les tigres. Les membres de l'équipe A décident en secret de mimer une activité particulière. Ils avancent vers l'équipe B, s'approchant d'aussi près qu'ils osent et font leur mime.

L'équipe B doit deviner ce qui est en train d'être mimé. Dès qu'ils ont deviné, ils doivent essayer d'attraper les membres de l'équipe A avant qu'ils ne regagnent leur ligne.

Tous ceux qui se sont fait attraper doivent rejoindre l'équipe des tigres. Après le premier tour, demander aux équipes de changer de rôle.

94 QUEL EST L'ADVERBE ?

Un participant quitte la salle et les autres participants choisissent un adverbe, *rapidement* ou *lentement* par exemple. Lorsque le participant revient dans la salle, il doit deviner de quel adverbe il s'agit en demandant aux participants de faire plusieurs actions *de cette manière*. Il peut par exemple leur demander *de parler de cette manière* et les autres participants se mettront à parler *rapidement* ou *lentement*. Le participant essaiera de deviner l'adverbe chaque fois qu'il aura commandé une action aux autres participants.

95 LES COURSES À FAIRE

Le groupe forme un cercle. Un participant commence par dire « je vais au marché acheter du poisson ». Le participant suivant dit « je vais au marché acheter du poisson et des pommes de terre ». Chaque participant répète la liste en ajoutant un autre article à acheter. Le but est de pouvoir se souvenir de tous les articles qu'on a cités auparavant.

96 CE QUE JE RESSENS ?

Les participants s'assoient en rond. À tour de rôle, chacun mime un sentiment. Les autres participants essaient de deviner le sentiment qui est en train d'être mimé. Le participant qui devine juste mime le sentiment suivant.

97 O KABITA!

À tour de rôle, chaque participant s'écrie « O Kabita ! » – on peut utiliser un autre prénom – de toutes les façons possibles, avec colère, crainte ou en riant par exemple.

98 CADEAUX IMAGINAIRES

Ce jeu peut être joué au terme d'un atelier. Mettre les noms des participants dans une boîte ou un sac. Présenter la boîte ou le sac à chaque participant et lui demander de tirer au sort un nom. S'ils tirent au sort leur propre nom, ils doivent le remettre dans la boîte ou le sac et en prendre un autre. Donner aux participants quelques minutes pour réfléchir à un cadeau imaginaire qu'ils offriraient au participant dont ils ont tiré au sort le nom. Leur demander aussi de réfléchir à la manière dont ils l'offriraient. Faire le tour des participants en demandant à chacun d'offrir son cadeau imaginaire.



99 UN PETIT MOT SUR TON DOS

À la fin de l'atelier, demander aux participants de se coller un morceau de papier sur le dos. Sur ce morceau de papier est écrit ce qu'un participant aime, admire ou apprécie chez un autre participant. Lorsqu'ils ont fini, les participants peuvent garder ce morceau de papier et l'emporter chez soi comme souvenir.

100 RETOUR SUR LA VEILLE

Ce jeu sert à aider les participants à réfléchir aux activités de la veille. Faire une boule de papier. Demander aux participants de se lancer cette boule de papier entre eux. Lorsqu'un participant a la boule en main, il doit dire en une phrase ce qu'il a pensé des activités de la veille.

Les autres publications dans cette série comprennent :

- **Atelier participatifs avec des ONG et OBC luttant contre le VIH/SIDA : Guide du facilitateur**
- **Une Orientation à la méthode participative : Guide à l'attention des ONG/OBC répondant au VIH/SIDA (disponible en 2002)**

L'Alliance internationale contre le VIH/SIDA

Queensberry House
104-106 Queens Road
Brighton BN1 3XF
United Kingdom
Tél : +44 1273 718 900
Fax : +44 1273 718 901
E-mail : mail@aidssalliance.org
Sites web : www.aidssalliance.org
www.aidsmap.com

Organisation caritative britannique reconnue d'utilité
publique Numéro 1038860

Conception et production : Progression Juin 2002
www.progressiondesign.co.uk

© L'Alliance internationale contre le SIDA, 2002.

Sauf si un copyright est indiqué, les informations contenues dans cette publication peuvent être reproduites, publiées ou utilisées d'une autre manière sans l'accord préalable de l'Alliance internationale contre le VIH/SIDA. Cependant, l'Alliance internationale contre le VIH/SIDA demande à être citée dans ces cas comme étant la source de l'information. Un copyright indiqué sur une photographie, un schéma ou tout autre matériel signifie que le droit de reproduction doit être obtenu au préalable auprès de la source.

Cette publication a été rendue possible grâce au soutien du Département du Royaume-Uni pour le développement international et du Département des Etats-Unis d'Amérique pour le développement international – dans les termes de la subvention numéro HRN-G-00-98-00010-00. Les opinions exprimées dans ce document sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement le point de vue des bailleurs de fonds mentionnés ci-dessus.



Papier recyclé à 100%

DFID Department for
International
Development

