

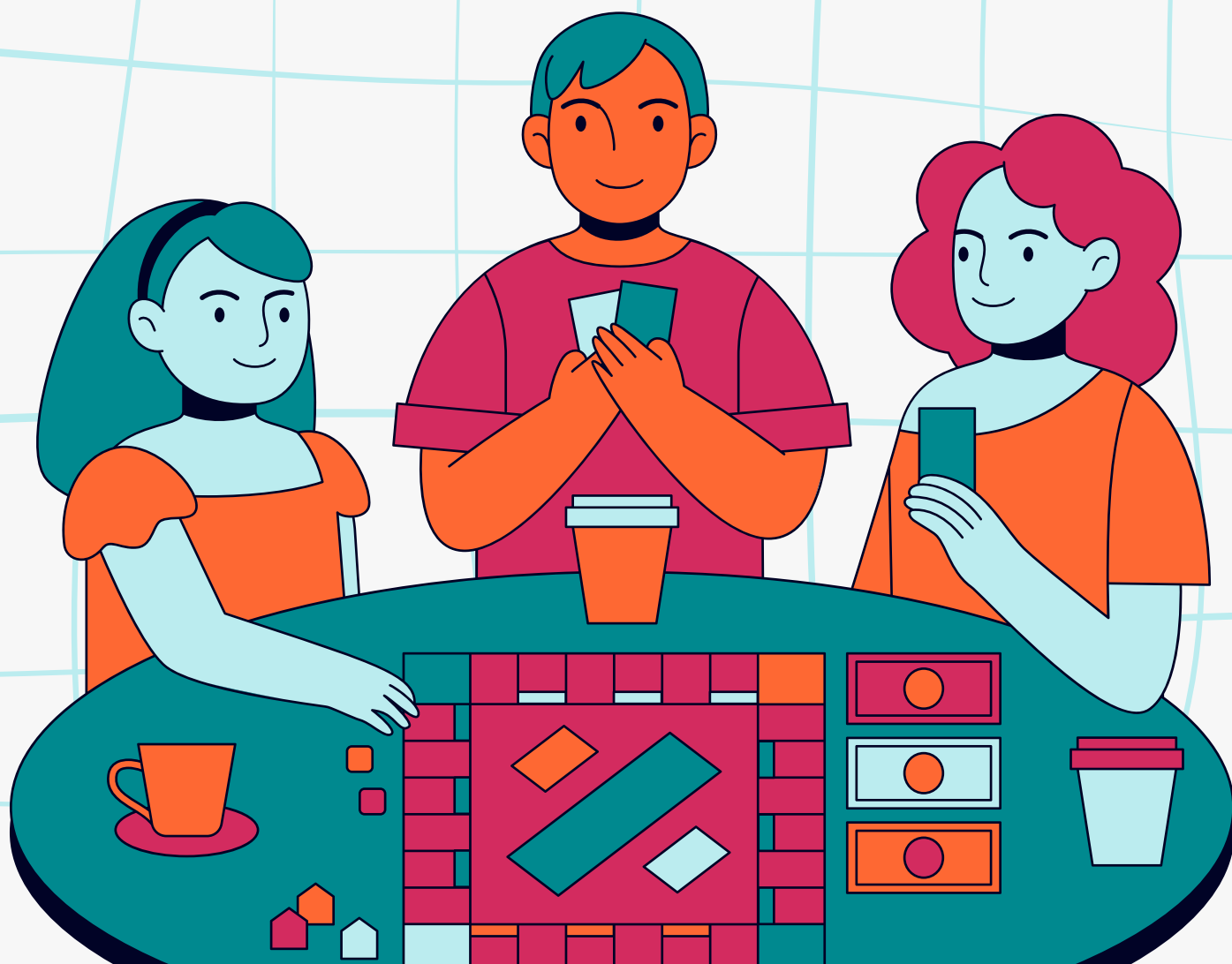


JEUNESSE
OUVRIÈRE
CHRÉTIENNE



Jeux et pédagogies

**POUR ANIMER DES TEMPS,
DES SOIRÉES...**



INTRODUCTION

Tu veux organiser un temps ou une soirée, par exemple pour une session de formation. **Il est important de bien connaître le « public » qui vivra ce temps**, pour que ta proposition soit adaptée, aussi bien dans la pédagogie proposée que dans le thème abordé, en fonction de l'âge, de la catégorie, de là où ils en sont en JOC etc.

Il est également important de regarder ce qui se passe autour de ce temps ou de cette soirée pour cerner les besoins : par exemple, si les jocistes ont déjà passé une grosse journée de réflexion, il vaut peut-être mieux chercher à faire vivre une soirée festive, avec des jeux « pour jouer » et se vider la tête, et pas des jeux pour réfléchir.

Pour une soirée, c'est bien de ne pas prévoir des jeux trop longs pour varier les plaisirs et laisser du temps libre aux jeunes pour faire aussi ce qu'ils veulent. Il bien de proposer plusieurs activités pour le « temps libre » pour que les jeunes aient les moyens de s'amuser, exemple prévoir des jeux de société, de quoi faire un karaoké, un just danse, playlist, foot...



JEUX ET PÉDAGOGIES POUR (R)ÉVEILLER L'ESPRIT CRITIQUE OU DÉBATTRE

L'instant photo

BUT	Favoriser l'expression des participants sur la représentation qu'ils ont d'une situation et en débattre (ex : relations gars-filles)
PUBLIC	15 à 40 personnes (voire plus...)
MATERIEL	Lieu : intérieur ou extérieur Une liste de thèmes. Éventuellement : des accessoires un appareil photo et de quoi projeter les photos
DUREE	60 à 90 minutes
DEROULEMENT	<p>Les participants sont répartis en équipes de 8 personnes. Un jury de 3 personnes. L'animateur propose un thème qui sera commun à toutes les équipes. Chaque équipe a 5 minutes pour mettre en place une scène figée pour représenter le thème. Elle peut, éventuellement, se procurer des accessoires. Prendre une photo de chaque scène.</p> <p>Chaque équipe présente sa photo en la projetant. (on peut aussi faire deviner aux autres participants la scène représentée)</p> <p>Le jury choisit le meilleur instant photo en fonction des critères qu'il s'était donnés. (on peut aussi imaginer un vote au lieu d'un jury)</p> <p>Variantes :</p> <p>Chaque équipe a un thème différent, et les autres équipes doivent deviner la scène qu'ils représentent.</p> <p>Chaque équipe passe à tour de rôle pour présenter sa « photo » aux autres participants (ils miment la photo en restant immobile). Les autres participants doivent deviner ce qu'ils présentent.</p>
ANIMATION	Donner les thèmes, veiller à ce que la consigne soit comprise et soutenir les équipes qui ont du mal à se lancer
REMARQUES	Ça peut aussi marcher pour faire débattre les jeunes sur un thème après la présentation des photos en fonction du thème choisi (ex. relation gars/filles)

Jeu du pas en avant

BUT	Eveiller l'esprit critique autour des inégalités et en débattre
PUBLIC	Entre 4-5 et 10 personnes
MATERIEL	Une carte personnage par participants, à définir en fonction de la situation choisie par l'animateur
DUREE	Environ 30-45mn
DEROULEMENT	<p>Chaque participant possède une carte personnage. L'animateur va énoncer une situation, et chaque joueur avant si son personnage peut faire quelque chose, il reste à sa place s'il ne peut pas agir.</p> <p>On peut débattre pour que chaque joueur exprime pourquoi il a pu bouger ou non. Les participants retournent à leur place et on recommence, jusqu'à épuisement des situations. Variante : les participants ne retournent pas à leur place, ce qui permet de montrer plus clairement ceux qui ont le plus de « privilèges » par exemple.</p>
ANIMATION	Idées de thèmes : inégalités femmes/hommes, droit de vote, droits sociaux à l'échelle d'un pays, ou à l'échelle internationale, ...
REMARQUES	Jeu qui permet de débattre, notamment autour d'inégalités

Educ Fi – Vente aux enchères

BUT	Débattre de l'importance de certaines choses dans nos vies, du fait aussi qu'il y a des trucs qui ne s'achètent pas...
PUBLIC	Entre 5-6 et 30 personnes (à plus, on peut imaginer faire des équipes, où les jeunes doivent se mettre d'accord pour enchérir ou non)
MATERIEL	Une feuille de papier par participants et un crayon Eventuellement : des images de ce qu'on vend à projeter
DUREE	Environ 45mn
DEROULEMENT	<p>Chaque participant possède une somme de départ. L'animateur met une série de lots en vente : un logement, des cours de soutien, des amis, une licence de sport, une carte de transport...</p> <p>Les participants doivent gérer leur budget et enchérir sur ce qu'ils ont envie d'acheter.</p>
ANIMATION	Pour poser le décor, on peut se déguiser en commissaire-priseur, avec un marteau pour le « adjugé vendu ! ». Le commissaire doit noter les sommes des lots vendus et les noms des acheteurs, pour pouvoir alimenter le débat à la suite du jeu ou pendant le jeu. Il doit relancer le débat, pour que les jeunes s'expriment.
REMARQUES	ça peut aussi marcher pour faire débattre les jeunes sur un thème après la présentation des photos en fonction du thème choisi (ex. relation gars/filles)

EDUCATION POLITIQUE

Pleins de jeux variés dans le « impose ta voix politique » (peut servir en période d'élections notamment ou pour parler de politique et d'engagement)

D'autres jeux à trouver dans le « impose ta voix syndicat » (peut servir pour parler d'engagement syndical et comprendre les syndicats)

Le plus et le moins

BUT	Confronter les visions des participants et en débattre
PUBLIC	A partir de 5 personnes
MATERIEL	Des photos affichées au mur (essayer de trouver des photos qui prêtent à plusieurs interprétations) Des bandes de papier blanc et des stylos
DUREE	Environ 45mn
DEROULEMENT	Chaque participant dispose de bandes de papier blanc. Pour chaque photo, il y écrit une légende positive et une légende négative. Il colle ses légendes en dessous de la photo. Une fois que tout le monde a terminé, l'animateur propose pour chaque photo de comparer les légendes.
ANIMATION	L'animateur peut lancer le débat en demandant de compter le nombre d'interprétations différentes, en proposant de chercher les émotions que déclenchent les différents commentaires

Photo-langage

BUT	Favoriser un débat en se servant d'un support
PUBLIC	Entre 5 et 20
MATERIEL	des photos / images disposées sur une table
DUREE	Entre 20 et 45 minutes en moyenne
DEROULEMENT	Autour d'une phrase, d'un thème, chaque participant est invité à choisir l'image qu'il trouve la plus correspondante, puis chacun partage pourquoi. Le partage peut se faire en petits groupes, en AG, en catégorie, ...
ANIMATION	Veiller à ce que chacun s'exprime

Questions-débat

BUT	Favoriser un débat en passant par les questions des participants
PUBLIC	A partir de 5 personnes
MATERIEL	Des papiers et des crayons pour les participants Un « chapeau » pour mélanger les papiers pliés Un thème ou une question de base
DUREE	Autant qu'on veut
DEROULEMENT	<p>A partir d'une question, ou d'un thème, chaque participant écrit une autre question qui lui vient à l'esprit, puis on mélange toutes les questions.</p> <p>On fait piocher quelqu'un qui explique ce que la question lui évoque et fait une réponse.</p> <p>On peut prendre des réactions, d'autres réponses, puis on fait piocher quelqu'un d'autre.</p> <p>Variante : on peut, au départ, se mettre par 2 ou 3 (ou plus) pour écrire une question collective. Intérêt : permet de faire parler ceux qui parlent le moins, tout le monde peut s'exprimer. On peut le faire en petits groupes.</p>

Faux-débat

BUT	Faire jouer un rôle aux participants en leur faisant développer des arguments sur un positionnement imposé
PUBLIC	Entre 10 et 30
MATERIEL	Des articles de journaux et autres supports sur la thématique choisie, de différents points de vues (au moins pour et contre)
DUREE	Environ 1h
DEROULEMENT	<p>On choisit une thématique, une équipe est pour, l'autre contre, une équipe est journaliste et pose des questions (embarrassante, qui font débat). Les supports sont là pour aider à préparer</p> <p>Avant le débat, chaque équipe a 20mn pour lire les documents et préparer ses arguments</p> <p>Débat : un premier tour où chaque équipe se présente, présente sa position dans les grandes lignes, puis débat où chacun essaie de convaincre l'autre équipe en développant ses arguments en réponse à ceux des autres.</p> <p>Après avoir stoppé le débat : proposer un court temps d'échange où chacun peut exprimer ce qu'il pense du faux-débat qu'ils ont vécu, du thème abordé, des arguments...</p> <p>Variante 1 : le tribunal</p> <p>Les équipes sont : les avocats de la défense (pour), les avocats de la société civile (contre), et les jurés</p> <p>Variante 2 : partir du vécu</p> <p>On demande à des jeunes de venir jouer une situation qu'ils ont vécus.</p>

ANIMATION	Calmer le débat si besoin, veiller à la bonne distribution de la parole et au temps de parole de chaque équipe (soutenir les journalistes si besoin)
REMARQUES	Peut notamment être utilisé pour développer son esprit critique face aux médias, comprendre que les médias sont pas neutres

Théâtre Forum

BUT	Faire exprimer les participants sur comment ils auraient réagi dans une situation donnée
PUBLIC	Entre 15 et 40 environ
MATERIEL	Une scène de départ
DUREE	Environ 1h
DEROULEMENT	<p>Une scène (courte) se passe sur un thème et est jouée par l'équipe d'animation ou des jeunes mis dans le coup. On la joue une première fois, puis une seconde, pendant laquelle les jeunes peuvent dire « freeze » (ou autre) et prendre la place d'un personnage pour rejouer la scène différemment, faire une autre réponse, autant de fois qu'ils le souhaitent.</p> <p>Le but est de débattre ensuite, pour se dire pourquoi on a réagi de telle ou telle façon, ce que ça fait ressentir/penser, ce qui est normal ou non etc.</p>
ANIMATEUR	Bien expliquer que les jeunes doivent regarder la scène une première fois, puis qu'ils pourront réagir lors de la deuxième fois.

Ciné-débat / débat-image

BUT	Débattre à partir d'un support
PUBLIC	Pas de limite
MATERIEL	Un film, un extrait de film, un court métrage, un épisode de série etc. ou une image, un article, une planche de BD, un gros titre, une caricature...
DUREE	Suivant le support. Débat prévoir 30mn minimum. Variante débat-flash : prévoir 15mn environ de débat après chaque support
DEROULEMENT	Présentation du support, puis débat. Pour le débat, on peut le faire en AG, en petit groupe, en catégorie etc.
ANIMATEUR	<p>Idées de courtes vidéos qu'on trouve sur Youtube : « Mr mondialisation », « Et tout le monde s'en fout », « Datagueule », « Les statistiques expliquées à mon chat »; autre web-séries...</p> <p>Série :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Black mirror : les épisodes sont indépendants (40' environ). Société de consommation, impact des nouvelles technologies...

Le débat-pétale

BUT	Favoriser le collectif, se mettre d'accord, représenter un groupe (peut servir pour faire émerger une proposition)
PUBLIC	Faire environ 5 équipes max, avec un minimum de 3 personnes par équipe (pas de limite au nombre de participants par équipe)
MATERIEL	Avoir une thématique de débat
DUREE	30min
DEROULEMENT	<p>Chaque équipe se met en cercle, pas trop éloignées les unes des autres. Dans chaque équipe, on désigne un représentant de l'équipe, qui devra énoncer les arguments de son équipe aux représentants des autres équipes.</p> <p>Chaque équipe a environ 2 minutes (max 4, à décider avant le jeu sur le temps qu'on veut accorder au débat) pour trouver des arguments sur la thématique puis les représentants de chaque équipe se retournent face aux autres représentants des autres équipes, ils ont alors 2mn pour débattre entre eux. Les autres participants ne peuvent pas parler, ils restent dans l'écoute.</p> <p>Les représentants se retournent de nouveau vers leur équipe, et ensemble ils cherchent d'autres arguments, contre-arguments à ce qui s'est dit dans le débat entre « représentants », pendant 2mn.</p> <p>De nouveau, les représentants redébattent entre eux pendant 2mn. Ainsi de suite, pendant 4-5 tours max.</p>
ANIMATEUR	Garant du temps, couper toutes les 2mn (c'est fait exprès pour être concis et aller à l'essentiel)
REMARQUES	<p>Peut notamment servir pour créer une proposition sur un thème, où il faut finir par se mettre tous d'accord sur la proposition.</p> <p>Variante : on peut aussi en faire un faux-débat, avec des rôles pour chaque équipe, pourquoi pas avec des supports à l'appui pour les aider, le but étant de trouver un accord entre toutes les parties à la fin.</p>

Débat boule de neige

BUT	Favoriser le collectif, se mettre d'accord, représenter un groupe (peut servir pour faire émerger une proposition)
PUBLIC	Un nombre pair, max 30-40
MATERIEL	Avoir une thématique de débat qui peut amener à faire une proposition Un papier et un crayon par participant
DUREE	Suivant le nombre de participants, entre 30 min et 1h

DEROULEMENT	<p>On énonce la thématique</p> <p>Chaque participant note 2 propositions pour améliorer la thématique</p> <p>Puis on fait des groupes de 2 et chaque groupe a 5 min pour se mettre d'accord sur une proposition à garder. Ils peuvent fusionner des propositions qui sont en accord et en lien.</p> <p>Puis on rassemble de 2 groupes entre eux (4 personnes) et chaque nouveau groupe a 5 min pour décider d'une proposition à garder parmi les 2. A partir de cette étape, il n'y a plus la possibilité de fusionner les propositions. On doit trancher !</p> <p>Etc ... Jusqu'à ce qu'il n'y ait plus que 2 groupes dans la salle qui auront donc chacun 1 proposition. Ils devront se mettre d'accord sur la proposition à garder entre les 2</p>
ANIMATEUR	<p>Garant du temps. Faire en sorte qu'il y ait toujours un groupe qui puisse rejoindre un autre, peu importe si l'un est plus nombreux que l'autre ou pas.</p>
REMARQUES	<p>Pédagogie pour faire émerger une proposition</p>



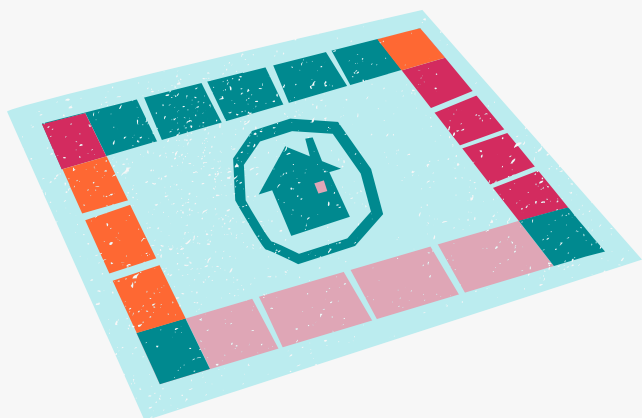
JEUX COOPÉRATIFS POUR FAVORISER LE VIVRE ENSEMBLE

Voici quelques propositions de jeux de coopération. Il en existe plein d'autres !

Un des aspects importants des jeux coopératifs, c'est le débriefing ! Il permet aux participants de réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer. Cet échange est un bon moyen de se rendre compte de la profondeur de l'activité et montre l'impact de l'investissement personnel au profit du groupe.

Passer à travers la boucle

BUT	Favoriser le vivre ensemble
PUBLIC	6 à 20 participants
MATERIEL	Une corde (pour faire un cercle) ou un cerceau
DUREE	Entre 15 et 25 min
DEROULEMENT	Chaque participant doit passer à travers le cerceau (ou la corde mise en cercle) une fois. On doit aller le plus vite possible. Le groupe peut d'abord discuter de la stratégie à adopter, puis a droit à 3 essais. Le but du jeu est d'y parvenir en autant de temps qu'il y a de participants avec deux secondes supplémentaires (autrement dit en 10 secondes pour un groupe de 8 joueurs)
ANIMATEUR	Garant du temps.
REMARQUES	A la fin du jeu, on peut faire un débriefing pour que les joueurs réfléchissent sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer.



Assis sans chaise

BUT	Favoriser le vivre ensemble
PUBLIC	30 participants
DUREE	Entre 5 et 10 min
DEROULEMENT	Les participants se tiennent debout en un cercle très très très serré (!), puis pivotent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant (en cercle). La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite ... gauche ... droite ... gauche » à un rythme approprié
ANIMATEUR	Donne les consignes
REMARQUES	Ce jeu peut être compliqué pour des jeunes qui ont un rapport difficile avec leur corps. A la fin du jeu, on peut faire un débriefing pour que les joueurs réfléchissent sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer.

Dans le bon ordre

BUT	Favoriser le vivre ensemble, apprendre à se connaître
PUBLIC	Entre 6 et 10 participants
MATERIEL	Des critères à trouver en amont
DUREE	Entre 10 et 15 min
DEROULEMENT	Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères (par exemple : leur âge, le temps que chacun met pour aller à l'école, leur pointure de chaussures, etc...). Pendant toute la durée de l'exercice, les joueurs n'ont pas le droit de parler, seules les formes de communication non-verbales sont admises. A la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre (là on doit parler).
ANIMATEUR	Donne les thèmes
REMARQUES	Peut servir de jeu de présentation si les participants peuvent communiquer A la fin du jeu, on peut faire un débriefing pour que les joueurs réfléchissent sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer.

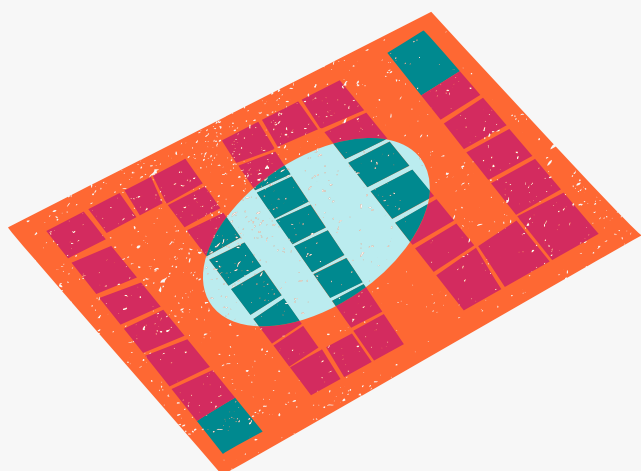
Les chaises

BUT	Favoriser le vivre ensemble, découvrir la coopération
PUBLIC	De 12 à 25 participants
MATERIEL	4 chaises 4 instructions différentes mais complémentaires
DUREE	Entre 15 et 30 min
DEROULEMENT	<p>Placez 4 chaises au milieu de la pièce et séparez les joueurs en 4 groupes équitables. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'il doit suivre, sans la montrer aux autres groupes.</p> <p>Voici un exemple d'instructions :</p> <ul style="list-style-type: none">• Placez les chaises en cercle• Déplacez les chaises dans une autre pièce (ou simplement hors de la pièce)• Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise• Faites en sorte que les chaises ne soient jamais en face les unes des autres <p>Sur ordre de l'animateur, tous les groupes commencent en même temps à essayer de compléter leur instruction. Ils n'ont jamais le droit de divulguer aux autres groupes quelle est leur instruction.</p> <p>Au bout de 20-25 minutes, l'animateur stoppe le jeu. Si les joueurs n'ont pas réussi à compléter leurs instructions, on leur donne la solution avant de débriefer.</p> <p>Débriefing :</p> <p>Les joueurs réfléchissent sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer.</p>
ANIMATEUR	Donne les consignes, stoppe le jeu et s'assure que ça ne va pas « trop loin »
REMARQUES	<p>A ne pas expliquer aux jeunes :</p> <p>Le principe du jeu est le suivant : toutes les tâches sont complémentaires et non contradictoires. Cela signifie qu'elles peuvent toujours se dérouler en même temps sans affecter l'un ou l'autre groupe. Bien souvent, les groupes commencent par se disputer sans engager aucune forme de communication et ne finissent qu'ensuite par se rendre compte que le plus simple et le plus rapide aurait été de coopérer. En général, on le réalise seulement lors du débriefing, une étape cruciale du jeu.</p>



Carte à chaise (ou Tour du Monde)

BUT	Retourner à sa place après avoir fait le tour des chaises (ou le tour du monde)
PUBLIC	45 max
MATERIEL	Autant de chaises que de participants Un jeu de 54 cartes (ou des papiers avec des taches de 4 couleurs différentes ; autant de cartes de chaque couleur)
DUREE	Entre 15 min et 1h suivant le nombre de participants
DEROULEMENT	<p>On place les chaises en cercle, chaque joueur est assis sur une chaise. Les joueurs placent sous leur chaise (ou sur le dossier de leur chaise) un signe de reconnaissance pour pouvoir la retrouver.</p> <p>L'animateur donne une carte à chaque participant qui la regarde sans la montrer aux autres. Les participants doivent retenir le symbole de leur carte (carreaux, pique, trèfle ou cœur) puis l'animateur récupère toutes les cartes.</p> <p>Il mélange le tas, se met au centre du cercle et tire les cartes en énonçant à voix haute le symbole.</p> <p>Les participants dont le symbole est le même que celui énoncé se lèvent et s'assoient sur la chaise à leur droite. S'il y a déjà quelqu'un sur cette chaise, ils s'assoient sur les genoux de la personne (et ainsi de suite ... ça finit par faire des « piles » de gens)</p> <p>Un joueur ne peut pas bouger si quelqu'un est sur lui.</p> <p>Le but du jeu est de retourner s'asseoir sur sa chaise sans qu'il n'y ait personne d'autre dessus (si quelqu'un se trouve sur la chaise du joueur qui veut compléter son tour, il doit continuer jusqu'à arriver de nouveau à sa chaise vide).</p>
ANIMATEUR	Explique les consignes, mélange les cartes, tire les cartes
REMARQUES	Bien dire aux joueurs qu'ils doivent retenir le symbole de leur carte et pas simplement la couleur rouge ou noire.



Singe-noix de coco

BUT	Les singes veulent des noix de coco
PUBLIC	Un nombre impair de participants (max 21)
MATERIEL	Autant de chaises que la moitié des participants, arrondi au supérieur (ex : pour 15 participants, il faut 8 chaises)
DUREE	Autant de temps qu'on veut
DEROULEMENT	<p>On place les chaises en cercle et un participant derrière chaque chaise. Le reste des participants s'assoit sur les chaises. Il reste donc une chaise vide.</p> <p>Ceux qui sont assis sont des noix de coco. Ceux qui sont debout sont des singes.</p> <p>Le singe qui est tout seul veut avoir une noix de coco. Il doit donc attirer une noix de coco en faisant un clin d'œil à un joueur assis. Le joueur qui reçoit le clin d'œil doit se lever pour aller s'asseoir sur la chaise vide.</p> <p>Les singes ne veulent pas que leur noix de coco s'en aillent. Ils ont les mains dans le dos. Dès que le singe qui n'a pas de noix de coco fait un clin d'œil, le singe derrière la noix de coco visée doit entourer la noix de coco avec ses bras pour l'empêcher de partir. La noix de coco doit jouer le jeu : si elle est « maintenue », elle ne force pas et ne part pas.</p>
REMARQUES	On peut faire un second tour en changeant le rôle des joueurs (les singes deviennent des noix de coco et vice-versa)

