

# Dessine-moi ton projet

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 30 minutes

**Nombre de participant-e-s** : jusqu'à 20 participant-e-s

**Nombre d'animateurs-trices** : 1

**Matériel** : tableau blanc ou paperboard, marqueurs

**Public** : membres d'une association

**Disposition de l'espace** : tout type d'espace

## Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Cette animation est proposée à un groupe de participant-e-s membres d'une association, ne se connaissant pas encore en amont d'un atelier ou d'une formation.

## Objectifs de l'animation

Permettre aux participant-e-s de briser la glace et de découvrir les projets associatifs des autres de manière ludique.

Créer une ambiance conviviale.

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s présentent leur projet associatif en le faisant deviner aux autres par le dessin et le mime.

## Déroulé de l'animation

### Accueil des participant-e-s et règles du jeu

L'animateur-riche répartit le groupe en deux équipes, en prenant le soin de séparer les personnes appartenant à la même association dans deux groupes différents.

Les deux équipes joueront l'une "contre" l'autre.

### Déroulé

Une première association est désignée par l'animateur-riche. Toute-s les membres de cette dernière vont devant le tableau. Leur but est de faire deviner leur projet aux autres participant-e-s sans faire usage de la parole, en utilisant le dessin et le mime.

Par exemple, si une association a pour projet de construire une école au Sénégal, l'un-e des membres peut dessiner la forme du Sénégal et un-e autre mimer la construction d'une école.

Dès qu'un-e participant-e devine le projet présenté par l'association, cette dernière explique plus en détails de quoi il s'agit mais, cette fois-ci, ils peuvent utiliser la parole ! Le point est donné à l'équipe à laquelle le-la participant-e gagnant-e appartient.

Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les associations aient présenté leur projet.