

Jeu des blasons

Informations pratiques

Durée de l'animation : 20 minutes

Nombre de participant-e-s : 10 participant-e-s et plus

Nombre d'animateurs-trices : 1

Matériel : feuilles A4, feutres, grands post-it, scotch

Public : tout public

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 ne se connaissant pas encore en amont d'un atelier ou d'une formation.

Objectifs de l'animation

Permettre aux participant-e-s de se rencontrer et de se présenter de façon ludique.

Créer une ambiance conviviale.

Résumé de l'animation

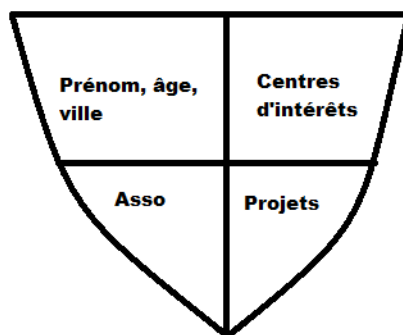
Les participant-e-s vont créer leur propre blason pour se présenter, ainsi que leur association et leur projet.

Déroulé de l'animation

Accueil des participant-e-s et règles du jeu

Les participant-e-s forment deux cercles l'un dans l'autre. Chaque participant-e doit être en face de quelqu'un. Si les participant-e-s sont en nombre impair, l'animateur-riche peut participer au jeu.

Chaque participant-e récupère une feuille et un stylo et dessine sur la feuille un blason. On leur demande ensuite de scotcher la feuille sur leur torse ou leur ventre. *Exemple de blason :*



Déroulé

Les participant-e-s devront questionner la personne se trouvant en face d'eux. A chaque fois qu'un participant-e apprend quelque chose sur la personne se situant en face d'elle, il-elle l'écrit sur son blason dans l'une des quatre cases correspondantes (*moi, mes centres d'intérêt, mon projet ou mon association*).

Au bout de 3 minutes, l'animateur-riche demande aux participant-e-s se trouvant sur le cercle extérieur de se décaler sur leur droite afin d'avoir une nouvelle personne en face. Le jeu reprend de la même manière.

Lorsque toute-s les participant-e-s du cercle extérieur et du cercle intérieur se sont rencontré-e-s, les blasons sont affichés sur le mur. Les participant-e-s peuvent ensuite aller lire les blasons des autres et éventuellement discuter entre eux pour en savoir un peu plus.

Variantes

Il est possible de laisser les participants libres de déambuler dans la salle et de s'arrêter lorsque l'animateur donne un signal sonore. Les participants forment alors un binôme avec la personne devant qui ils se sont arrêtés.