

# L'avion

## Informations pratiques

**Durée de l'animation** : 15 minutes

**Nombre de participant-e-s** : à partir de 10 participant-e-s

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

**Matériel** : feuilles blanches A4, stylos

**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 briser la glace et d'apprendre à se connaître de manière ludique. Créer une ambiance conviviale.

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s ramassent un avion en papier sur lequel un-e autre participant-e aura écrit des éléments de sa présentation : il faut maintenant retrouver à qui appartient cet avion !

## Déroulé de l'animation

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

On explique les consignes aux participant-e-s : chacun-e doit se dessiner sur un papier, faire un rébus avec le nom de son association et répondre à un petit portrait chinois (si j'étais un animal, un plat, un style de musique, un jeu de société et quel était mon rêve quand j'avais 10 ans).

### Déroulé

Chacun-e plie sa feuille pour en faire un avion en papier. Puis, les participant-e-s se rassemblent en cercle et, au signal de l'animateur-rice, font voler leur avion jusqu'au centre du cercle. Chaque participant-e ramasse un avion au hasard et doit alors retrouver son auteur-e.

Une fois que les binômes se sont créés, on donne 5 minutes pour échanger et apprendre à se connaître.

## Annexe

**Dessine-toi :**

**Rébus de ton association :**

**Si j'étais un animal, je serais...**

**Si j'étais un plat, je serais...**

**Si j'étais un style de musique, je serais...**

**Si j'étais un jeu de société, je serais...**

**Quel était ton rêve quand tu avais 10 ans ?**