

Les gros mensonges

Informations pratiques

Durée de l'animation : 20 minutes
Nombre de participant-e-s : entre 5 et 15
Nombre d'animateurs-trices : 1
Matériel : aucun
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 vont devoir découvrir les vérités et les mensonges qui se cachent derrière la présentation des autres personnes du groupe !

Déroulé de l'animation

Chaque participant-e va se présenter et proposer au groupe trois affirmations le-la concernant : deux vraies et une fausse.

Exemple :

1. Je fais du karaté
2. Je suis fan des Beatles
3. Je suis né-e à Moscou

Les autres participant-e-s sont aligné-e-s à l'opposé de la pièce et disposent de quelques minutes pour déceler le vrai du faux. On peut poser des questions pour trouver la bonne réponse. Dès qu'un-e participant-e pense avoir trouvé la fausse affirmation, il-elle court jusqu'à l'autre bout de la pièce pour révéler le mensonge. S'il-elle a juste, c'est à son tour de jouer.

Souvent, le mensonge apparaît plus crédible que la vérité ! La personne questionnée doit s'efforcer d'y mettre le plus de vraisemblance possible et de trouver des anecdotes autour de ses affirmations.

Une fois le temps écoulé (2 ou 3 mn), un-e autre participant-e propose ses trois affirmations.