

Liste des activités du séminaire

Brise-glace d'ouverture / animation de fin (icebreakers/closer)

Faire connaissance : Jeu des bracelets

Quand l'utiliser : A utiliser dans un contexte où les personnes ne se connaissent pas ou peu, et pour faire connaissance

Facilité de mise en place :  (achat et découpe des bracelets à faire au préalable)

Matériel nécessaire : liste des participants que vous répartissez en groupes, bracelets de couleurs différentes pour chaque groupe (1 couleur par groupe, 1 bracelet par personne ~35-40 cm)

Mettre l'ambiance : Bluff Party

Quand l'utiliser : A utiliser dans un contexte où les personnes se connaissent déjà. Défis à adapter en fonction du public et du lieu où se déroule le jeu.

Facilité de mise en place :  (si vous devez adapter les défis et créer des cartes)

Matériel nécessaire : cartes de jeu cartonnées avec 3 défis par carte de 3 niveaux différents (1 carte par personne), un tableau des scores, consignes claires.

Note : ce jeu est inspiré du véritable jeu Bluff Party de Cocktail Games.

Clore une journée / se détendre / redonner de l'énergie : le chef d'orchestre (auteur Thiago)

Quand l'utiliser : peut s'utiliser dans une formation d'une ou plusieurs journées, soit en milieu de journée après le déjeuner (redonner de l'énergie pour continuer) soit en fin de journée (se détendre et clore la formation sur une note positive). Mettre les personnes en condition de confiance avant de démarrer.

Facilité de mise en place : 

Matériel nécessaire : une musique de votre choix de 3 minutes environ avec des parties douces et des parties plus intenses.

Note : la musique utilisée au séminaire est « Dans le hall du roi de la Montagne » Extrait de Peer Gynt téléchargeable gratuitement sur <http://musopen.org/fr/> (site de musique classique libre de droits).

Jolts (petites animations)

Faire passer un message à travers une courte animation (moins de 5') : les trombones

Quand l'utiliser : à tout moment dans une formation pour faire passer un message et démontrer que 2 notions sont indissociables

Facilité de mise en place : 

Matériel nécessaire : 2 trombones de couleurs différentes, 1 bande de papier de la largeur des trombones (~ 2.5cm de largeur et de 15 cm de longueur)

Note : utiliser [le mode d'emploi fourni](#) dans notre espace de formation en ligne

Jeu de cohésion/management d'équipe

Favoriser la collaboration et l'expérience : the Marshmallow Challenge

Quand l'utiliser : pour favoriser le travail collaboratif et la dynamique de groupe, démontrer la nécessité d'utiliser l'expérience et les connaissances de tous les membres d'une équipe

Facilité de mise en place : ★

Matériel nécessaire : pour chaque groupe prévoir : 20 spaghettis, 1 gros chamallow, 1 m de fil, scotch

Note : retrouvez toutes les infos sur le site <http://marshmallowchallenge.com>

Favoriser l'écoute et le leadership : la baguette magique (auteur Thiago et autres)

Quand l'utiliser : pour démontrer la difficulté de suivre une consigne simple alors que celle-ci n'est pas adaptée au groupe, pour favoriser l'écoute, la communication et l'entraide dans une équipe, faire ressortir un leader d'un groupe

Facilité de mise en place : ★

Matériel nécessaire : 1 baguette par groupe de 8 personnes (environ 2.50 m), il est possible de faire les baguettes vous-même avec du papier kraft que vous aurez roulé et scotché sur toute la longueur.