

## Les objectifs

- Trouver ma place dans le groupe.
- Développer l'esprit de groupe et de coopération.

Après avoir pris un temps pour lui, dans les étapes précédentes, pour apprendre à s'écouter et reconnaître ses forces et ses faiblesses, le jeune/l'animé va pouvoir se tourner vers le groupe et apprendre à vivre avec lui. C'est un des points clés de l'adolescence où le regard des autres est très important ; il faut donc qu'il ait un groupe dans lequel il trouve une place bien à lui et bien définie.

Or, cela ne va pas toujours de soi et il est donc judicieux de proposer des activités qui permettront à chaque jeune d'avoir une place et de pouvoir vivre avec son groupe.

L'estime de soi, chez le jeune, est tributaire de cette reconnaissance sociale !

## Envie d'aller plus loin ?

UNIVERSITE DE PAIX, *Jeux coopératifs pour bâtir la paix*. Chronique Sociale et UP, Namur, 2005, 275 pages.

*Jeu coopératif*: Belfedar, Université de Paix - Christelle Lacour, en partenariat avec la Fondation Evens. [www.belfedar.org](http://www.belfedar.org)

→ Du côté de chez soi



## Fiche 1 → Premières impressions

### Objectif

Trouver ma place dans le groupe.

### Matériel

Sélectionner des photos de personnes (journaux, magazines) présentant des visages intéressants / différents / frappants, les découper et coller chacune d'elles tout en bas d'une grande feuille de papier. Préparer une feuille par participant ainsi que des crayons (un par personne).

### Déroulement

Ils jeunes s'assoient en cercle et tu distribues une feuille à chacun. Ils observent la photo sur leur feuille et écrivent leurs premières impressions AU SOMMET DE LA PAGE.

Ils replient le haut de la page de manière à cacher ce qu'ils viennent d'écrire et font passer la feuille à leur voisin. L'opération se répète jusqu'à ce que toutes les feuilles aient fait le tour du cercle.

Les participants déplient les feuilles et comparent leurs « premières impressions ».

Suscite la discussion en posant les questions suivantes :

- En quoi les premières impressions du groupe étaient-elles différentes ou similaires ?
- Exposez des situations où votre première impression d'une personne était complètement fautive. Que s'est-il passé en conséquence ?
- Que vous a révélé cette activité à propos de vous-même ?



→ Du côté de chez soi



## Fiche 2 → Les points communs ("moi aussi")

### Objectif

Trouver ma place dans le groupe.

### Matériel

Autant de chaises que de participants.

### Déroulement

Les participants s'assoient en cercle sur les chaises.

#### Première partie → La différence

Chacun réfléchit à une particularité qu'il pense être unique et ne partager avec personne d'autre du groupe.

Une personne est désignée pour commencer. Elle présente une caractéristique personnelle (par exemple : «j'ai visité la Turquie trois fois»). Si aucun membre du groupe ne partage cette particularité, le participant suivant présente la sienne.

Par contre, si une personne partage la particularité citée, elle doit se lever de sa chaise en criant «Moi aussi !», puis venir s'asseoir sur les genoux du participant avec qui elle partage cette spécificité. Si plusieurs personnes partagent la particularité en question, elles doivent faire de même. Ensuite, chacun retourne à sa place et le joueur doit à nouveau donner une particularité qu'il juge unique. Lorsqu'il y parvient, alors c'est au tour du participant suivant de s'exprimer.

La première phase se termine lorsque tous les participants ont présenté une spécificité qui les différencie des autres.

#### Deuxième partie → Les points communs

À présent, débute la seconde phase : elle consiste à trouver des caractéristiques partagées par tous les autres membres du groupe.

Supprime une chaise et demande à la personne qui s'exprime de se placer au centre du cercle. Elle doit alors réfléchir à une particularité partagée par le reste du groupe, puis l'énoncer. Par exemple : «j'aime la musique».

Tous les membres qui aiment aussi la musique doivent se lever et changer de chaise, tout en criant «Moi aussi !». Le joueur au centre doit alors en profiter pour essayer de s'asseoir, de manière à laisser la place au centre à quelqu'un d'autre.



## ... ↘ Fiche 2 → Les points communs ("moi aussi")

Echange autour des thématiques suivantes :

A-t-il été plus facile de trouver des points qui les différencient ou qui les rapprochent des autres ?

Au final, nous sommes tous différents mais nous partageons certaines caractéristiques. Nous formons un groupe tout en conservant nos particularités.

### Remarques

- Cette activité doit se jouer rapidement. Vous pouvez décider que les participants ne disposent que de 10 secondes pour réfléchir. Dans l'intérêt du jeu, il est important que le nombre de participants ne dépasse pas 10 ou 12. Si vous travaillez avec des groupes plus grands, il sera préférable de constituer deux ou trois sous-groupes.
- Pendant la deuxième phase, il se peut que des affirmations simples, du type « j'ai des bras » ou « j'ai des jambes », soient proposées plusieurs fois. Vous pouvez alors décider de demander aux joueurs de réfléchir à d'autres caractéristiques ou de les laisser jouer et d'aborder cette question lors de l'évaluation. Au cas où trop de caractéristiques physiques sont mentionnées, vous pouvez interroger les participants : que signifie le fait que nous ayons tous des yeux, un cœur ou un estomac ?
- Nous te conseillons de te joindre au groupe comme n'importe quel autre participant.



## Fiche 3 → Les points communs ("Je cherche")

### Objectif

Trouver ma place dans le groupe.

### Matériel

Grilles suffisantes en fonction des participants.

### Déroulement

Remettre aux animés une grille sur laquelle est inscrite la phrase suivante :  
*« je cherche quelqu'un qui... »*

- ... est dans un groupe de musique,
- ... est nouveau,
- ... est dans plusieurs organisations de jeunesse,
- ... habite à ...,
- ... est dans une équipe de basket,
- ... est dans un groupe de danse,
- ...

Tu invites les animés à se rencontrer et à échanger pour compléter leur grille. Les participants prennent connaissance des grilles et notent le nom des personnes ayant les caractéristiques recherchées. Les grilles seront ensuite affichées.

Tu proposes ensuite un moment où les participants peuvent se rencontrer et échanger. Ils apprennent ainsi à se connaître et s'apprécier. Cette rencontre peut être formelle (donner un temps de paroles à chaque participant, les mettre en cercle et se présenter), ou plus informelle en fonction de l'âge des participants.

### Remarques

Les critères doivent être adaptés en fonction du groupe.

Propose des phrases en lien avec ton groupe dans lesquelles tu sais qu'ils vont se retrouver.



→ Du côté de chez soi





## Fiche 4 → L'intégration de tous

### Objectif

Trouver ma place dans le groupe.

### Matériel

Prévois des pastilles de couleur autocollantes. L'idée est de former des groupes « complets », un ou des groupes où il manque une personne et enfin une personne qui se retrouve seule.

Par exemple, pour un groupe de 16 personnes, tu auras besoin de 4 pastilles bleues, 4 rouges, 4 jaunes, 3 vertes et 1 blanche.

### Déroulement

Tu colles une pastille sur le front de chaque joueur sans leur indiquer leur couleur !

Tu demandes aux jeunes de former des groupes selon la couleur sur leur front...

... tout en leur interdisant de parler ! Ils peuvent faire des gestes, se toucher, mais ne doivent pas recourir à la parole pour communiquer.

Une fois les groupes formés, ouvre la discussion sur le ressenti de chacun lors de l'animation :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez rencontré la première personne portant une pastille de la même couleur que vous ?
- Qu'a ressenti la personne portant l'unique pastille blanche ?
- Avez-vous essayé de vous aider mutuellement au sein des groupes ?



→ Du côté de chez soi



## Fiche 5 → Le jeu du nœud

### Objectif

Développer un esprit de groupe et de coopération.

### Matériel

Aucun.

### Déroulement

Regroupe tous les jeunes en cercle, les uns à côté des autres, épaule contre épaule. Chacun doit ensuite donner la main à quelqu'un : ne pas donner les deux mains à la même personne, ne pas donner la main à ses voisins directs.

### Résultat

On a une immense boule compacte, et l'objectif est de défaire les nœuds pour faire une ronde !

Tout en se tenant bien les mains, les jeunes, avec l'aide de l'animateur, essaient de défaire les nœuds. Pour cela, ils peuvent passer entre les jambes des uns et des autres, se retourner, faire tout ce qu'ils peuvent pour dénouer les nœuds et pour former un cercle.

### Remarque

Si cela devient impossible, tu peux transformer le cercle en chaîne en permettant à deux animés de se lâcher la main (cela arrive souvent). Il est possible aussi de lâcher prise pour passer un obstacle ou éviter de se tordre le bras, et reprendre prise après.



→ Du côté de chez soi



## Fiche 6 → Douze au sol

### Objectif

Développer un esprit de groupe et de coopération.

### Matériel

Aucun.

### Déroulement

Forme des groupes de six personnes et indique un nombre de pieds et de mains qui doivent se trouver au sol. Chaque groupe doit s'organiser le plus rapidement possible pour qu'il n'y ait au sol, sans intervention d'aucun autre objet ou élément du corps, que le nombre de pieds et/ou de mains demandé.

Par exemple, 12 = 12 pieds, 15 = 12 pieds et 3 mains, 4 = 4 pieds avec 4 personnes sur un pied, qui portent les 2 autres personnes, etc. Après chaque tentative, l'animateur réduit le nombre de pieds et de mains à mettre au sol, obligeant les jeunes à trouver des solutions diverses pour y arriver.

### Variante

La consigne peut être double : deux nombres, un pour les pieds, l'autre pour les mains.



→ Du côté de chez soi



## Fiche 7 → Double cercle

### Objectif

Développer un esprit de groupe et de coopération.

### Matériel

Ballon.

### Déroulement

Les participants forment un double cercle. Le plus petit cercle regarde vers l'extérieur et le plus grand cercle regarde vers l'intérieur. Les participants doivent maintenant faire circuler le ballon sans l'aide des mains et sans le laisser tomber. Si le ballon touche le sol, il retourne au point de départ.

### Variante

Les participants des deux cercles se tournent le dos.

Les cercles bougent dans des directions opposées.

S'il y a suffisamment de participants, constituer deux doubles cercles et faire passer le ballon à l'autre cercle lorsque le premier tour est fini.



→ Du côté de chez soi





## Fiche 8 → Les chenilles

### Objectif

Développer un esprit de groupe et de coopération.

### Matériel

Bandeaux pour les yeux (bandanas, écharpes...).

### Déroulement

Les participants forment des chenilles, c'est-à-dire des files de cinq personnes, et se placent à une extrémité de la pièce. Tout le monde a les yeux bandés, sauf ceux qui sont placés en fin de file. Ces derniers vont diriger le mouvement en silence. Pour y arriver, ils ne pourront que donner des signaux en tirant le bras gauche ou droit du participant devant lui, qui fera de même jusqu'au premier. Les chenilles doivent traverser la pièce sans se toucher. Une fois qu'ils y sont parvenus, le conducteur appuie ses deux mains sur les deux épaules pour faire asseoir son groupe.

### Variante

L'animateur place les chenilles de façon à ce qu'elles ne soient pas perpendiculaires au point d'arrivée.

L'animateur peut placer des obstacles pour compliquer la tâche des chenilles.



→ Du côté de chez soi



## Fiche 9 → Les deux ânes

### Objectif

Développer un esprit de groupe et de coopération.

### Matériel

Pour chaque animé : une bouteille d'eau remplie et une bouteille vide avec un trait à la moitié. En option : une corde pour deux participants.

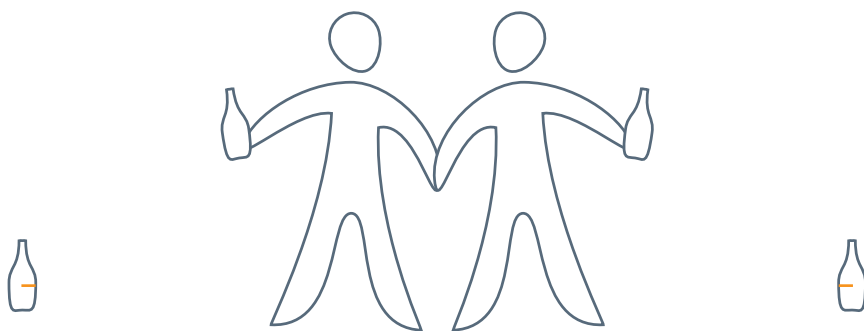
### Déroulement

Demande à tes animés de s'attacher deux par deux ou demande-leur de se tenir par la main. S'ils se lâchent la main, le duo est éliminé.

Chaque duo est placé au centre du terrain.

Une bouteille d'eau remplie est donnée à chaque participant.

Une bouteille d'eau vide avec un trait à la moitié est placée en face de chaque participant.



Explique à tes animés que l'objectif de l'activité est de remplir le plus rapidement possible leur bouteille d'eau. Les deux premiers ont gagné l'épreuve. Les gagnants peuvent faire partie du même duo ou non.

Lors de l'activité, il est probable que les membres de certains groupes tirent la corde chacun de leur côté, ce qui rend la tâche impossible à réaliser. Le ou les duos qui vont y arriver sont ceux qui vont collaborer.



→ Du côté de chez soi

