



LIVRE BLANC

DES BRISES-GLACES



Un projet piloté par



Avec le soutien financier de



QUI SOMMES-NOUS ?

1001 Parcours est le projet de transformation et de digitalisation de la formation consulaire, lauréat de France 2030.

1001 Parcours réunit une coalition d'acteurs des CCI, et des partenaires technologiques, portée et coordonnée par CCI France.

Ces acteurs allient leur expertise pour créer une expérience de formation engageante, accessible et personnalisée pour tous les apprenants, tout en favorisant l'acquisition de nouvelles compétences dans un marché du travail en plein bouleversement.

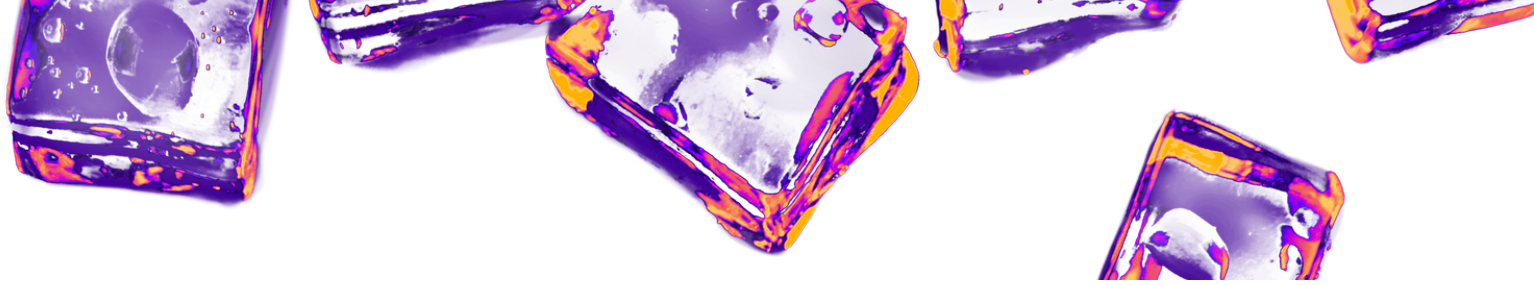
Le numérique et l'intelligence artificielle transforment en effet, les métiers, les outils, les méthodes d'apprentissage et jusqu'aux modèles d'affaires de la formation.

1001 Parcours est issu de la volonté du réseau des Chambres de Commerce et d'Industrie de construire le réseau de la formation professionnelle de demain.



FAIRE ENSEMBLE, RÉUSSIR EN COMMUN !





L'OBJECTIF DE CE LIVRE BLANC

Ce livre blanc s'inspire des idées partagées lors du parcours de formation "cultures numériques et enjeux des technologies pour la formation" de 1001 Parcours.

Lors de ce MOOC renversé, joué au premier trimestre 2024, les participants ont échangé leurs ice-breakers, inspirés de leurs pratiques au sein du réseau de formation consulaire.

En outre, cet ouvrage illustre pleinement la philosophie de "1001 Parcours", fondée sur le partage et la mutualisation des ressources. Il est distribué sous licence Creative Commons en CC-BY-SA 4.0.



Expérimentez ces scénarios !

Adaptez les animations en fonction des réactions et commentaires des participants. Leurs retours constituent une ressource précieuse pour améliorer et individualiser votre approche pédagogique.

Adoptez une démarche collaborative permettra de créer un environnement éducatif dynamique et bénéfique pour tous.

Encouragez la participation active des apprenants renforcera non seulement l'attention des membres de votre équipe, mais également leur implication dans le travail demandé.





LES BRISES-GLACES :

QUEL EST LEUR RÔLE DANS LA DYNAMIQUE DE GROUPE ?



Le rôle du «brise-glace» ou «ice-breaker» consiste à établir rapidement un environnement accueillant et confortable pour les participants à une séance de travail collaboratif, une réunion, une formation, un atelier ou tout autre événement regroupant des individus ayant des backgrounds divers et n'ayant pas préalablement de liens préexistants.

Les ice-breakers facilitent les interactions initiales et les échanges, ils contribuent ainsi à une meilleure connaissance mutuelle. Ce sont des activités ludiques et dynamiques, qui visent à instaurer un climat favorable aux discussions et à la collaboration. Ils construisent un socle de confiance, de respect et d'écoute entre les participants et promeuvent l'esprit d'équipe, la cohésion et l'intelligence collective, en stimulant la créativité, par exemple.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE AU MOMENT DE SÉLECTIONNER VOTRE ICEBREAKER

Cependant, l'animation d'un brise-glace peut s'avérer complexe. En effet, après avoir été exposés à ces méthodes à maintes reprises, les participants peuvent manifester une certaine lassitude et ne plus être captivés par la nouveauté et le caractère divertissant de l'activité. Dans ce cas, le facilitateur devra adapter son approche en optant pour des brise-glaces percutants et assurer des explications concises, simples et limpides des règles du jeu. Un icebreaker bien conçu doit être fluide et presque imperceptible.

Privilégiant la créativité et l'intelligence collective au sein de la démarche de design thinking, le facilitateur a recours à des brise-glaces pertinents pour dynamiser ses séances de travail et encourager l'émulation d'idées.



POUR LIRE NOS FICHES



Principe de l'ice-breaker

Un ice-breaker répond souvent à des problématiques de motivation et d'énergie au sein du groupe.

Il s'agit ici de comprendre le postulat auquel répond l'exercice proposé. Il peut s'agir d'accueillir, de créer des connexions, de consolider des liens, etc. Pour augmenter son efficacité, il doit renforcer le sujet du moment et donner envie aux participants de partager ensemble.



Nombre de participants

Il est important de connaître le nombre de participants "idéal" pour adapter l'ice-breaker et garantir la participation de tous.



Temps nécessaire

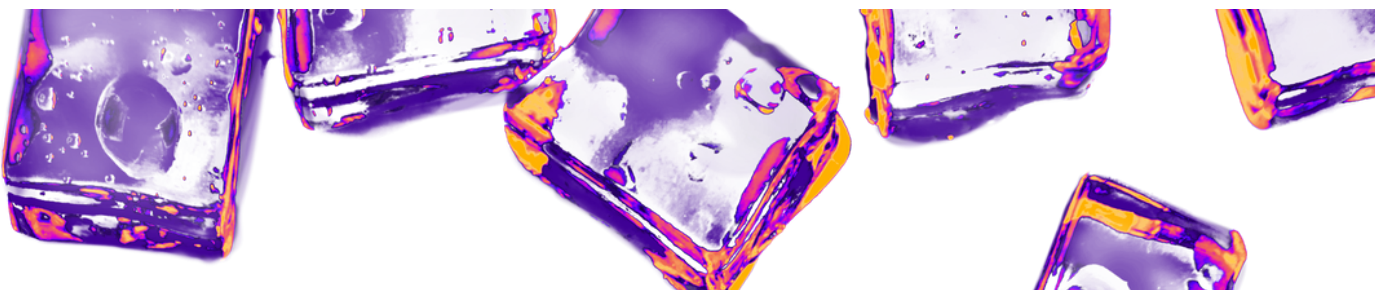
Un Icebreaker peut se définir comme étant une activité assez courte (entre quelques minutes et quelques heures). Mais il est utile de prévoir ce temps dans le déroulé de la formation.



Objectif de l'ice-breaker

On peut les utiliser pour :

- Inviter des équipes à réfléchir "Outside the Box" en les mettant face à des situations requérant de penser différemment,
- Créer une atmosphère plus conviviale par le biais du jeu afin d'aboutir à un engagement de groupe plus important,
- Permettre aux gens de faire connaissance pour que tout le monde ait une idée de la personnalité et des compétences de chacun,
- Aider les participants à se détendre dans certains cas.



POUR LIRE NOS FICHES



Modalité

Un ice-breaker peut se jouer en présentiel, en distanciel ou de manière hybride. Il est important de pouvoir choisir la modalité adaptée au cas d'usage .



Quand l'utiliser

La temporalité peut aussi être importante dans le choix d'un ice-breaker. Si on veut l'utiliser en début de séance, en milieu après une pause par exemple ou en fin de cours, les objectifs ne seront pas les mêmes. Et l'ice-breaker peut être différent.



Logistique/matériel nécessaire

Comme pour une séance de réunion ou de formation, il faut préparer le matériel nécessaire à l'animation de l'ice-breaker. Il faut aussi réfléchir à l'organisation spatiale de la salle. Sans oublier, pour une animation en distanciel ou hybride, les logiciels ou les canevas nécessaires pour jouer l'ice-breaker pleinement.



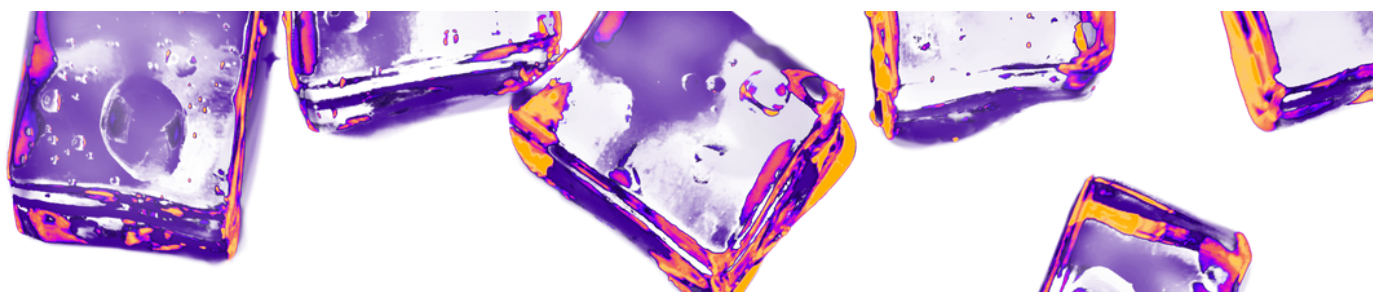
Déroulement de l'ice-breaker

Il s'agit ici de lister les étapes du déroulé de l'ice-breaker, pour en faciliter l'appropriation.



Remarque

Dans cette rubrique peuvent figurer des précisions sur le public visé par l'ice-breaker, des éléments de contextualisation du déroulé, mais aussi les préférences de l'auteur.





AFFIRMATION / MENSONGE



Principe de l'ice-breaker

Donner deux affirmations sur soi et un mensonge et laisser les participants trouver le mensonge.



Nombre de participants

Entre 6 et 10 personnes. .



Temps nécessaire

20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Développer l'écoute active et apprendre davantage sur les participants.



Bénéfice recherché

Créer une ambiance détendue et trouver des points communs entre les participants.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Chaque participant se présente.
- 2 Chaque participant énonce 3 affirmations sur soi (2 vraies et 1 mensongère).
- 3 Les autres participants doivent deviner le mensonge.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Pour un public adulte et idéal pour des petits groupe. Il faut permettre à tous les participants de s'exprimer et d'échanger dans une ambiance détendue. Il faut favoriser la discussion et le questionnement pour les différentes prises de parole.

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

1

MOST POPULAR

1001
Parcours



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun matériel n'est nécessaire.



DEUX VÉRITÉS ET UN MENSONGE

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

2

1001
Parcours

MOST POPULAR



Principe de l'ice-breaker

Il faut deviner le mensonge.



Nombre de participants

Entre 6 et 20 personnes.



Temps nécessaire

Prévoir entre 20 et 30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Favoriser la communication entre les apprenants et renforcer le groupe classe.



Bénéfice recherché

Apprendre à connaître les participants de manière originale.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Les apprenants doivent écrire trois phrases sur eux-mêmes dont une mensongère.
- 2 Les autres apprenants posent des questions pour identifier l'affirmation mensongère.
- 3 Les apprenants viennent présenter à tour de rôle leurs trois affirmations.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

C'est une excellente manière pour les formateurs de révéler des informations sur eux-mêmes le premier jour de classe.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun matériel n'est nécessaire.



TWO TRUTHS AND ONE LIE



Principe de l'ice-breaker

Découvrir la personnalité, des informations, les passions des participants d'un groupe



Nombre de participants

Environ 10 personnes.



Temps nécessaire

15 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Faire se présenter des participants / créer des phrases en anglais (enseignement).



Bénéfice recherché

Détendre l'atmosphère / présentation individuelle d'un groupe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Chaque participant va réfléchir à deux vérités et un mensonge le concernant. Il peut les écrire sur un morceau de papier (pour els plus jeunes ou si en langue vivante enseignée).
- 2 A tour de rôle, chaque participant va énoncer ses deux vérités et son mensonge.
- 3 Les autres participants vont devoir essayer de deviner quel est le mensonge parmi les 3 faits.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

C'est une activité pour tout public, mail il faut impérativement que le groupe se connaisse déjà et/ou s'apprécie car sinon, il n'y aura pas le côté amusant et drôle au moment où les participants vont énoncer le mensonge.

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

3

MOST POPULAR

1001
Parcours



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

papier/crayon facultatif



DEUX VÉRITÉS, UN MENSONGE !

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

MOST POPULAR

1001
Parcours



Principe de l'ice-breaker

Il faut deviner le mensonge.



Nombre de participants

Minimum 2 personnes.



Temps nécessaire

Prévoir entre 20 et 30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Permettre aux participants de faire connaissance de manière ludique.



Bénéfice recherché

Apprendre à connaître les participants de manière originale et sans reproduire sa carte d'identité. .



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

De quoi écrire : papier/crayon ou ordinateur



Déroulement de l'ice-breaker

- 1** Chaque participant réfléchit et écrit 3 anecdotes le concernant. Il doit avoir deux anecdotes vraies et une mensongère.
L'idée est de faire deviner au groupe laquelle est la fausse.
- 2** Chaque participant, à tour de rôle, exprime à voix haute devant le groupe les 3 anecdotes le concernant.
- 3** Le groupe doit deviner l'anecdote qui est fausse.
Répéter les étapes 2 et 3 pour l'intégralité des participants.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

C'est une activité pour tout public et facile à mettre en place.
Elle délègue la parole et permet de découvrir les participants de manière non conventionnel.



DEUX VÉRITÉS, UN MENSONGE



Principe de l'ice-breaker

C'est un exercice ludique qui permet à chacun de faire un premier pas vers les autres. C'est l'occasion de découvrir des talents, fiertés, expériences de vie que l'on ne soupçonne pas.



Nombre de participants

De 5 à 30 personnes.



Temps nécessaire

Prévoir entre 20 et 60 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Permettre de se connaître, favoriser les échanges.



Bénéfice recherché

La cohésion de groupe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Demandez aux participants d'inscrire sur un papier 3 affirmations, deux vérités sur eux-mêmes et un mensonge crédible (ce papier leur servira de pense-bête).
- 2 Demandez aux participants de se mettre en cercle et de manière linéaire ou aléatoire (avec un ballon par exemple) de se présenter rapidement (prénom, nom, entreprise) et de citer les 3 affirmations au hasard. Attention : le ton doit être le même pour ne pas permettre de détecter le mensonge.
Ex : J'ai été champion de France junior de natation.
Je suis allée en vacances dans les Pyrénées.
Je suis passionnée de couture.
- 3 Accordez un temps d'échange de 10/15 minutes. Encouragez le mouvement, tout le monde se pose des questions sur les 3 affirmations. L'objectif de chaque apprenant est de convaincre ses collègues que le mensonge est en fait une vérité, tandis que d'une autre part, ils doivent essayer de deviner les mensonges des autres en leur posant des questions. Il ne faut pas divulguer les vérités et mensonges, même si l'on pense que certains ont deviné.
- 4 Après la période de conversation, réunissez-vous en cercle et l'un après l'autre, répétez chacune des 3 affirmations et faites voter le groupe sur laquelle ils croient être le mensonge.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Déclinaison possible : vous pouvez ajouter à ce brise-glace une logique de compétition et attribuer des points à chaque mensonge deviné ou à chaque personne dupée. Utilisé avec des apprenants en début d'année et avec des formateurs.

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

5

1001
Parcours

MOST POPULAR



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un espace permettant de se déplacer, éventuellement des boissons.



BOBARD ET VÉRITÉS

2 vérités 1 mensonge est l'un des Ice Breaker les plus populaires joué dans le réseau consulaire.

6

1001
Parcours

MOST POPULAR



Principe de l'ice-breaker

Donner deux vérités et un bobard, il faut trouver le bobard.



Nombre de participants

Minimum 2 personnes et maximum 12 personnes.



Temps nécessaire

7 minutes par personne. .



Objectif de l'ice-breaker

Echanger et s'amuser.



Bénéfice recherché

Apporter de la convivialité.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Présenter l'activité et les consignes.
- 2 Chaque participant réfléchit aux 3 informations qu'il souhaite partager. Il les écrit sur la fiche donnée.
- 3 Un participant se désigne, il présente ses 3 informations. Ensuite les autres participants doivent trouver le bobard.
Une carte "joker" peut être utilisée pour poser une question à la personne en cas de difficulté. L'animateur est le maître du temps.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Je l'ai utilisé avec un groupe de 10 formateurs qui ne se connaissaient pas. Ils ont beaucoup rigolé, supposé, les échanges ont été riches.

Attention à ne pas l'utiliser avec un groupe trop important car on peut se lasser au bout d'un moment.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Il est tout à fait possible de le faire sans matériel. Mais personnellement, j'ai une fiche à compléter que je donne aux participants.



QUI L'A FAIT ?



Principe de l'ice-breaker

Chaque participant note un fait marquant/surprenant sur un post-it le concernant et le reste du groupe doit deviner à qui appartient la carte.



Nombre de participants

Entre 5 et 12 personnes.



Temps nécessaire

Prévoir environ 20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Découvrir chaque personnalité et avoir une meilleure perception de l'autre.



Bénéfice recherché

Faciliter les échanges au sein du groupe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Distribuez les post-its et expliquer le déroulement de l'exercice.
- 2 Mélanger l'ensemble des post-its, puis essayer de deviner la personne concernée en stimulant un échange pro-actif.
- 3 Déterminer l'auteur du fait et mieux appréhender sa perception de l'autres.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Nous étions un petit groupe (environ 6 personnes) tous issus du secteur administratif. S'ouvrir à l'autre peut parfois être complexe, mais cela permet une meilleure approche et facilite le travail de groupe.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique / matériel nécessaire

Prévoir des post-its et des stylos.



ASK A QUESTION !

8

1001
Parcours



Principe de l'ice-breaker

Poser une question pour découvrir les personnes qui constituent un groupe.



Nombre de participants

Environ 20 personnes.



Temps nécessaire

Prévoir environ 60 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Découvrir les personnes d'un groupe que l'on ne connaît pas et permettre à chacun de prendre la parole sur un thème qui lui tient à coeur.



Bénéfice recherché

Apprendre à connaître les participants de manière originale et sans reproduire sa carte d'identité. .



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Distribuer à chaque personne un papier et un stylo.
- 2 Demander à chaque personne d'écrire une question qu'elle poserait pour découvrir quelqu'un qu'elle rencontre pour la première fois (orientez sur les centres d'intérêts, par exemple, est-ce que tu as un animal ? Quel est le dernier film que tu as vu ? Quel est ton plat préféré ? Que ferais-tu si tu gagnais au loto ? Quel est ton plus beau voyage ?...).
- 3 Chacun place son papier plié dans la boîte en carton. L'animateur tire au sort la première question et choisit une personne à qui la poser. La personne répond à la question, l'animateur peut alors choisir de faire un sondage dans le groupe avec la question tirée au sort.
La personne qui a répondu, tire à son tour une question et la pose à quelqu'un du groupe. On procède ainsi jusqu'à ce que chaque participant ait été tiré au sort.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Mon public pour cette activité est surtout des jeunes de 18 ans et plus.
J'aime le fait que cette activité est totalement participative et permet de mettre à l'aise rapidement des personnes qui ne se connaissent pas du tout. La mise en place est très simple. Le rôle du formateur est primordiale dans l'animation du tirage au sort des questions et dans la prise de parole des participants (bienveillance et esprit positif sont de mises).



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Papier, stylos, boîte en carton.



CE QUI NOUS RASSEMBLE



Principe de l'ice-breaker

Faire connaissance.



Nombre de participants

10 à 30 personnes.



Temps nécessaire

10 à 30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Permettre de se connaître, favoriser les échanges, créer du mouvement.



Bénéfice recherché

Dynamiser les participants, créer des liens.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Placer les participants en cercle.
Poser une question. Commencer par une question "fun" pour alléger l'atmosphère. Par exemple, "qui faisait le clown dans la classe quand il/elle était plus jeune?".
- 2 Les personnes concernées avancent d'un pas. En fonction de la question, il est possible de donner la parole à une personne qui s'est avancée afin qu'elle livre une anecdote.
- 3 Il est possible d'approfondir la question par une autre afin de former des cercles concentriques "qui a eu ses parents convoqués par l'enseignant suite à cela ?". Puis tout le monde revient à sa place pour d'autres questions.
- 4 Vous pouvez initier avec bienveillance en échange avec les participants pour essayer de récolter anecdote et "confiance". Acceptez la réserve de certains participants.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Laissez place à votre imagination, inventez des déclinaisons !

Vous pouvez mélanger des questions sérieuses ou qui peuvent avoir une signification personnelle ou professionnelle comme :

- qui est déjà monté sur scène ?
- Qui a déjà encadré une équipe ?
- Qui a aidé un camarade de classe à comprendre un cours/exercice ?

Avec des questions qui permettent de chauffer l'ambiance :

- Qui ronfle ?
- Qui a son anniversaire ce mois-ci ?
- Qui aime danser ?



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un espace suffisamment grand pour permettre la constitution d'un cercle avec l'ensemble des participants.



PARLER DE SON EXPÉRIENCE



Principe de l'ice-breaker

Connaître l'expérience professionnelle des participants.



Nombre de participants

15 personnes.



Temps nécessaire

30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Partager son expérience professionnelle et permettre au groupe de savoir d'où parlent les participants.



Bénéfice recherché

Permettre plus d'interactions au sein du groupe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Organiser un tour de table, et proposer à chacun de présenter rapidement son expérience professionnelle.
- 2 Préciser le lien entre son expérience professionnelle et la séance du jour. Demander les attendus de cette journée.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Mettre rapidement les participants à l'aise pour une séance de travail collaboratif, une réunion, une formation, un atelier, un séminaire ou tout autre événement rassemblant plusieurs personnes ne se connaissant pas ou peu.

Public de formation continue.

Cette activité permet de connaître les participants et les raisons de leur présence.

Difficulté : la gestion du temps.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Du papier, un tableau, des feutres.



LA RENCONTRE



Principe de l'ice-breaker

Aller à la rencontre d'un participant qu'on ne connaît pas pour se présenter.



Nombre de participants

Idéalement 20 personnes.



Temps nécessaire

15 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Se présenter sans y passer un trop long moment lorsque le groupe est important.



Bénéfice recherché

Se présenter et faire bouger les participants dans l'espace.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Passer la consigne en demandant aux participants de se lever et de circuler dans la salle au moment où on lance la musique.
- 2 Arrêter la musique et demander à chacun de se rapprocher de la personne la plus proche pour se présenter.
- 3 Laisser 2 à 3 minutes pour les présentations puis relancer la musique. Recommencer durant 15 minutes.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Testé avec des maîtres d'apprentissage.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun mais il vaut mieux avoir une salle où on peut se déplacer. Il est possible d'avoir de la musique.



FIND SOMEONE WHO... TROUVE QUELQU'UN QUI...



Principe de l'ice-breaker

Chaque participant détient une feuille avec 10-20 informations à trouver. Ex : 'Find someone who has been abroad' (Trouvez quelqu'un qui est allé à l'étranger). Chaque participant change de partenaire pour trouver quelqu'un qui a fait des choses sur la liste.



Nombre de participants

De 6 à 30 personnes.



Temps nécessaire

30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Faire connaître les participants. Evaluer le niveau d'Anglais en début d'année.



Bénéfice recherché

Injecter un dynamisme et dédramatiser le fait de parler en Anglais en classe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Expliquez l'icebreaker et organisez les participants en paires. Ils passent une minute avec son partenaire afin de trouver des choses qu'ils ont fait correspondant à la liste, bien entendu en Anglais.
- 2 Chaque participant change de partenaire jusqu'à ce que tout le monde se soit parlé.
- 3 Faire une restitution à l'orale en Anglais des résultats trouvés. Ceci peut mener à des discussions supplémentaires. Ex : Concernant 'Find someone who has been abroad' (Trouvez quelqu'un qui est allé à l'étranger), un participant nous raconte son dernier voyage et peut trouver des points en communs avec d'autres participants.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Ce brise-glace peut être organisé pour quasiment tous les niveaux (CECRL A2-C2). Cette tâche peut être adaptée pour beaucoup de buts linguistiques. EX : verbes / vocabulaire / expressions / formes grammaticales etc. Les difficultés dans la mise en place peuvent être liées au manque de confiance ou habitude des participants à parler en Anglais.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun mais il vaut mieux avoir une salle où on peut se déplacer. Il est possible d'avoir de la musique.



LE BINGO DES INTÉRÊTS



Principe de l'ice-breaker

Chaque participant reçoit une grille de bingo pré-remplie avec des intérêts variés, des expériences ou des compétences. L'objectif est de circuler dans la salle et trouver des personnes qui correspondent à ces caractéristiques, afin de compléter une ligne ou toute la grille.



Nombre de participants

De 10 à 30 participants.



Temps nécessaire

20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Encourager les conversations informelles, favoriser la découverte de points communs, créer un sentiment d'appartenance au groupe.



Bénéfice recherché

Renforcer la connexion entre les participants, rendre l'environnement plus convivial, promouvoir la diversité des intérêts au sein du groupe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Distribuer une grille de bingo et un stylo à chaque participant dès leur arrivée.
- 2 Expliquer les règles du jeu : les participants doivent circuler, discuter entre eux et trouver des personnes correspondant aux critères des cases de leur grille.
- 3 Les participants doivent obtenir une ligne complète ou toute la grille en trouvant des personnes correspondant aux critères. Une fois qu'ils ont une ligne complète, ils crient "Bingo !" et partagent brièvement les intérêts découverts.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

J'ai participé à cet ice-breaker lors d'une formation en Master où j'ai pu constater son impact positif. La dynamique du jeu a rapidement créé un environnement détendu, facilitant les échanges entre les participants. J'ai apprécié la façon dont le Bingo des Intérêts a encouragé des conversations informelles et permis de découvrir des intérêts partagés au sein du groupe. Cependant, il est important de noter que pour des groupes plus importants, des ajustements peuvent être nécessaires pour assurer une expérience fluide.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Grilles de bingo préparées à l'avance en fonction du groupe.

Stylos ou marqueurs pour les participants.



NOUS SOMMES PAREILS



Principe de l'ice-breaker

Constituer des petits groupes et leur demander de se trouver un nom et une identité.



Nombre de participants

15-30 (plus le groupe est grand, plus c'est difficile de trouver des choses en commun, plus c'est sympathique et intéressant)



Temps nécessaire

30minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Faire connaissance, s'adresser aux autres, prendre la parole, échanger



Bénéfice recherché

Se sentir bien / à l'aise



Déroulement de l'ice-breaker

L'enseignant constitue les groupes à nombre égal de membres (5 groupes de 4 membres ou 4 groupes de 5 membres).

- 1 Expliquer le but/règle : faire connaissance en se posant des questions en langue étrangère [allemand, anglais] et trouver 5 points en commun pour les membres du même groupe (cela peut être la couleur des cheveux, le plat qu'on déteste, l'année de l'obtention du baccalauréat, etc. – des phrases comme : nous sommes tous des êtres humains ne comptent pas.)
- 2 Les jeunes discutent, se posent des questions en langue étrangère (on peut ainsi réviser les pronoms interrogatifs, la manière de répondre à une question). On évite de parler en français. – A la fin, chaque groupe choisit un nom qui correspond à tous les membres du groupe.
- 3 Chaque groupe présente ses résultats et son 'nom de groupe'.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

En début d'année quand les jeunes (en BTS) commencent leur apprentissage, très peu se connaissent. Chacun se présente d'une manière standardisée (nom, lieu d'habitation, âge), sans interaction. – Ce jeu permet d'agrémenter la présentation avec des détails rigolos. On n'a pas besoin d'outil spécifique. En général, les jeunes aiment bien que les tables soient positionnées différemment (en îlots) permettant un espace de travail spécifique. Ils craignent moins de parler en langue étrangère en petits groupes que de se présenter devant toute la classe. Le fait que cette recherche de 'choses en commun' suscite souvent le rire leur permet de se détendre et d'envisager la suite du cours avec plus de sérénité.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun.



REVEILLES LE SUPER HÉRO QUI SOMMEILLE EN TOI

15

1001
Parcours



Principe de l'ice-breaker

Faire deviner aux participants au travers de 3 indices quel super-héros chacun aimerait être.



Nombre de participants

10 personnes maximum.



Temps nécessaire

15 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Que les participants apprennent à se connaître.



Bénéfice recherché

Démarrer une formation de façon amusante.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Chaque participant réfléchit à quel super-héros il aimerait ressembler et pourquoi (trait de caractère, vêtement, lieu de vie, renommée, ...)
Chaque participant note sur son papier 3 indices qui serviront à faire deviner le super-héros aux autres participants (ex : Cape, journaliste, lunette => Spiderman). **Durée : 1 mn**
- 2 Tour de table : A tour de rôle, chaque participant :
-Va citer ses 3 indices en mettant des temps d'arrêt entre chaque afin de voir si quelqu'un trouve... Qui sera le plus rapide à trouver au bout de 1, 2 ou 3 indices
-Quand le super-héros est trouvé ou dévoilé, la personne explique pourquoi elle aimerait lui ressembler.
- 3 A chaque bonne réponse, le participant qui trouve obtient 1 pt, à la fin, on comptabilise les points pour désigner le gagnant



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

C'est une activité qui se veut un peu « fun », Il faut donc mettre du rythme dans l'animation et bien gérer le timing car du fait qu'il y ait un tour de table, le temps d'animation dépend aussi du nombre de participants. J'aime bien ce type d'animation car je trouve que cela détend l'atmosphère surtout quand les gens ne se connaissent pas. Et les super-héros, c'est quelque chose qui parle à tout le monde.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

papier et crayons.



LES NAUFRAGÉS



Principe de l'ice-breaker

Après un naufrage, les rescapés se retrouvent sur une île déserte. Une caisse remplie de 7 objets s'est également échouée avec eux sur l'île.



Nombre de participants

5 à 7 participants par groupe.



Temps nécessaire

30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Il faut classer par ordre d'importance les 7 objets sachant que le premier est le plus important pour la survie, le deuxième un peu moins et ainsi de suite.



Bénéfice recherché

Découvrir les stratégies de résolution des autres membres du groupe, en favorisant le travail de groupe. On peut détecter des talents "leader".



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Le groupe prend connaissance des objets présents dans la caisse et chacun des membres, de manière individuelle, commence à réfléchir à l'ordre d'importance de ces objets.
- 2 Chaque des membres donne aux autres participants de son groupe son ordre d'importance en expliquant à chaque fois à quoi sert les objets choisis par rapport à la survie sur l'île déserte.
- 3 Tous les membres se mettent d'accord sur un classement unique des 7 objets.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Ce brise-glace peut être utilisé pour un public de tout âge, apprenti ou adulte. J'ai aimé le principe d'apprendre à mieux connaître ses collègues ou à connaître des collègues avec qui nous n'avons pas forcément l'occasion de travailler. Il faut disposer les tables pour former des groupes. L'animateur doit désigner les groupes et non laisser les participants choisir.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

La liste des objets, du papier et des stylos.



LE MARCHÉ DES PRÉSENTATIONS CROISÉES



Principe de l'ice-breaker

Présenter un des participants



Nombre de participants

De 8 à 20 personnes.



Temps nécessaire

30minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Se présenter, faire connaissance.



Bénéfice recherché

Dynamiser le groupe, faire connaissance, briser la glace 😊



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Donner la consigne de l'ice-breaker : lancer la marche.
Les participants marchent et se croisent dans la salle au signal ils s'arrêtent et échangent avec le participant en face de lui pour réaliser une présentation croisée. **(Durée : 3 mn)**
- 2 Les participants se posent les questions définies par les animateurs. Par exemple : nom, prénom, entreprise, endroit préféré dans la région et 1 ou plusieurs activités en dehors du travail. **(Durée : 5 à 6 mn)**
- 3 Chaque participant présente au groupe son binôme. **(Durée variable : minimum 15 mn)**



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Il faut une salle avec assez d'espace pour faire bouger les participants.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Sifflet, klaxon, poe-pouet.
La liste des questions à poser et à communiquer aux participants.



“BOOSTERS”



Principe de l'ice-breaker

Jeu de cartes utilisable aussi bien présentiel qu'en distanciel. Le principe est de faire des activités rapides, amusantes et parfois surprenantes.

1 livret avec 56 cartes divisées en 4 familles de « Boosters » : 1 dédiée aux icebreakers, 1 dédiée à la mise en énergie, 1 autre pour les appuis pédagogiques et enfin les supers boosters. Il faut réaliser les activités dictées par la carte. La carte propose également une variante pour le distanciel.



Nombre de participants

former des groupes de 10 personnes max + 1 animateur de groupe



Temps nécessaire

Durée plutôt aléatoire, à décider en fonction du groupe et des objectifs = la réalisation de l'activité d'une carte peut parfois ne durer que 10min.



Objectif de l'ice-breaker

créer du lien et de l'interactivité dans un groupe, « réveiller » un groupe après l'heure du déjeuner, reformer la dynamique d'un groupe après une longue période sans avoir travaillé ensemble



Bénéfice recherché

Les élèves sont demandeurs et sont bien plus performants lors du cours.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 1 animateur choisit une ou les cartes selon les objectifs souhaités.
- 2 l'animateur présente l'activité au groupe.
- 3 réalisation de l'activité.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Jeu utilisé lors de mes cours, en fonction des besoins du groupe et de mon ressenti. C'est selon moi un outil très apprécié des apprentis dont je constate les bénéfices.

En début de séance, cela leur permet d'être plus ancrés, plus investis dans le cours et en fin de séance, d'être plus détendus.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

[https://www.cultura.com/p-boosters-56-bonnes-idees-pour-dynamiser-vos-reunions-et-formations-9782491869106.html?](https://www.cultura.com/p-boosters-56-bonnes-idees-pour-dynamiser-vos-reunions-et-formations-9782491869106.html?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=PMAX_Epanouissement_Personnel&gad_source=1&gclid=CjwKCAiAqY6tBhAtEiwAHeRopSWI2F0odhxKNYVEM2cnFFQ-c31XBQ87yV3MXHmdCUrAZB8J9w2cCBoChaAQAvD_BwE)

[utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=PMAX_Epanouissement_Personnel&gad_source=1&gclid=CjwKCAiAqY6tBhAtEiwAHeRopSWI2F0odhxKNYVEM2cnFFQ-c31XBQ87yV3MXHmdCUrAZB8J9w2cCBoChaAQAvD_BwE](https://www.cultura.com/p-boosters-56-bonnes-idees-pour-dynamiser-vos-reunions-et-formations-9782491869106.html?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=PMAX_Epanouissement_Personnel&gad_source=1&gclid=CjwKCAiAqY6tBhAtEiwAHeRopSWI2F0odhxKNYVEM2cnFFQ-c31XBQ87yV3MXHmdCUrAZB8J9w2cCBoChaAQAvD_BwE)



PHOTOLANGAGE



Principe de l'ice-breaker

Inviter les participants à choisir 1, 2 ou 3 images pour répondre à une question précise.



Nombre de participants

De 2 à 25 personnes.



Temps nécessaire

10 min de réflexion et de choix d'images + 2 min par participant pour l'explication du choix.



Objectif de l'ice-breaker

Exprimer et partager ses attentes, son ressenti.



Bénéfice recherché

Utiliser un média (images) pour exprimer ses attentes ou ses ressentis.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Présentation d'une question précise (ex : quelles sont vos attentes pour cette formation ? comment voyez-vous votre rôle de ... formateur, maître d'apprentissage...).
- 2 Les participants observent les images et choisissent celles qui leur permettent de répondre à la question posée.
- 3 Chaque participant expose son choix d'images et les raisons qui justifient son choix.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Tous publics.

Ce qui est intéressant, c'est la réflexion et l'introspection menées par chaque participant lors du choix des images. Ensuite, l'échange et l'écoute au moment de la mise en commun sont également appréciables. **Point de vigilance** : en présentiel, il faut disposer d'une salle permettant de disposer les différentes images.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Cartes ou images/photos.



ON EST PLUS CRÉATIFS EN GROUPE



Principe de l'ice-breaker

Faire dessiner de 9 façons différentes le mot pomme [pɔm]



Nombre de participants

Minimum 4 – Maxi : ? => réalisation d'équipe de 2 à 4 personnes / nombre d'équipes : ?.



Temps nécessaire

15 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Échange au sein d'un groupe : cet exercice permet de révéler la capacité créative au sein d'un groupe.



Bénéfice recherché

Montrer qu'à plusieurs on peut aller plus loin que seul.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Création des équipes.
- 2 Présentation de la consigne : dessiner le mot pomme [pɔm] de 9 façons différentes (Vous pourrez avoir des pommes de douche, des pomme d'adam ... 😊)
On n'attend pas des œuvres d'art !!!
- 3 Une fois les dessins réalisés présentation au groupe complet des productions pour constat de la créativité de l'ensemble des groupes !



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Cet ice-breaker est destiné à tout public (je l'ai testé avec des apprentis et des groupes d'adultes). Il permet assez facilement de mettre en place des échanges, une collaboration autour d'un mot très simple avec des stratégies de groupe ... ou pas.

Cet ice-breaker s'incère très facilement au début ou pendant une animation pour aller chercher la créativité d'un groupe.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

1 grande feuille (ex : 1 feuille de paper Board) par groupe divisée en 9 cases.
Une boîte de feutres (crayon de couleurs) par groupe pour plus de créativité, mais à minima un crayon par participant.



NETWORK OU LA TOILE HUMAINE



Principe de l'ice-breaker

Relier les participants d'un groupe avec une pelote de laine afin d'illustrer les liens qui les unit (liens personnels / professionnels, points communs).



Nombre de participants

5 à 10 par groupe. Faire autant de groupes que souhaité. .



Temps nécessaire

3 - 10minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Faire connaissance, trouver des points communs de façon ludique .



Bénéfice recherché

Connaitre les autres participants, mettre le groupe en confiance.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Les participants se placent en cercle debout ou sont assis autour d'une table.
- 2 Le premier participant à prendre la parole entoure la pelote de laine autour de son doigt et commence à se présenter.
- 3 Dès qu'un participant a un point commun avec la personne, il / elle prend la parole et saisit à son tour la pelote de laine. Il / elle explique le point commun, continue de se présenter et entoure la pelote autour de son doigt.
- 4 Le jeu continue jusqu'à ce que tous les participants soient reliés entre eux.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Pour tout public. J'aime la simplicité de mise en place de cet atelier et l'idée clé illustrée par cet ice breaker (nous sommes tous reliés !). En quelques minutes on en apprend beaucoup sur le groupe. Il est possible de l'adapter en distanciel avec un tableau blanc ou outil collaboratif pour tracer et visualiser des liens entre les participants.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Une pelote de laine par groupe.



PLAYLIST



Principe de l'ice-breaker

partager des connaissances, découvrir les goûts des autres.



Nombre de participants

min 3 – max (idéal) 20.



Temps nécessaire

jusqu'à 15 minutes (mais réalisable en <10 selon la taille du groupe).



Objectif de l'ice-breaker

Créer une « playlist » (liste de lecture) des chansons aimées par les membres du groupe. Partager la liste et liens.



Bénéfice recherché

Tisser les liens et retrouver les idées et goûts en commun. Peut-être les participants vont écouter les morceaux graduellement pendant la formation et même réécouter de façon nostalgique à la fin du parcours.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Nous allons créer une liste de chansons pour les membres de ce groupe et chacun partage l'une de ses chansons préférées et l'artiste (groupe ou chanteur) ou le compositeur (si musique classique) ou interprète (opéra). Pensez à une chanson qui vous rend heureux, que vous aimez bien de façon spontanée.
- 2 4 catégories. Vous allez ajouter le titre + artiste dans la catégorie correspondante : Est-ce que vous aimez cette chanson pour une raison particulière ? un souvenir ? Un voyage ou dépaysement ? Pour mettre l'ambiance et se sentir bien ? Une autre raison ?
- 3 Sélectionnez une chanson au hasard dans chaque catégorie et demandez à le/la participant qui l'a ajouter de présenter son choix, le contexte, etc. Vous pouvez éventuellement remarquer/commenter. Le temps permettant, chacun pourra aussi présenter rapidement sa chanson, selon la taille du groupe.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

J'ai expérimenté cette ice-breaker la première fois lors d'une formation « Facilitateurs » pour une vingtaine de personnes. Ensuite je l'ai répété 3 ou 4 fois avec mes groupes d'enseignement (15 à 30 étudiants). Je trouve que cela marche bien en début de parcours ou pour changer le cap au milieu de parcours. Il faut + ou - de temps d'expliquer où se trouve les Post-Its sur Jamboard mais c'est relativement simple à mettre en œuvre. Les participants peuvent mettre leurs noms sur les post-its ou rester anonymes.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Avec une connexion Internet (en présentiel/distanciel) : Google Jamboard ou un site de travail collaboratif comme Mural. Sans accès aux technologies et appareils : papier ou tableau blanc.



AUDIO-CONNEXION



Principe de l'ice-breaker

Les apprenants font connaissance entre eux de manière ludique et non contraignante.



Nombre de participants

4 à 8 idéalement.



Temps nécessaire

20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Etablir des connexions entre les apprenants d'une formation à distance.



Bénéfice recherché

Introduire du lien, de l'humain, dans une formation à distance pouvant être vécue comme impersonnelle. Développer le sentiment d'appartenance à un groupe chez l'apprenant.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un enregistreur audio pour Moodle type H5P et un outil de questionnaire (appariement)



Déroulement de l'ice-breaker

- 1** Sur l'espace cours, chaque apprenant enregistre un fichier audio pour se présenter au reste du groupe. Cette présentation doit inclure son prénom, sa ville, son activité ou son projet professionnel et ses motivations pour participer à la formation. L'enregistrement sera d'une durée maximum d'1 min. 30
- 2** Après un délai donné (à ajuster en fonction de la durée de formation) le formateur met à disposition les fichiers audio de l'ensemble des apprenants et un questionnaire de type appariement. Entre les étapes 1 et 2, il a pris connaissance des présentations et a préparé une question sur chaque apprenant. Les apprenants doivent écouter attentivement l'ensemble des audios pour associer chaque question à la bonne réponse, à savoir le prénom d'un des apprenants.
- 3** Si nécessaire, la correction du questionnaire s'affiche une fois que l'apprenant a validé ses réponses. Le formateur peut encourager les apprenants à poursuivre les échanges entre eux suite à ce brise glace (forum de l'espace cours ou autre moyen de communication)



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non, pas encore, conception janvier 2024 dans le cadre d'une scénarisation d'atelier FOAD.



Remarque

-Ice breaker conçu dans le cadre d'une scénarisation d'atelier sur la gestion du stress pour un public de demandeurs d'emploi (dont chômeurs de longue durée), ici dans sa modalité distancielle. Toutes les activités doivent être accessibles et ne comporter aucune complexité de mise en œuvre.

-Avantage par rapport à une demande de présentation en photo, en visio (ce qui peut mettre mal à l'aise) ou à l'écrit (option non retenue par rapport aux capacités estimées du public), est de permettre une mise en lien rapide et aisée des apprenants. L'outil est très accessible. Le questionnaire permet de s'assurer que chacun écoutera les présentations du reste du groupe.

-Selon le public visé, on peut modifier la consigne de la présentation (ex : ajouter un « fun fact » sur soi, parler de son talent caché, etc.)

-Possible difficulté : non respect du temps imparti (est-ce paramétrable ?)



PRÉSENTATION DE SOI IMPROVISÉE ET DÉCALÉE



Principe de l'ice-breaker

Se présenter tout en intégrant des éléments imprévus à sa présentation.



Nombre de participants

6 à 15 personnes.



Temps nécessaire

Explication + Préparation (5 minutes) /
Présentations (2 minutes*nombre de participants)



Objectif de l'ice-breaker

inscrire la phase de présentation dans une dynamique humoristique et conviviale.



Bénéfice recherché

Le pas de côté.



Déroulement de l'ice-breaker

1 Explication + Préparation (5 à 10 minutes)

Explication et précisions sur l'objectif visé : inscrire la phase de présentation dans une dynamique humoristique et conviviale

Explication et précisions sur la préparation : chacun prépare sur 3 morceaux de papiers des caractéristiques personnelles et professionnelles un peu décalées et humoristiques (tout en restant dans un cadre éthique et respectueux), les papiers sont regroupés dans un « chapeau » puis chaque participant en tire 3 au hasard. Chaque participant prépare rapidement une présentation de soi en intégrant ces caractéristiques.

2 Présentations (2-3 minutes *nombre de participants)

Réalisation des présentations à tour de rôle

Selon le degré de confiance ressenti par l'animateur concernant le groupe, éviter le « tour de table » et proposer de le faire debout



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Cet icebreaker convient davantage à un groupe dont les membres ne se connaissent pas (animation formation inter/open), pour des animations formations portant sur l'assertivité, la prise de parole en public, la confiance en soi, l'animation..., ou visant à développer la cohésion d'un groupe en constitution. Cela suppose un public ayant choisi sa participation à l'animation formation. Cet exercice est généralement bien accueilli et génère a minima des sourires, l'animateur est bien évidemment inclus dans l'icebreaker. L'exercice peut battre son plein quand il génère de la confusion et de l'interrogation sur les réelles caractéristiques présentées par les participants... à challenger si l'animateur ressent les dispositions.

Extensions possibles : **1/** En fonction du temps, associer un personnage dessiné ou un avatar. **2/** Au-delà d'un exercice de présentation, cela peut également être un exercice en milieu ou fin de cours si l'objectif est clairement le développement de l'assertivité, la prise de parole en public, la confiance en soi, comme tout autre improvisation. La captation audiovisuelle peut aussi être intégrée.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Papiers, crayons, « chapeau » ou contenant équivalent.



CARTE DIXIT / PHOTOLANGAGE



Principe de l'ice-breaker

Les participants se présentent à tour de rôle au groupe.



Nombre de participants

A partir de 1 personne.



Temps nécessaire

Prévoir 3 minutes par participant.



Objectif de l'ice-breaker

Faire connaissance.



Bénéfice recherché

Libérer la parole dans un groupe qui, a priori, ne se connaît pas.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 L'animateur dispose le jeu sur une table. Cartes visibles par tous, étalées et orientées en tous sens, afin que les participants puissent se positionner n'importe où autour de la table.
- 2 Chaque participant vient choisir 1 carte. Une carte qui lui parle, qui l'interpelle, où il se reconnaît. Puis il retourne à sa place.
- 3 A tour de rôle, chaque participant montre sa carte au groupe et explique en quoi cette carte le représente, ce qu'elle dit de lui. Ça lui permet de livrer quelque chose de personnel pour que le groupe commence à se connaître.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Public : à partir de 10 ans et adultes. Ce que j'aime dans cet outil (surtout avec les cartes DIXIT) c'est le graphisme des images, qui laisse la part belle à l'imaginaire et à l'interprétation personnelle, subjective.

Difficultés de mise en place : aucune rencontrée pour ma part.

Peut-être éviter d'utiliser cet outil en extérieur un jour de vent (sinon, les cartes s'envolent).



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un jeu de carte DIXIT (ou tout autre photolangage).



COMMENT SE PRÉSENTER EN ANGLAIS ?



Principe de l'ice-breaker

Se présenter devant un groupe.



Nombre de participants

Avec 10 personnes maximum.



Temps nécessaire

Prévoir 90 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Apprendre à parler devant un public.



Bénéfice recherché

Appréhender le stress lors de la prise de parole.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Faire écrire à l'apprenant une dizaine de phrases de présentation personnelle en anglais sans aucune aide.
- 2 Faire lire la production devant la classe sans intervention de l'enseignant.
- 3 Donner des questions types / réponses personnelles pour aider l'apprenant à se constituer une présentation personnelle afin d'être en capacité de communiquer en langue vivante dans le futur. Lui demander d'utiliser ce cours afin de briser la glace devant le groupe classe en se présentant.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Public type CAP ou BAC PRO 1ère année, nouveaux entrants dans l'établissement. Cela permet de mieux connaître les apprenants, de créer de la communication entre apprenants. Certains peuvent avoir des difficultés à prendre la parole devant un groupe classe.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Feuilles et stylos



PRÉSENTER SON BINÔME



Principe de l'ice-breaker

Se mettre par 2 puis se poser 3 questions (minimum) sur sa personnalité, ses goûts... Et c'est l'autre personne devra présenter son binôme.



Nombre de participants

De 16 à 20 personnes.



Temps nécessaire

De 45 à 60 minutes, tout dépend du nombre de participants.



Objectif de l'ice-breaker

Rechercher des informations sur la personne.
Présenter une personne.
Retenir/Sélectionner les informations données.



Bénéfice recherché

Se présenter.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Se mettre en binôme ou trinôme selon le nombre
Une personne va poser des questions à l'autre pendant 5 minutes et inversement (ex: Tu t'appelles comment ? Fais-tu des activités extra scolaires ?...)
- 2 Gestion du temps - prise de note si besoin.
A 5 minutes, changer de personne.
- 3 Restitution des binômes.
Prendre la parole en présentant son binôme pendant 2 minutes



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
 oui, en tant que participant.
 non.



Remarque

Pour ce brise-glace, cet exercice s'adresse à un public ayant de 15 à 30 ans, car c'est le moment également où ils vont pouvoir se poser des questions peut-être plus personnelles et où l'autre personne va peut-être plus oser répondre qu'en grand groupe. La difficulté est de rester focaliser sur une présentation synthétique car ce brise-glace amène de nombreuses discussions. Ce que j'aime particulièrement dans ce brise-glace c'est qu'il s'agit d'une sélection d'une formation que l'on va retenir de l'autre personne et il est aussi bien de savoir comment une autre personne peut nous décrire.



Modalité

- présentiel
 distanciel
 hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
 durant le cours
 en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Papier / crayon.




Consignes d'utilisation pour le formateur

Saisir le nom et prénoms des participants à la formation, puis validez.

NOM Prénom

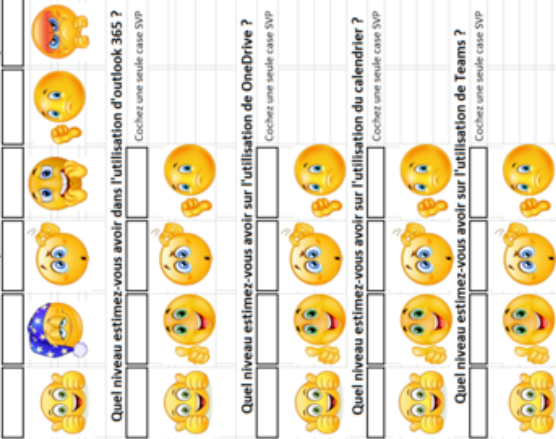
VALIDER

Pour valider, il faut au moins une ligne de la grille saisie



TERTIA
CCI FORMATION HAUTS DE FRANCE

Cochez la ou les cases qui définissent votre humeur du jour



NOM :


PRENOM :

VOTRE METIER :

VOS COMPETENCES :

QU'ATTENDEZ-VOUS DE LA FORMATION :

AUTRES :



Quel niveau estimez-vous avoir dans l'utilisation d'outlook 365 ? Cochez une seule case SVP

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation de OneDrive ? Cochez une seule case SVP

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation du calendrier ? Cochez une seule case SVP

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation de Teams ? Cochez une seule case SVP

RETENEZ : POUR REINITIALISER CE FICHER, CLIQUER EN G1
DANS LA FEUILLE SYNTHESE

Posez ci-dessous, quatre questions pour briser la glace

Quel niveau estimez-vous avoir dans l'utilisation d'outlook 365 ?

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation de OneDrive ?

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation du calendrier ?

Quel niveau estimez-vous avoir sur l'utilisation de Teams ?



L'HUMEUR DU JOUR



Principe de l'ice-breaker

Se présenter, donner son humeur du jour et donner son niveau de connaissance en quatre questions.



Nombre de participants

Minimum 1 personne et maximum 10 personnes.



Temps nécessaire

10 minutes maximum.



Objectif de l'ice-breaker

Faire connaissance.



Bénéfice recherché

Rassurer les participants sur la formation à distance, initier les discussions afin d'avoir un cours actif et participatif.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Préparation du fichier par l'animateur**
Le formateur doit préparer le fichier en saisissant les participants à la formation (nom et prénom) et quatre questions pour briser la glace. Des feuilles Excel seront générées automatiquement pour chaque participant. (Cf la page précédente, vous avez un exemple du fichier).
- 2 Se connecter au fichier**
Les participants doivent ouvrir le fichier Excel et se rendre sur la feuille qui porte leur nom.
- 3 Répondre aux questions**
Les participants répondent aux questions qui ont été proposées par l'animateur.
- 4 Synthèse des résultats**
L'animateur invite les participant à se rendre dans la feuille de synthèse et lance les discussions avec les participants



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

J'ai exploité cet outil pendant mes formation « Office 365 » et « Teams », je pense qu'on peut exploiter cet outil pour d'autre formations.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



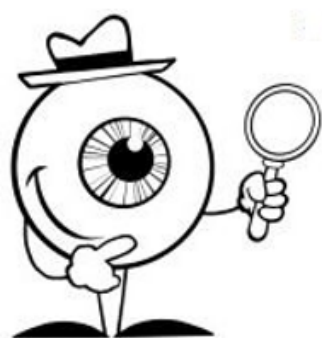
Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

L'icebreaker a été développé sous Excel, ce fichier doit être publié dans un dossier partagé avec les participants. Fonctionne sous Office 365.



Remplissez le tableau selon vos réponses et **partez** en quête de « semblables » en les questionnant et en notant leurs prénoms

	Moi	Mes semblables
Le mois de ma naissance		
2 sports ou loisirs favoris		
3 termes que je connais en négociation		
Ma région de travail		
2 valeurs professionnelles favorites		
Ma couleur préférée		
Ce dont j'ai besoin pour réussir cette formation		



DÉCOUVRONS-NOUS !



Principe de l'ice-breaker

Se rencontrer et se découvrir.



Nombre de participants

Aucune importance.



Temps nécessaire

5 minutes pour compléter la carte (page précédente)



Objectif de l'ice-breaker

Se découvrir et partager.



Bénéfice recherché

Donner un cadre à la présentation.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Distribuer les fiches aux participants.
- 2 Laisser 5 minutes aux participants pour les remplir.
- 3 Partager ces informations à tour de rôle.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Pour donner la parole, il est possible de demander aux participants de prendre la parole quand une des caractéristiques énoncées leur correspond. Cela permet de se tisser des liens entre chacun.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

La fiche proposée en page précédente.



IN MEDIA RES



Principe de l'ice-breaker

S'engager ensemble dans l'activité naturellement.



Nombre de participants

Aucune importance.



Temps nécessaire

5-10 minutes pour la prise de parole de l'animateur.



Objectif de l'ice-breaker

Apprendre à se connaître par la collaboration.



Bénéfice recherché

Annuler le stress de l'étape des présentations.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Lancer l'activité car l'action va favoriser et simplifier les échanges au fur et à mesure.
- 2 En tant qu'intervenant-animateur, se présenter brièvement (nom et rôle) et présenter l'activité (cours, autre) et ses modalités. Ainsi l'interaction (liée à l'activité) permettra à l'intervenant de s'enquérir au fur et à mesure des prénoms voire plus selon la situation des participants.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
 oui, en tant que participant.
 non.



Remarque

Timide ou non, la prise de parole se réalisera en zone de confort à l'initiative de l'intervenant ou du participant car il aura moins le sentiment d'évaluation générale et à supporter un regard collégial soutenu, et ce en temps utile et nécessaire.



Modalité

- présentiel
 distanciel
 hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
 durant le cours
 en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Le support de l'



FORMONS DES PAIRES !



Principe de l'ice-breaker

Réveiller un groupe.



Nombre de participants

Aucune importance.



Temps nécessaire

15 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Dynamiser le groupe en faisant bouger les participants.



Bénéfice recherché

Revoir les notions fondamentales déjà abordées.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Sur des morceaux de papiers des mots sont écrits et coupés en deux. Les participants doivent tirer au hasard un papier sur lequel est noté une partie du mot.
- 2 Les participants se déplacent pour trouver l'autre morceau de leur mot.
- 3 Une fois le mot reconstitué, à deux, les participants expliquent au groupe à quelle référence renvoie le mot en entier.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Pour donner un exemple, une formation en pédagogie, on peut imaginer avoir deux papiers avec sur l'un "taxo" et sur l'autre "nomie", en référence à la taxonomie de Bloom. On peut imaginer cet exercice sur des notions de marketing, des mots de cuisine ou de mécanique...



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Une liste de mots sur des papiers. Chaque mots est coupé en 2. Une salle dégagée pour permettre le mouvement du groupe.



L'EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE EXPRESS



Principe de l'ice-breaker

Faire connaissance.



Nombre de participants

15 personnes.



Temps nécessaire

20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Encourager les participants à partager brièvement leurs expériences professionnelles, compétences clés et objectifs pour la formation.



Bénéfice recherché

Cette activité favorise la compréhension mutuelle des compétences et des objectifs professionnels, tout en mettant l'accent sur la collaboration et la synergie au sein de l'équipe.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Distribution des cartes professionnelles imaginaires** : donner à chaque participant une carte pré-imprimé à remplir.
- 2 Temps d'échange en binôme** : les participants se mettent par deux et partagent leurs réponses aux questions avec leur partenaire. Cela permet à chacun de mieux comprendre le contexte professionnel des autres.
- 3 Présentation du partenaire** : chaque participant présente ensuite son partenaire au reste du groupe en partageant quelques faits saillants de l'expérience professionnelle de celui-ci.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Je l'utilise avec un public de formateurs professionnels et d'enseignement général. Il n'y a aucune difficulté pour le mettre en place.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Une carte professionnelle imaginaire avec les questions suivantes : indiquer votre principale expertise professionnelle, exposer le défi le plus stimulant que vous ayez relevé dans votre carrière, préciser vos attentes pour cette formation.



MAIS OÙ EST CHARLIE ?



Principe de l'ice-breaker

Faire connaissance.



Nombre de participants

De 10 à beaucoup.



Temps nécessaire

20 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Favoriser les échanges, avoir une représentation géographique des participants.



Bénéfice recherché

Mettre en mouvement les participants et leur faire prendre conscience de la proximité ou éloignement géographique.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Demander à tous les participants de se lever.
Déterminer l'espace géographique (par exemple, la salle représente le département du Maine et Loire).
Donner des points de repère (au centre, c'est Cholet, ici c'est le nord du département, à l'opposé le sud,...).
- 2 Demander aux participants de se placer à l'endroit de leur domicile, de leur entreprise,...
- 3 Une fois le placement fait, proposer aux participants de se présenter aux personnes à proximité.
L'animateur veille que chaque participant est avec un partenaire et lance les présentations si besoin.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Attendez-vous à un joyeux brouhaha mais laissez-leur le temps de se découvrir.
Une déclinaison possible est d'enchaîner domicile, entreprise : c'est sympa pour mettre en place le covoiturage.
Laissez place à votre imagination, inventez des déclinaisons et partagez-les !



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un espace permettant aux participants de se déplacer et se regrouper.
Identifier des points de repère géographiques.



LE SPEED DATING



Principe de l'ice-breaker

Favoriser les échanges, créer une dynamique.



Nombre de participants

De 10 à beaucoup.



Temps nécessaire

5 à 10 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Permettre de favoriser rapidement de l'interaction dans un groupe important en favorisant l'échange avec ses voisins.



Bénéfice recherché

Faire connaissance rapidement avec les personnes à proximité.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Prendre connaissance du prénom de son voisin de droite et/ou de gauche.
- 2 Echanger avec lui quelques minutes.
- 3 Se souvenir d'une situation amusante ou motivante en lien avec le thème de votre rencontre (matière, discipline, formation...).



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Cela va générer un gentil chaos au début mais nul doute qu'à la première sollicitation de votre part, le groupe sera beaucoup plus réactif.

Dans le cadre d'un groupe restreint, présenter le prénom de son voisin et citer l'anecdote.

Attention : cette activité ne permet pas de faire connaissance avec l'ensemble des participants.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Aucun.



FAISONS CONNAISSANCE !



Principe de l'ice-breaker

Faire des binômes et se présenter mutuellement, puis partager en plénière.



Nombre de participants

Maximum 20 personnes, sinon ce n'est pas réalisable.



Temps nécessaire

10 minutes de préparation et 1 minute 30 de présentation soit en tout 40 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Permettre aux apprenants de faire connaissance et créer du lien dès le début de la formation.



Bénéfice recherché

Se décrire en binôme, puis parler devant le groupe : faciliter la connaissance et la prise de parole.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Constituer des groupes aléatoires et donner la liste des questions aux apprenants (nom, prénom, entreprise, profession, depuis combien de temps, pourquoi cette formation, quels acquis à la fin de la formation ? ...).
- 2 Laisser environ 10 minutes à tout le groupe pour faire connaissance.
- 3 Débuter les présentations, soit en désignant les apprenants, soit en laissant les apprenants se proposer.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
 oui, en tant que participant.
 non.



Remarque

J'ai expérimenté cet ice-breaker en tant que participante, et ce que j'ai le plus apprécié c'est que cela m'a permis de créer des liens avec une autre personne de la formation, avec laquelle je n'aurais peut-être pas eu l'occasion de discuter.

Cela nous a rapproché pendant la formation et nous a permis de confronter nos expériences professionnelles et ce que nous étions venu chercher dans cette formation. Nous étions un groupe d'une vingtaine d'apprenants, en poste dans différentes organisations humanitaires et le titre de la formation était "évaluation de l'action humanitaire".



Modalité

- présentiel
 distanciel
 hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
 durant le cours
 en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

De quoi prendre des notes, papier/crayon.



PRÉSENTATION CROISÉE



Principe de l'ice-breaker

Se présenter sous un certain angle.



Nombre de participants

De 10 à 20 personnes.



Temps nécessaire

Cela dépend du nombre de personnes mais il ne faut pas excéder 30 minutes.



Objectif de l'ice-breaker

Apprendre à se connaître de manière originale.



Bénéfice recherché

Se décrire en binôme, puis parler devant le groupe : faciliter la connaissance et la prise de parole.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Donner les consignes.
Mettre les personnes en binôme.
- 2 Chaque participant se présente à son binôme selon la consigne.
- 3 Chacun présente son binôme au groupe.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

La mise en place est facile.

c'est idéal pour un groupe de personnes qui ne se connaissent pas. Il est possible de donner une consigne "sérieuse", "conviviale" ou déjantée".

On peut aussi ajouter une question sur la météo du jour "quelle est votre météo aujourd'hui ?".



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un papier et un crayon pour chaque participant.



PRÉSENTER SON ENTREPRISE



Principe de l'ice-breaker

Apprendre à mieux se connaître.



Nombre de participants

15 personnes.



Temps nécessaire

2 heures de travail et 15 minutes de présentation.



Objectif de l'ice-breaker

S'exprimer devant un groupe.



Bénéfice recherché

Gagner en confiance.



Déroulement de l'ice-breaker

- 1 Réfléchir à son parcours professionnel pour se présenter.
- 2 Créer le power point (présentation personnelle et le présentation de l'entreprise).
- 3 Présentation le power point à la classe.



Test de cet ice-breaker

- oui, en tant qu'animateur.
- oui, en tant que participant.
- non.



Remarque

Public concerné : les bac pro en apprentissage
 Difficultés rencontrées : maîtriser la création d'un power point.
 Positif : mise en avant des entreprises par les jeunes apprentis.



Modalité

- présentiel
- distanciel
- hybride



Quand l'utiliser

- début de cours
- durant le cours
- en fin de cours



Logistique/matériel nécessaire

Un ordinateur et le logiciel "power point".



CRÉDITS

Conception et rédaction : Valérie Catrain.

Contributions : Barbara Andres, Marie Claire Baptista, Emilia Barreto, Amandine Bourgoïn, Pierre Alexis Cameron, Melinda Carville, Estelle Codjovi, Dominique Courdy, Sandrine Couturier, Enora Dekytspotter, Sabrina Deslandes, Géraldine Desmoulins, Gaëlle Dupont, Catherine Fearnhead, Olivier Fonteneau, Alexia Goyet, Fanny Javaux, Gesche Landais, Angélique Lebas, Fabienne Lemaire Vacher, Severine Lucet, Jennifer Madje, Dominique Magalhaes de Morais, Estelle Marsat, Christine Mathieu, Loëzia Mazeyrat, Emmanuel Moyon, Laurent Perat, Briec Pernès, Douglas Sans Pareja, Elsa Tessier, Nolwenn Toubert, Emilie Verdet.

LICENCES

Sauf mentions contraires, ce document est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 4.0 France : licence CC BY-SA 4.0. Vous êtes libre de partager, reproduire, distribuer et communiquer ce document, l'adapter et l'utiliser à des fins commerciales à condition de l'attribuer de la manière suivante : "1001 Parcours - Le livre blanc des ice-breakers - Mars 2024". Ce document ne doit pas être attribué d'une manière qui suggérerait que 1001 Parcours vous approuve, vous ou votre utilisation de l'œuvre.

REMERCIEMENTS

Ce livre blanc, organisé dans le cadre du programme 1001 Parcours, fournit des éléments pour animer des formations, des réunions, etc. Nous remercions chacun des participants pour leur proposition.



POUR NOUS CONTACTER



1001parcours@ccifrance.fr



<https://1001parcours.cci.fr/>

