

## Habitat Défi-Jeunes

### ENERGIZER N°1 : la clap !



Typologie de l'animation	Outil systémique pour créer une attention à la dimension collective d'un groupe
Niveau de difficulté	1 étoile
Objectifs de l'animation	<b>Outil systémique qui permet de mettre les participants en résonance à l'ensemble du groupe – sortir la seule résonance à soi</b>
Nombre de participants et durée de l'animation	10 à 30 personnes
Résumé de l'animation	Former un cercle qui va devoir être attentif à l'ensemble de la dynamique collective
Explicatif détaillé de l'animation	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Former un cercle</li> <li>➔ Demander le silence</li> <li>➔ Introduire la <b>PREMIERE</b> consigne : chacun doit claper dans ses mains VERS son voisin de droite – le voisin de droite « reçoit » la clap et la renvoie vers son voisin de droite.</li> <li>➔ Après quelques tours l'animateur arrête le jeu et fait remarquer combien le groupe n'est pas constant dans le bruit réalisé. <b>DEUXIEME</b> consigne : écouter la force du bruit de la clap – la vitesse du son entre 2 claps et recommencer le tour en étant attentifs à ce qu'il ne s'agit que d'un seul son qui doit se « dérouler » dans l'ensemble du groupe, sans « heurts ».</li> <li>➔ Quand le groupe aura acquis sa vitesse de croisière, l'animateur, selon son envie et le temps dont il dispose pourra introduire une <b>TROISIEME</b> consigne : il devient autorisé de faire bouger le son, soit en l'envoyant dans l'autre sens, soit en l'envoyant vers une autre personne que celle à sa droite <b>MAIS LE SON DOIT RESTER EN RESONNANCE CONSTANTE !!!</b></li> </ul>

## Habitat Défi-Jeunes

Matériel	néant
Conseils pour l'animateur	<p>L'animateur a un double rôle : celui de faire naître un son qui va résonner dans le groupe, de manière constante + celui de proposer au groupe un débriefing sur comment on s'est senti au départ du jeu et en fin de jeu.</p> <p>Il existe des alternatives qui proposent aussi de parler avec des codes divers :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>« ZIP » lorsqu'on va dans le même sens</li> <li>« ZAP » pour changer de sens</li> <li>« BOUM » pour renvoyer ailleurs</li> <li>« GLLL » pour passer au-dessus du voisin</li> </ul> <p>L'animateur devra donc choisir entre une version silencieuse ou une version parlante ...</p>
Annexes	