

Interreg

France-Wallonie-Vlaanderen



UNION EUROPÉENNE
EUROPESE UNIE

Habitat Défi-Jeunes

Fiche outil

Titre : Interconnecté, de fait !

Public-cible : tous publics

Objectifs :

- Découvrir les différentes personnes du groupe
- Faire tomber les aprioris et les préjugés
- Trouver des points de connexion
- Agrandir son réseau de connaissance
- Prendre conscience que les membres du groupe sont interconnectés

Durée d'animation : 1h -1h30

Nombre de participants : de 12 à 40 participants

Déroulement (Etapas du jeu/animation) :

Contexte

Dérouler, dans la salle d'animation, une grande feuille au sol proportionnelle au nombre de participants. Celle-ci va accueillir l'ensemble des représentations des participants et leurs connexions. Très vite, les participants vont comprendre qu'ils sont plus connectés entre eux qu'ils ne le pensent.

1^{ère} étape :

Chaque participant crée son Avatar (dessin, découpage...) et le colle sur une immense feuille blanche

2^{ème} étape :

Chaque participant se dirige vers une personne qu'il connaît le moins. En discutant, ils essaient de se trouver un point commun surprenant, original

3^{ème} étape :

Une fois le point commun trouvé, les 2 participants vont tracer entre leur deux avatars une connexion (Ligne, un nom, un dessin, ...). Ensuite, chaque participant continue à circuler dans la salle à la recherche d'une personne qu'il ne connaît pas, et ainsi de suite. Au fur et à mesure, dans un temps limité, les participants tentent de créer la plus vaste toile d'araignée de réseau de personnes interconnectées

Moyens Humains, Matériels et Financiers :

Un animateur

Une salle de taille proportionnelle au nombre de participants, préparer une très grande et longue feuille blanche, des marqueurs, ciseaux, colles, post-it, magazines à découper, ...

Conseils pour l'animateur :

Veiller à ce les participants aillent vers d'autres personnes, si le nombre est impair, l'animateur peut lui-même jouer le jeu

Variantes de l'outil :