

DOMINO IMPACT

Origine(s) de cette animation

Ce jeu est construit à partir de l'idée du jeu Donimotivation d'Afric'impact. Jeu où chaque personne devient un domino

Objectifs généraux

Faire exprimer les choses, les ressentis

Mettre en évidence que l'on n'est pas le seul à avoir eu ces ressentis

Constituer un groupe et libérer la parole

Publics

Tout type de public

L'animation

15 min

Matériel

Une salle suffisamment grande

Le jeu

Principe :

Chacune de nos mains représente un impact de ce que l'on a vécu, ressenti. Ce qui m'a marqué lors de mon séjour à l'étranger

Cela peut se décliner dans le « j'ai eu de la peine à »

Ou « j'ai eu du plaisir à »

On peut rester sur l'énoncé de l'impact, mais aussi demander à chaque participant d'expliquer en quelques phrases ce qu'il veut dire, ce qu'il a ressenti.

Déroulement :

Se placer en cercle

L'animateur a écrit au tableau ce que représente la main. Possibilité de donner des exemples, ou même de commencer par donner des impacts, ou du ressenti.

Plus difficile si on va jusqu'au niveau de la nouvelle construction de l'individu. Cela peut s'aborder en analyse du jeu

Le premier participant indique un impact pour chacune de ses mains

Puis le 2° vient prendre une main s'il pense avoir eu le même ressenti, impact et annonce une idée pour sa 2° main

On construit ainsi une chaîne ou un groupe entrelacé

On peut terminer physiquement par le « jeu des mains », (ice breaker) et dénouer ces impacts en essayant de former un cercle.

Analyse :

Essayer de classer les ressentis en grandes catégories (voir doc CCFD – visa pour le voyage)

Montrer que les difficultés rencontrées sont souvent partagées

Principales découvertes. Joies, difficultés, plaisir, travail en équipe, action. Rencontre de l'autre ? Rencontre de moi ?

Prolongement, on peut partir de ce jeu pour faire témoigner des gens

On peut aussi tout simplement utiliser ce jeu comme prise de contact, création d'un lien « physique » entre les participants

Faire le lien avec les docs sur l'interculturel et la nécessité de déconstruire (se défaire) pour se construire plus riche.

(Choc, interrogation, remise en cause, addition, substitution ou déconstruction, nouvelle construction du moi dans un environnement différent. Possibilité d'avoir un autre regard sur son monde, sa culture).

Autre jeu de mains :

Ce jeu peut se faire en tendant les mains vers le centre du cercle formé par les participants.

Un cercle de joueurs qui se font face, épaule contre épaule, mains tendues en avant, main droite levée, tournée vers le haut, main gauche plus bas, ouverte vers le ciel. Dans la main qui regarde en haut, on nomme une attente – motivation. Dans la main qui regarde en bas, on nomme une crainte. Quand tout le monde a nommé ses 2 mains, chaque main du bas prend une main du dessus. Et on dénoue les liens. Conclusion : un projet se construit à plusieurs. Au lieu des craintes et motivations, on peut aborder les ressentis lors d'une session sur le retour.