

# DOMINO IMPACT ET AUTRES JEUX DE CONFIANCE



## 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 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.

### Autres jeux de confiance :

**Les malaises en série** : fiche d'activité

**Se laisser tomber**: un joueur se laisse tomber en arrière, au dernier moment une ou plusieurs personnes sont là pour le rattraper.

**La ronde**: par petit groupe, les joueurs se mettent en cercle en se donnant les mains. Tout le monde se laisse tomber en arrière en tenant bien les mains de ses deux voisins.

**La ronde alternée:** même principe que pour la ronde sauf qu'ici un joueur sur deux se laisse tomber en avant.

**La quille:** Les joueurs sont debout en cercle épaule contre épaule. Un joueur se met au centre. En position fixe, les bras le long du corps il va lentement se laisser tomber dans une direction. Les autres joueurs le repoussent délicatement dans une autre direction.

**Le guide :** Deux par deux. Le premier est au milieu de l'espace de jeu, les yeux fermés ; le deuxième est placé plus loin et le guide par la voix. C'est probablement le jeu qui nécessite le plus de confiance, parce qu'il n'y a aucun contact physique qui peut "rattraper".

**La bouteille à la mer :** Par groupe de 6 personnes, former un cercle de 5 personnes avec la 6ème au centre. Raide et les yeux fermés. Le principe du jeu est de se laisser tomber et d'être balancé par les personnes qui composent le cercle.

A quoi avez-vous pensé avant de vous laisser tomber ?

A quoi avez-vous pensé pendant le balancement ?

A quoi avez-vous pensé après le balancement ?

Le formateur conclue sur l'idée qu'un nouveau qui arrive dans un groupe est dans la même situation que celui qui est au milieu du cercle. Il est donc important de penser à créer un climat de confiance dès son arrivée.

**La chute :** une personne sur une chaise, 6 personnes devant elle 2 par 2, l'un en face de l'autre avec les bras : le bras droit tient le bras gauche et le gauche tient l'épaule de celui d'en face. Avec 6 personnes on a donc une sorte de trampoline. La personne sur la chaise se jette sur eux et atterrit sur les bras.

**L'aveugle et son guide :** une personne part du bout d'une salle les yeux fermé (en marchant pour commencer, en courant si capable) elle doit rejoindre le guide à l'autre coin de la salle. le guide ne parle pas mais doit juste avertir celle qui fait l'exercice quand elle est arrivé a l'autre coin ou sinon la retenir si il y a danger.

**L'aveugle et son guide (2) :** deux par deux : un qui ferme les yeux et qui est devant. un derrière qui ne parle pas mais guide la personne devant. celle de devant marche en fermant les yeux. celle de derrière guide juste en donnant des petites tapes sur l'épaule de celle de devant. une petite tape pour tourner un peu une plus grosse insisté pour tourner plus. le guide ne parle pas.

**Course contre le mur :** Les acteurs forment 2 lignes face a face espacées de 6 mètres, l'acteur qui fait l'exercice se bande les yeux et cour d'une ligne a l'autre de plus en plus vite, ses coéquipiers doivent le rattraper et le tourner sans le blesser...

**Le cosmonaute :** Un chanceux se bande les yeux et enlève ses chaussures, il commence a prendre appui dans le vide les autres doivent se placer sous ses appuis et le porter tout en le laissant libre de ses mouvements.

**Machines infernales :** Impulsion - Ecoute - Contact physique L'intervenant annonce un nom de machine (ex : La machine à faire des ronds carrés). Les participants se placent sur scène un par un avec un son et un geste répétitifs, complétant au fur et à mesure ce que les précédents ont amené, et s'appuyant sur le rythme déjà existant. Lorsque tous se sont intégrés, l'intervenant fait accélérer ou ralentir la machine selon son gré. Subtilité : Le contact entre les participants facilite un rythme commun et peut donc être annoncé comme une priorité. Variante : La machine, une fois qu'elle est complète peut être dotée d'une émotion annoncée par l'intervenant.

### **Analyse :**

La confiance se mesure en fonction des moyens que l'on déploie pour aider une personne. Parfois, il faut en faire plus pour mettre la personne en confiance. Il faut donc savoir jauger les proportions. Quand on trompe une personne, on casse sa confiance. Il faut donc redoubler de moyens pour récupérer la confiance d'une personne trompée, mais aussi de celles qui sont au courant de l'erreur. On fait plus confiance à certains qu'à d'autres. Une équipe d'animateurs doit s'en servir pour accompagner une personne en difficulté. On doit confier certaines choses aux animateurs en qui les personnes ont le plus confiance.