

Le “brise-glace” (ou “ice-breaker”)

Qu'est-ce qu'un brise-glace ?

En atelier, le rôle d'un.e animateur.trice est d'encourager les participants à s'exprimer dans une ambiance propice à l'échange et à la collaboration en créant un climat de confiance, de respect et d'écoute entre les participants pour renforcer l'esprit de groupe, installer la cohésion, l'intelligence collective, et échauffer la créativité. Mais ce n'est pas toujours une tâche facile car les personnes peuvent être intimidées, avoir peur d'être jugées ou considérer que leurs idées n'ont aucune valeur.

Un brise-glace, connue aussi sous le nom de “ice-breaker” dans sa version anglaise, est une activité ludique mise en place au début d'un atelier ou d'une réunion afin de détendre l'atmosphère, pour permettre aux participants de faire connaissance et de se sentir à l'aise pour qu'ils puissent ensuite travailler et/ou échanger plus facilement et efficacement ensemble.

Il peut aussi être utilisé durant l'atelier pour redynamiser le groupe, ou lorsque l'activité dure une journée, après la pause déjeuner par exemple. Dans ce cas on appelle ça plutôt un “energizer”.

Bonnes pratiques pour l'organisation d'un brise-glace

L'animateur.trice a un rôle essentiel pour assurer son bon déroulement. Tout d'abord dans le choix du brise-glace : tous les brise-glaces ne fonctionnent pas pour toutes les situations, et parfois méritent d'être personnalisés selon le thème abordé pour qu'il soit utile pour la suite de votre séance (ex : selon le thème de l'atelier, l'animateur peut avoir envie de connaître des informations sur les participants qui permettront de mieux cerner les attentes des uns et des autres autour du sujet abordé).

Le rôle de l'animateur est également important pour assurer le bon déroulement du brise-glace. Un brise-glace pour qu'il soit efficace doit être présenté de façon simple et claire, afin de ne pas perdre les participants dès le début. Il passe généralement inaperçu et se fait naturellement et simplement. Une petite répétition peut se révéler précieuse pour faciliter l'animation de l'exercice.

Par ailleurs, le brise-glace est généralement assez court (quelques minutes) - sauf dans certains cas où l'enjeu d'interconnaissance est primordial et il peut prendre plus de temps.

Exemples de brise-glace

Les exemples ci-dessous peuvent être adaptés selon les thématiques abordées lors des ateliers.

#1 Tour de présentation simple

- Objectif : identifier les participant.es présent.es et leurs attentes
- Déroulé : les participant.es se mettent en cercle idéalement et à tour de rôle donnent leurs prénoms, noms, et la raison pour laquelle cet atelier les intéresse et ce qu'ils en attendent.
- Durée : 30s à 1 min par participant

#2 Météo

- Objectif : exprimer et partager un état d'esprit à travers la météo.
- Déroulé : les participants dessinent sur un post-it leur météo qui traduit leur humeur du jour et leur sentiment par rapport à l'atelier du jour (donner des exemples : nuage, tonnerre, soleil, soleil ennuagé, etc.). A tour de rôle, chaque participant vient coller son post-it sur le mur en le plaçant selon son humeur : à droite c'est grand soleil, à gauche c'est la tempête. Il peut exprimer s'il le souhaite pourquoi il a choisi cette météo. L'utilisation d'images permet de libérer la parole et d'appréhender les choses sous une autre approche.
- Durée : 20 min maximum

#3 Brise-glace mouvant

- Objectif : Dynamiser / réveiller les participants.
- Déroulé : le jeu consiste à se déplacer dans l'espace en fonction de la demande de l'animateur. Soit en ligne par ordre croissant, au-dessus ou en-dessous de la ligne L'animateur peut faire des demandes très larges comme par exemple « Placez-vous au dessus de la ligne si vous êtes né dans la région de Dakar, et en dessous de la ligne si vous n'êtes pas né dans la région de Dakar » ou « Placez-vous en ligne en fonction de la distance que vous avez parcourue pour arriver jusqu'ici, du plus loin au plus près ». Les demandes peuvent varier selon le contexte de l'atelier. Ce jeu dynamique peut être un moment de partage et d'échange d'anecdotes.
- Durée : 10 min maximum

#4 Passe le bruit

- Objectif : ce jeu d'improvisation permet d'énergiser le groupe, de favoriser la bonne communication entre les participants et de stimuler leur créativité.
- Principe : les participants se mettent en cercle afin que tous aient un contact visuel. Le jeu consiste à se faire passer des bruits et gestes (avec la bouche, les mains, les pieds, etc.), le plus rapidement possible et avec la posture de son choix. Pour se faire chaque participant décide d'un bruit qu'il enverra à la personne de son choix. Cette même personne se chargera de transmettre le bruit qu'elle a reçu à l'identique, ainsi qu'un nouveau bruit qu'elle aura choisi à une nouvelle personne. Et ainsi de suite. Il faudra donc être à l'écoute, observateur pour retranscrire le bon geste et le bon son.
- Durée : 10 à 15 min maximum

#5 Liste de course

- Objectif : ce jeu encourage les participants à être concentrés et à faire travailler leur mémoire.
- Principe : les participants se placent en cercle. L'un d'entre eux tient un petit panier (réel ou imaginaire) et dit "Aujourd'hui, au marché, j'ai acheté..." et nomme un objet. Ex : "Aujourd'hui, au marché, j'ai acheté une banane." Il passe ensuite son panier réel ou imaginaire à son voisin de gauche qui doit dire : "Aujourd'hui, au marché, j'ai acheté...", répéter l'objet donné par le premier et ajouter un nouvel objet. Ex : "Aujourd'hui, au marché, j'ai acheté une banane, et des fatayas". Après quoi il passe le panier à son voisin de gauche qui doit répéter la phrase et les objets cités par les participants précédents sans en oublier, et ajouter son propre objet. Ex :

“Aujourd’hui, au marché, j’ai acheté une banane, des fatayas et du sel”. Le jeu s’arrête soit quand il ne reste plus qu’un ou quelques participants.

- Durée : 10 à 15 min maximum

#6 L’interview

- Objectif : ce jeu est conçu pour que les différentes personnes d’un groupe puissent parler d’elles en apprenant à se connaître mutuellement.
- Déroulé : diviser les participants en binômes idéalement. Durant 5 minutes, une personne par binôme doit poser trois questions à l’autre qui lui répond de façon concise. Au bout de 5 minutes, on inverse les rôles et la personne qui répondait aux questions se charge d’en poser 3 à son binôme. Il est préférable d’avoir un espace assez vaste à disposition puisque cet atelier implique que plusieurs personnes parlent en simultané, ce qui peut devenir gênant si le lieu est confiné.

Une fois le temps écoulé, rassembler le groupe et demander à chaque personne de partager avec l’ensemble du groupe les quelques éléments intéressants qu’elle a pu apprendre sur l’autre.

Conseiller aux participants d’éviter les questions trop vagues, pour que l’atelier puisse avancer de manière efficace, et les questions trop personnelles afin de ne pas mettre la personne dans l’embarras. Préciser au groupe que le but n’est pas de fournir des réponses très détaillées mais courtes.

- Durée : 30 min maximum

#7 Deux vérités et un mensonge

- Objectifs : jeu amusant qui permet de s’intéresser aux autres participants et lutter contre les préjugés.
- Déroulé : dans cette activité, les participants doivent à tour de rôle exprimer 3 faits ou éléments les concernant : deux d’entre eux doivent être vrais, et le troisième doit être faux. Le but du jeu est de trouver quelle affirmation est la fausse parmi les 3.

Présenter le jeu et laisser 5 minutes pour que chacun ait le temps de réfléchir à ses 3 réponses. Demander à un volontaire de commencer par exposer ses 3 déclarations. Par la suite, le groupe se concerta et vote pour trouver quelle affirmation est la fausse. Et ainsi de suite.

- Durée : 30 min maximum

#8 Un fait, une personne

- Objectif : jeu qui favorise la connaissance des uns et des autres.
- Déroulé : demander à chaque participant d’écrire sur une feuille un fait qui le concerne, et que les autres participants ne connaissent pas : une expérience, une passion ou un hobby, etc. Leur laisser 5 minutes environ. Pour l’intérêt du jeu, préciser qu’il est souhaitable d’être original.

Récolter les papiers et les mélanger. Chaque participant en tire un au hasard et l’attribue à la personne qu’il pense être son auteur.

- Durée : 20 min maximum

#9 Les points communs

- Objectif : souder les équipes entre elles.
- Déroulé : diviser les participants en groupes de 3 à 5 personnes, et leur demander de se trouver un maximum de points communs en 10 minutes. À la fin de l’exercice,

chaque groupe donne sa liste publiquement. Le groupe qui gagne est celui qui trouve le plus grand nombre de points communs, ou les points communs les plus originaux. Précision : les points communs trop banals ne sont pas acceptés (ex : nous avons tous deux bras).

- Durée : 20 min maximum

#10 Si j'étais...

- Objectif : aider les participants à se projeter dans un imaginaire et à montrer leur personnalité aux autres, et à se découvrir rapidement des points communs.
- Déroulé : poser des questions au groupe commençant par "Si j'étais..." et chacun y répond en expliquant. Ex de questions : "Si j'étais une ville...", "Si j'étais un métier...", "Si j'étais un animal...". Ex de réponse : "Je serais un guépard par c'est l'animal le plus rapide au monde.". L'animateur peut en poser autant qu'il le souhaite.

#11 Faire équipe

- Objectif : répartir les participant.es en binôme de façon ludique.
- Déroulé : dire aux participants de marcher, errer et discuter dans l'espace, et au bout de 30 secondes crier un nombre pour qu'ils se regroupent. Ex : "Par 4", les participant.es se regroupent par groupe de 4 personnes. Leur dire de recommencer à marcher, et crier à nouveau un nombre, jusqu'à ce que vous arriviez à des groupes du nombre souhaité.

Aller plus loin

- [110 questions icebreaker pour renforcer la cohésion d'équipe.](#)
- [Répertoire d'activités brise-glace](#)