

## **1. Jeu des possibilités**

Durée : 5-6 minutes

Nombre de participants : un ou plusieurs petits groupes

Matériel nécessaire : tout objet aléatoire

Règles : donnez un objet à une personne dans chaque groupe. Chacun son tour, une personne doit se placer devant le groupe et présenter une utilisation de l'objet en question. Le reste de l'équipe doit deviner à quoi sert l'objet. Le démonstrateur ne peut pas parler, et les présentations doivent être originales !

Objectif : cet exercice réalisé en équipe stimule la créativité et la capacité d'innovation.

## **2. Gagnant/Perdant**

Durée : 5-6 minutes

Nombre de participants : deux ou plus

Matériel nécessaire : aucun

Règles : le partenaire A partage quelque chose de négatif lui étant arrivé avec le Partenaire B. Il peut s'agir d'un événement personnel ou en rapport avec le travail, mais il doit avoir eu lieu. Ensuite, le Partenaire A discute de la même expérience à nouveau, mais se concentre uniquement sur les aspects positifs. Le Partenaire B aide à explorer le côté positif de la mauvaise expérience. Dans un deuxième temps, ils échangent les rôles.

Objectif : les participants découvrent ensemble comment transformer des situations négatives en expériences d'apprentissage.

## **3. Mélange d'objectifs**

Durée : 1 - 2 minutes Nombre de participants: peu importe Matériel nécessaire : aucun

Règles : idéal pour ceux qui recherchent un jeu d'intérieur intéressant qui ne prend pas beaucoup de temps. Avant une réunion, demandez à chaque personne d'aller faire un tour et de partager avec autant de personnes que possible ce qu'elle compte faire pour contribuer à la réunion. Si vous voulez, vous pouvez offrir un prix à la personne qui parle avec le plus de personnes, et un autre à la personne qui réussit vraiment à faire ce qu'elle souhaitait faire lors de la réunion.

Objectif : améliorer la productivité de la réunion et permettre aux participants de penser à la façon dont ils vont y contribuer, plutôt qu'à ce qu'ils espèrent en tirer.

# Jeux d'extérieur pour favoriser l'esprit d'équipe

## 4. Chasse au trésor

Durée : > 1 heure

Nombre de participants : deux petits groupes ou plus

Matériel nécessaire : des stylos et du papier

Règles : séparez le groupe en plusieurs équipes de deux ou plus. Faites une liste de tâches saugrenues pour chaque équipe à réaliser en groupe. Il peut s'agir de faire un selfie avec un inconnu, de prendre une photo d'un immeuble ou d'un objet à proximité du bureau, etc. Donnez la liste à chaque équipe, en lui impartissant un délai pour remplir toutes les tâches. Celle qui accomplit le plus de tâches le plus rapidement gagne ! (Vous pouvez aussi créer votre propre système de points selon la difficulté de la tâche si vous le souhaitez !)

Objectif : un bel exercice pour renforcer l'esprit d'équipe qui aide à briser les clans au bureau, en encourageant les gens à travailler avec des collègues d'autres équipes, départements ou cercles sociaux.

\*Petite anecdote : chez Wrike, nous avons organisé une chasse au trésor en utilisant notre outil pour suivre les tâches à faire. Découvrez comment nous avons utilisé Wrike dans un cadre de loisir !

## 5. Nœud humain

Durée : 15 - 30 minutes

Nombre de participants : 8 - 20 personnes

Matériel nécessaire : aucun

Règles : demandez aux membres du groupe de former un cercle en se tenant debout, épaule contre épaule. Puis demandez-leur d'étirer le bras droit et de prendre la main de quelqu'un se trouvant en face. Puis, dites-leur d'étirer le bras gauche et de saisir la main d'une autre personne se trouvant en face. Dans un délai déterminé, le groupe doit démêler le nœud de bras sans lâcher les mains. Si le groupe est trop grand, formez plusieurs cercles plus petits et faites entrer en compétition les différents groupes.

Objectif : Ce jeu de team-building repose fortement sur une communication efficace et un bon travail en équipe. Vos collaborateurs en garderont des souvenirs hilarants qu'ils pourront partager pendant leur pause café.

## **6. Le carré parfait**

Durée : 15 - 30 minutes

Nombre de participants : 5 - 20 personnes

Matériel nécessaire : un long morceau de corde relié par les deux bouts et un bandeau pour chaque personne

Règles : demandez à vos collègues de se tenir debout en formant un cercle et en tenant un bout de la corde. Puis demandez-leur de mettre leur bandeau et de placer la corde sur le sol. Demandez-leur de s'éloigner un peu du cercle. Ensuite, demandez-leur de se rapprocher et d'essayer de former un carré avec la corde, sans enlever leur bandeau.

Fixez une limite temporelle pour rendre le jeu plus compétitif. Rendez les choses encore plus difficiles, et demandez à certains des membres de l'équipe de garder le silence.

Objectif : développer des compétences en matière de communication et de leadership. En exigeant à certaines personnes de l'équipe de se taire, ce jeu fait entrer en ligne de compte la confiance au sein de l'équipe, permettant à ses membres de guider les autres dans la bonne direction.

Vous avez aimé cette publication ? Nous en avons d'autres ! Abonnez-vous à notre bulletin d'informations pour recevoir votre dose hebdomadaire de conseils en matière de productivité et de collaboration.

## **7. Le champ de mines**

Durée : 15 - 30 minutes

Nombre de participants : 4 - 10 personnes (nombres pairs)

Matériel nécessaire : divers objets, plusieurs bandeaux

Règles : trouvez un espace ouvert tel qu'un parking vide ou un parc. Placez les objets (cônes, boules, bouteilles, etc.) de façon aléatoire dans l'espace ouvert. Demandez à vos collaborateurs de former des paires, et demandez à une personne de chaque paire de porter le bandeau. L'autre personne doit conduire son coéquipier d'un bout à l'autre de l'espace ouvert sans marcher sur les objets - en utilisant uniquement des instructions verbales. La personne aux yeux bandés ne peut pas parler du tout. Pour rendre les choses plus difficiles, créez des itinéraires spécifiques que les personnes aux yeux bandés devront emprunter.

Objectif : ce jeu développe la confiance, la communication et l'écoute active. Cette activité peut se révéler un jeu de plage excellent pour dynamiser une équipe.

## 8. La chute d'œufs

Durée : 1 - 2 heures

Nombre de participants : deux ou plusieurs petits groupes

Matériel nécessaire : fournitures de bureau diverses

Règles : formez des groupes de trois à cinq personnes et donnez un œuf cru à chaque groupe . Empilez les fournitures de bureau. Le groupe dispose de 15 à 30 minutes pour utiliser les fournitures en vue de fabriquer une enveloppe autour de l'œuf qui l'empêchera de se briser en cas de chute. Parmi les fournitures que vous proposez, vous pouvez par exemple inclure du scotch, des crayons, des pailles, des ustensiles en plastique, du papier d'emballage, des journaux et des bandes en caoutchouc. Une fois que le temps est écoulé, laissez tomber les œufs protégés du deuxième ou troisième étage de l'immeuble et découvrez quels œufs ont survécu à l'Œufpocalypse.

Objectif : ce jeu classique est un exercice intéressant (même si salissant) de cohésion d'équipe. Il favorise le [travail d'équipe](#) et la résolution de problèmes pour unir les membres de l'équipe : plus il y a de personnes, mieux c'est ! Faites le plein d'œufs au cas où certains se casseraient pendant le processus de fabrication (beurk !).

## Jeux pour briser la glace

### 9. Le Puzzle du troc

Durée : 1 - 2 heures

Nombre de participants : quatre petits groupes ou plus

Matériel nécessaire : différents puzzles pour chaque groupe

Règles : formez de petits groupes, de taille égale. Donnez à chaque groupe un puzzle différent avec le même niveau de difficulté. Le but est de voir quel groupe est le plus rapide à finir son puzzle. Pas si vite ! Certaines pièces seront mélangées dans les puzzles des autres groupes. Il appartient à l'équipe de trouver un moyen de récupérer ses pièces - par la négociation, le commerce, ou l'échange de membres de l'équipe par exemple.

Quelle que soit la décision prise, celle-ci doit être prise en groupe.

Objectif : cette activité reposera fortement sur des compétences en matière de résolution de problèmes et de leadership. Certains membres se démarqueront, d'autres seront en retrait, mais il est important de rappeler que toute l'équipe devra parvenir à un consensus avant de rendre une décision.

## **10. Vérités et mensonges**

Durée : 10 - 15 minutes

Nombre de participants : cinq ou plus

Matériel nécessaire : aucun

Règles : demandez au groupe de s'asseoir en formant un cercle. Demandez à chaque personne de réfléchir à trois faits sur eux-mêmes et à un mensonge. Le mensonge doit être réaliste, pas extravagant. Faites le tour du cercle et demandez au gens de citer chacun leur tour les trois faits et le mensonge dans un ordre aléatoire, sans révéler quel est le mensonge. Après avoir écouté un collègue, les autres doivent deviner quel est le mensonge.

Objectif : ceci est un jeu efficace pour briser la glace, en particulier pour les nouvelles équipes. Il aide à éliminer les jugements instantanés sur ses collègues, et donne aux personnes introverties l'occasion de partager quelques faits sur elles-mêmes.

## **11. Dessin à l'aveugle**

Durée : 10 - 15 minutes Nombre de participants : deux personnes ou plus

Matériel nécessaire : une image, des stylos et du papier

Règles : formez des groupes de deux. Demandez aux participants de s'asseoir dos à dos. Donnez le stylo et le papier à l'un d'eux et l'image à l'autre. La personne avec l'image décrit l'image pour son coéquipier sans réellement dire ce que c'est. La personne avec le stylo et le papier dessine ce que représente l'image, selon elle, à partir de la description verbale. Fixez une limite temporelle de 10 - 15 minutes.

Objectif : cette activité est axée sur l'interprétation et la communication. Une fois que le dessin est terminé, c'est toujours intéressant de voir comment le dessinateur interprète la description de son partenaire.

## **12. C'est mieux que cela**

Durée : 15 - 20 minutes Nombre de participants : peu importe Matériel nécessaire : quatre objets ou plus Règles : choisissez au moins quatre objets différents (ou des objets qui semblent différents). Divisez les participants en équipes de même taille. Décrivez un scénario où chaque équipe doit résoudre un problème en utilisant uniquement les objets fournis. Exemple « Vous êtes coincé sur une île déserte », ou « Vous sauvez le monde de Godzilla ! ». Demandez à chaque équipe de classer les objets en fonction de leur utilité dans ce scénario particulier et d'expliquer son raisonnement.

### **a) Es-tu bon observateur?**

En dyades, les élèves s'observent pendant 30 secondes. Ils se retournent ensuite dos à dos et doivent changer quelque chose sur eux (déboutonner un bouton de sa chemise, faire sa lulu dans un autre sens, déplier une manche, s'asseoir autrement...). On se retourne et on tente de découvrir ce qui a été changé subtilement chez l'autre. Changer de dyade durant l'activité.

### **b) Le ballon de plage**

Des questions sont écrites sur le ballon de plage au marqueur. Tous les élèves se placent en grand cercle et se lancent le ballon. Quand on l'attrape, on dit son nom et on répond à la question qui se trouve sur notre pouce droit. On poursuit l'activité en lançant le ballon à nouveau. Les questions peuvent être de base (ta saison préférée, ton mets favori...) ou un peu loufoques (complète la phrase suivante: quand je dors, je ressemble à..., quel personnage de bande dessinée aimerais-tu être?).

### **c) Tip-top-tap**

Ce petit jeu de cartes de Djeco est fabuleux pour rire un bon coup et jouer en grand groupe. On pige à tour de rôle une carte qui représente une action simple à poser (taper dans ses mains, faire la grimace...). Il faut exécuter chacune des consignes de ses camarades sans se tromper pour se rendre au plus grand nombre d'actions de file.

### **d) Hedbanz**

Il s'agit de se mettre une image représentant un animal, une chose, un personnage ou un lieu dans le front sans le voir nous-même et de demander à nos camarades de nous faire deviner. On peut acheter le jeu (environ 15\$) ou demander à chaque camarade de classe de confectionner une devinette sur un post-it qui sera apposée sur notre front.

### **e) Bonjour, je m'appelle...**

Lors des premières journées de classe, notre défi en tant que prof est de connaître le nom de tous nos élèves rapidement. Pendant deux minutes, les élèves circulent en classe et se donnent la main tout en se présentant à voix haute. L'enseignante participe aussi évidemment! À la fin, on peut faire défiler tous les élèves un par un de devant la classe et tenter d'inscrire le nom de chacun sur une feuille.

### **f) Élève recherché**

Il y a quelques années je suis tombée sur un belle petite activité que vous connaissez peut-être. Je ne peux vous mettre le document car je n'arrive malheureusement pas à en trouver l'auteur. Toutefois, il s'agissait d'un tableau dans lequel il y avait autant de cases que d'élèves. Sur chaque case, une phrase était écrite (exemple: a déjà remporté une médaille, a un B dans son nom de famille, est enfant unique...). L'objectif est de circuler en classe et de trouver un élève différent correspondant à chacune des cases. J'ai déjà fait cette activité lors d'un début d'année scolaire à titre d'enseignant et j'avais bien aimé en apprendre sur mes collègues même après plusieurs années de travail en équipe.

### **g) Toile d'araignée**

Lors de mon stage en maternelle, j'avais fait cette belle petite activité avec mes cocos. Une pelote de laine en main, on nomme le nom d'un camarade (ou on pose simplement une question en la lui lançant si on ne connaît pas encore son nom) et on lui lance la pelote. Après avoir répondu, on conserve un bout de laine en main et on continue de le même exercice jusqu'au dernier élève. On obtient une belle toile d'araignée en fin d'activité. On peut même essayer de se déplacer sans briser notre toile d'araignée. Prévoir de grands espaces dans ce cas :) Super pour ce mois d'octobre!

### **h) La bataille de boules de papier**

Les élèves écrivent sur une feuille de papier les réponses à 5 questions générales posées à tous. Une fois celles-ci inscrites, ils chiffonnent leur feuille et la lancent dans la classe. Chaque élève récupère une des boules de papier, la lit et tente de retrouver son auteur. Une fois l'auteur découvert, l'élève le présente à voix haute à toute la classe.