



Eglises réformées  
Berne-Jura-Soleure

COMCAT

# **Petit recueil de jeux pour la catéchèse**

**cycles I, II et III**

Décembre 2007

Alain Wimmer

### **Un recueil de jeux... pour quoi faire ?**

Ce recueil ne se veut ni original (une bonne part des jeux présentés sont des « grands classiques ») ni exhaustif (une quarantaine de jeux ont été retenus sur des centaines possibles).

Le but de ce recueil est différent : rassembler quelques jeux utilisables facilement dans le cadre de nos activités habituelles de catéchisme, rencontres ou camps.

D'où la forme de ce recueil :

- un nombre limité de jeux, sous forme de fiches
- sur chaque fiche, en bas à gauche, l'indication du ou des cycles dans lesquels le jeu peut être utilisé (cycle I, 6 à 10 ans / cycle II, 10 à 13 ans / cycle III, 13 à 16 ans)
- des jeux triés selon les temps où ils peuvent avoir le plus de sens en catéchèse.

Par « catéchète », il faut entendre toute personne adulte formée à la catéchèse et donnant du catéchisme, qu'elle soit professionnelle ou bénévole.

Un recueil de jeux, ni original, ni exhaustif : alors pour quoi faire ?

Pour avoir sous la main un outil simple et adapté à sa pratique de catéchète.

La seule originalité que revendique ce recueil est d'offrir aux catéchètes un outil d'animation utilisable dans quatre temps précis de la vie en groupe dans le cadre du catéchisme.

Les personnes intéressées à trouver d'autres jeux pourront s'adresser à Credoc (Médiathèque du CIP, Tramelan) ou à Santé bernoise (Bienne) par exemple.

### **Des jeux... pour quoi faire ?**

Pour jouer, s'amuser, rire, voire passer le temps, bien sûr. Mais pour plus que cela encore...

En animation, la forme du jeu ou de l'animation ludique peut avoir certains avantages sur une activité purement intellectuelle ou purement corporelle. Peut-être justement parce que le jeu, bien souvent, lie les deux et fait ainsi fonctionner l'entier de notre être.

Bien articulés à des moments plus « cérébraux », les jeux peuvent donc participer à l'apprentissage qu'est la catéchèse : un apprentissage qui se veut « global » justement, un apprentissage de la vie, et en particulier de la vie en groupe, en communauté.

### **Le choix des jeux**

Dans les fiches qui suivent, on trouvera peu de jeux de compétition mais surtout des jeux de collaboration.

Des « new games » encore, comme on appelle ces jeux qui font appel à la coopération et qui ne font ni perdants, ni gagnants.

Des jeux de communication et des jeux pour rire aussi : si le caté veut être un lieu de vie, il s'agit qu'on puisse s'y amuser également !

### **Des jeux... pour quel âge ?**

Dans chaque chapitre, les jeux sont triés du cycle I au cycle III (indication en bas à gauche), plusieurs jeux convenant pour deux ou trois cycles (voir aussi l'âge conseillé en haut de chaque fiche). Il ne s'agit que d'indications : les catéchètes choisiront les jeux selon leur connaissance de chaque groupe.

Davantage de précisions sont données dans les fiches E, F, G et H.

### **Le temps des jeux**

Ce recueil est structuré selon les temps du caté où les jeux peuvent prendre le plus de sens.

#### **1. Faire connaissance**

Notre catéchèse donne une grande importance aux interactions entre les membres du groupe.

Il est donc essentiel que catéchumènes et catéchètes apprennent d'abord à se connaître. C'est l'objectif des jeux de cette partie.

#### **2. Former un groupe**

Les jeux de ce chapitre ont comme objectif de permettre au groupe de se former, à ses membres de s'approprier. Le chapitre est divisé en deux points :

##### **2.a. Jeux de contact**

##### **2.b. Jeux de confiance**

#### **3. Vivre en groupe**

Là encore deux parties.

##### **3.a. Communiquer**

Des jeux pour faciliter la communication, y faire réfléchir ou pour proposer d'autres modes de communication que la seule communication verbale.

##### **3.b. Dynamiser**

Des jeux pour les temps de pause, mais pas seulement : des jeux pour donner au groupe de l'élan, de la force de vie.

#### **4. Evaluer**

Les derniers jeux permettent d'entrer dans une démarche importante (et souvent oubliée) : permettre à chacun de dire son avis sur ce qui a été vécu, mais aussi de donner aux autres un écho sur eux-mêmes, un « feed-back ».

Sources

**Sources et suite**

Une part des jeux ont été repris ou adaptés de deux ouvrages :

Christiane Fortin, Je coopère, je m'amuse (100 jeux coopératifs à découvrir), éd. Chenelière, 1999, Montréal

Classeur du projet JV, Promotion de la santé et prévention des dépendances dans les associations de jeunesse du canton de Vaud, Association JV, BD de Grandcy 29, 1006 Lausanne.

D'autres jeux viennent d'expériences en catéchèse ou de la formation des catéchètes, en particulier de :

Jürg Bichsel, psychothérapeute et spécialiste en animation de groupes, Reconvilier

Willy Mathez, diacre et animateur de jeunesse, connexion3d, Sonvilier

Corinne Baumann, pasteure et journaliste, St-Imier

Anne-Dominique Grosvernier, formatrice de la Comcat, Reconvilier

Suite

**Ce recueil ne demande qu'à s'agrandir par vos apports !**

Vous pouvez proposer vos jeux à partir du site internet de la Comcat : [www.cate.ch](http://www.cate.ch).

Alain Wimmer  
Commission de catéchèse (Comcat)  
Arrondissement du Jura des Eglises réformées  
Berne-Jura Soleure  
Orvin

## **1. Faire connaissance**

Faire connaissance : une étape essentielle à la formation de tout groupe, que ses membres soient réunis pour une seule ou plusieurs rencontres. Qui ne se souvient pas des craintes engendrées par son entrée dans un nouveau groupe de personnes ?..

Si on a peu de temps à disposition et si le groupe n'est pas appelé à se retrouver, un simple tour de table peut suffire.

Mais si le groupe est amené à vivre d'autres expériences en commun, et si on espère que ses membres puissent s'enrichir de leurs rencontres, il est essentiel de soigner ce temps d'approche et de prendre le temps de se découvrir les uns les autres. Essentiel pour permettre à chacun, catéchumènes et catéchètes, d'apprendre à se connaître.

Les jeux de ce chapitre peuvent y aider.

## **2. Former un groupe**

Les maths modernes me l'avaient inculqué :  
« l'ensemble est plus grand que la somme de ses éléments ».

Mon expérience de catéchète, de formateur et d'apprenant me l'a appris : un groupe est plus que l'addition de ses membres.

Mais c'est grâce à la qualité des relations instaurées entre les membres d'un groupe que peuvent naître richesse d'idées et apprentissage de vie.

Les jeux de ce chapitre peuvent aider à souder le groupe :

### **2. a Jeux de contact.**

Ils peuvent aussi aider à instaurer un climat de confiance qui seul permettra au groupe d'être productif d'idées (la tête), d'amitié (le cœur), de solidarité (le corps) :

### **2. b Jeux de confiance.**

*Remarque générale :*

*Pour proposer ces jeux, il faut bien sûr un « meneur de jeu ». Mais dans beaucoup de jeux, rien n'empêche qu'une fois les consignes données, le meneur entre aussi dans le jeu : un groupe « formé » est formé de tous ses membres, catéchumènes et adultes ensemble.*

### **3. Vivre en groupe**

Les membres du groupe se connaissent. Un sentiment d'appartenance et de confiance est né. Le cadre essentiel dans lequel va pouvoir vivre et grandir le groupe est posé.

Mais il faudra peut-être encore des outils pour permettre aux membres de mieux communiquer ou pour permettre à chacun de trouver une vraie place dans le groupe.

Les jeux de cette partie peuvent y aider.

#### **3. a Communiquer**

Et puis, forcément, un groupe se fatigue, surtout lors de longues rencontres ou dans des camps de plusieurs jours.

Les jeux proposés peuvent aider à dynamiser le groupe et à créer de nouvelles interactions.

#### **3. b Dynamiser**

## **4. Evaluer (feed-back)**

Toutes ces rencontres, ces découvertes...  
Tout ce travail, ces réflexions des uns et des autres...  
Tous ces apprentissages...

Pourquoi ?

Parce que « c'était bien », « c'était sympa », « ona bien rigolé », « on a rencontré plein de gens », « c'était intéressant » ?...

Bien sûr. Et si ça se passe ainsi, c'est tout bonus !

Mais nous avons encore d'autre responsabilités, nous catéchètes, « enseignants en catéchèse » :

- donner aux catéchumènes la possibilité de mesurer le chemin qu'ils ont parcouru
- donner aux catéchumènes la possibilité de recevoir des échos (feed-back) de la part des autres (jeunes et adultes) pour mesurer ce chemin
- donner aux catéchumènes la possibilité de nous dire comment ils ont vécu ce chemin pour nous permettre, à nous catéchètes, d'adapter notre catéchèse, pour qu'elle reste un lieu de vie pour les nouveaux groupes avec lesquels nous vivons le caté.

Les jeux de ce chapitre peuvent y aider.

## **Je suis – Je ne suis pas**

Pour 5 - 20 participants / de 6 à 9 ans

### **Objectifs et durée**

Faire connaissance

Apprendre à parler  
de soi / devant un  
groupe

Se découvrir

Expérimenter le non-  
jugement

De 20-30 minutes

### **Matériel**

Une série de cartes  
avec des adjectifs

+ cartes vierges

Un grand panneau  
avec 3 colonnes : Je  
suis / Je ne suis pas  
/ J'aimerais être

### **Préparation**

Cartes et panneau

### **Référence :**

Classeur JV, 6-9  
ans, JESU

### **Déroulement**

Avant le début du jeu, préparer un grand panneau de trois colonnes avec comme titres :

- Je suis
- Je ne suis pas
- J'aimerais être

Enfants assis en cercle.

Mélanger les cartes et les poser au centre du cercle.

Chaque enfant tire une carte, lit l'adjectif qui y est écrit (aider les plus jeunes à lire) puis la place sur le panneau, dans la colonne de son choix.

Le meneur fait tirer les cartes aux enfants jusqu'à épuisement du stock.

Pendant cette phase de jeu, les enfants ne font pas de commentaires sur la façon dont les autres classent leurs cartes.

Une fois les cartes tirées, les enfants peuvent dire s'ils sont d'accord avec la répartition des cartes dans les colonnes ou s'ils souhaitent faire un changement, en expliquant ce qui les pousse à changer la carte de place.

Ils peuvent écrire sur une carte vierge un adjectif qui n'était pas dans la série mais qui est important pour eux.

Temps de discussion.

## Faire connaissance

# Du balai

Pour 10 - 30 participants / de 6 à 12 ans

### Objectifs et durée

Apprendre le nom  
des autres  
participants

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Un balai

### Préparation

Se procurer le  
matériel

### Référence :

Vacances +  
[www.vacancesplus.be](http://www.vacancesplus.be)

### Déroulement

Les participants forment un cercle.

Un joueur se place au centre avec le balai.

Le joueur du centre lâche le balai dès qu'il prononce  
le prénom d'un des membres du cercle.

Celui-ci doit récupérer le balai avant qu'il touche le  
sol.

Le jeu continue jusqu'à ce que tous connaissent le  
nom des autres.

## **La pelote de laine**

Pour 5 - 40 participants / de 5 à 12 ans

### **Objectifs et durée**

Apprendre le nom  
des autres  
participants

Se présenter

Former un esprit de  
groupe

De 5 à 15 minutes

### **Matériel**

Une pelote de laine

### **Préparation**

Rassembler le  
matériel

### **Déroulement**

Tout le monde se met en cercle.

L'animateur prend une pelote de laine et - en disant son nom - la lance à une personne du groupe (en gardant le bout du fil attaché à un doigt).

Cette personne garde le fil de laine dans la main et - en disant son nom - il lance la pelote à une nouvelle personne, et ainsi de suite.

On obtient ainsi une toile d'araignée qu'on peut admirer et commenter.

Il s'agit alors de la démonter sans faire de nœud !

La personne qui a le dernier bout de laine doit dire le nom de la personne précédente, se lever et lui apporter la pelote.

Si la personne se trompe, le groupe l'aide à trouver à qui elle doit apporter la pelote.

### **Variante**

En lançant la pelote, poser une question à la personne qui la reçoit : nom, hobby, etc.

# Zip Zap

Pour 6 - 40 participants / de 5 à 16 ans

## Objectifs et durée

Apprendre le nom  
des autres  
participants

Variante :  
donner un feed-back  
aux autres  
participants

De 15 à 30 minutes

## Matériel

Aucun

## Préparation

Aucune

## Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 3

## Déroulement

Les participants forment un cercle.

Le meneur de jeu se place au centre.

Il pointe son doigt vers une personne et lance « Zip »  
ou « Zap ».

Lorsqu'il dit « **Zip** », la personne désignée doit  
nommer la personne à sa droite.

Lorsqu'il dit « **Zap** », la personne désignée doit  
nommer la personne à sa gauche.

Si le nom donné est bon :

le meneur pointe du doigt une autre personne et le jeu  
reprend.

Si le nom n'est pas bon :

la personne qui s'est trompée prend la place du  
meneur au centre du cercle.

Lorsque le meneur lance « **Zip Zap** », tout le monde  
doit changer de place.

Le jeu se termine quand tous connaissent le nom des  
autres.

## Variante

Quand les participants se connaissent bien et qu'un climat de  
confiance est établi : nommer une qualité de la personne

**Objectifs et durée**

Apprendre le nom  
des autres  
participants  
Apprendre à  
coopérer  
Développer son  
esprit de déduction

De 15 à 30 minutes

**Matériel**

Feuillet marqué d'un  
nom d'animal (avec  
son illustration)  
Ruban adhésif

**Préparation**

Préparer les feuillets

**Référence :**

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 2

**Déroulement**

Coller un nom d'animal dans le dos de chaque participant.

Demander aux participants de se promener dans un espace délimité.

Lorsque deux personnes se croisent, elles échangent leur prénom et chacune doit poser une question à l'autre pour tenter de découvrir le nom d'animal collé dans son dos. L'autre ne peut répondre que par oui ou non.

Les participants circulent ainsi jusqu'à ce qu'ils aient trouvé leur nom d'animal. Ils peuvent aborder plusieurs fois la même personne.

Une fois leur nom d'animal trouvé, ils continuent à se promener pour aider les autres participants.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous connaissent le nom de l'animal écrit sur son papier.

**Illustration :**

Simon croise Justine. Ils se présentent. Simon demande à Justine « Est-ce que je vis dans l'eau Justine ? ». Celle-ci répond : « non, tu ne vis pas dans l'eau Simon ». Justine à son tour demande : « Est-ce que je possède des plumes Simon ? »...

Les deux se séparent et vont à la rencontre d'autres personnes.

**Variante**

A la place d'animaux : noms de personnalités, sons, etc.

## **Tendre moitié**

Pour 5 - 40 participants / de 5 à 16 ans

### **Objectifs et durée**

Apprendre à connaître les autres participants

Expérimenter ses stratégies et la vitesse

S'amuser

De 10 à 30 minutes

### **Matériel**

Aucun

### **Préparation**

Aucune

### **Référence :**

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 10

### **Déroulement**

« Jeu de tape »

Les participants se dispersent dans un espace déterminé.

Une des personnes joue « le chien » et tente de toucher un autre participant pour changer de rôle.

Pour éviter de se faire toucher, les participants doivent se grouper par deux (en se tenant les mains) et échanger un renseignement personnel (prénom, passe-temps, phobie, couleur préférée, etc.).

L'échange doit durer au maximum 10 secondes.

Après l'échange, les participants doivent absolument changer de partenaire et, ce faisant, éviter de se faire toucher.

La personne qui se fait toucher devient le chien et le jeu se poursuit.

### **Variante**

Après avoir joué un certain temps, discuter et noter sur un panneau les renseignements recueillis sur chaque participant.

Chacun a la possibilité de compléter ou corriger son propre portrait

## Nom et présentation

Pour 5 - 30 participants / de 5 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprendre le nom  
des autres  
participants

Prendre la « parole »  
de manière originale

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 5

### Déroulement

Les participants forment un cercle (assis ou debout).

Chacun dit son prénom à tour de rôle.

Ensuite, quelqu'un du groupe avance d'un pas vers le centre du cercle en faisant : un geste facilement imitable et en redisant son prénom.

Puis il reprend sa place.

Tous les autres participants l'imitent (geste et prénom).

La personne qui suit continue : nouveau geste et prénom.

Le reste du groupe l'imité (geste et prénom) puis imite le geste et le prénom de la première.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait eu son tour.

### Variante

Au lieu d'un geste : une grimace, un bruit, etc.

## **La ficelle de présentation**

Pour 5 - 25 participants / de 5 à 16 ans

### **Objectifs et durée**

Apprendre à connaître les autres participants

Parler de soi devant le groupe

De 15 à 30 minutes

### **Matériel**

Un rouleau de ficelle (ou pelote de laine)

Une paire de ciseaux

### **Préparation**

Se procurer le matériel

### **Référence :**

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 7

### **Déroulement**

Les participants forment un cercle debout ou s'asseyent autour d'une table.

Le meneur fait passer pelote et ciseaux et demande à chacun de couper un bout de ficelle. Les laisser choisir la longueur...

Puis un premier participant doit se présenter aux autres (nom, qualités, activités, passe-temps, ...) en enroulant lentement la ficelle autour de son index. Plus la ficelle sera longue, plus la présentation sera longue...

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde se soit présenté.

### **Variante**

Au lieu de se présenter, inventer une histoire collective, qui se poursuit d'une personne à l'autre selon la longueur de la ficelle.

### **Pour poursuivre**

Pour symboliser l'unité du groupe, demander aux participants d'attacher les bouts de leur ficelle à celle de leurs voisins.

Possibilité ensuite d'employer cette ficelle reconstituée pour d'autres jeux.

## Objectifs et durée

Faire connaissance  
avec les autres  
participants  
S'amuser avec les  
voix

De 10 à 30 minutes

## Matériel

Aucun

## Préparation

Aucune

## Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 11

## Déroulement

Les participants s'asseyent en cercle.

Le meneur lance le jeu en criant son prénom.

La personne à sa gauche le répète aussitôt à haute voix à la personne à sa gauche, qui le répète à son tour à la personne à sa gauche, et ainsi de suite.

Le prénom fait ainsi le tour du cercle en un éclair, comme s'il était répété par l'écho.

Une fois le tour du meneur revenu, il répète son prénom à la personne à sa gauche, qui le répète à la personne à sa gauche en ajoutant au prénom du meneur son propre prénom. Ce sont alors deux prénoms qui voyagent en écho.

Vous pouvez vous aventurer et ajouter ainsi le prénom de chaque personne du groupe.

Bonne chance, bonne chance, bonne chance...

## Variante

Utiliser des noms d'animaux, des sons, etc.

Faire un autre tour en essayant d'augmenter la vitesse de transmission ou de la diminuer.

## Former un groupe : jeu de contact

## Et on s'entasse !

Pour 10 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Coopérer

Entrer en contact

Rire à profusion

De 5 à 10 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Classeur JV, 6-9  
ans, CONT

### Déroulement

En cercle, chacun est assis sur une chaise (de préférence).

Le meneur de jeu pose à tous une question à laquelle on répond par oui ou par non.

Celui qui répond oui, se déplace d'une chaise sur la droite (et s'assied donc sur le genou du voisin...), et celui qui répond non ne bouge pas.

Après une série de 10 questions, quelle entassée !

Exemples de questions :

« Avez-vous un frère ? »

« Aimez-vous les spaghettis ? »

« Aimez-vous l'école ? »

Etc.

## Former un groupe : jeu de contact

# La chaise humaine

Pour 5 - 50 participants / de 5 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprivoiser le contact physique  
Agir en synergie avec d'autres  
Coopérer et rire

De 5 à 10 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 18

### Déroulement

Demander aux participants de former un cercle serré : les épaules doivent se toucher.

Au signal, tout le monde pivote en même temps vers la droite.

Puis les participants se dirigent vers le centre en faisant de petits pas de côté, jusqu'à ce qu'ils soient très proches les uns des autres.

Chaque participant s'assieye alors doucement sur les genoux de la personne placée derrière elle.

Les participants tentent de rester ainsi le plus longtemps possible... voire d'avancer en cadence.

## Former un groupe : jeu de contact

# Le train - serpent

Pour 10 - 50 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Coopérer

Rire à profusion

De 10 à 15 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,

Je coopère je  
m'amuse, p. 40

et Classeur JV, 6-9  
ans, CONT

### Déroulement

A la queue leu leu, les participants tiennent la main de leur partenaire avant avec leur main gauche et celle de leur partenaire arrière avec leur main droite entre les jambes.

La personne à la fin de la file passe sous les jambes de la personne devant elle, puis de l'autre personne, et ainsi de suite, en entraînant les autres à sa suite.

Elle doit se rendre ainsi jusqu'à la personne au début de la file.

Il faut éviter que le train-serpent ne se défasse.

### Variante : La mue du serpent

Même principe, mais dans l'autre sens !

A la queue leu leu (équipes d'au moins 12 participants), chacun tient de sa main gauche et entre les jambes la main droite du suivant

Le dernier de la file se couche sur le dos et tout le serpent recule par-dessus lui, et se couche sur le dos, un par un, sans lâcher les mains.

Quand le dernier touche le sol de la tête, il se relève aussitôt et relève toute la chaîne par le trajet inverse.



## Former un groupe : jeu de contact

## Le mille - pattes

Pour 10 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Coopérer  
Entrer en contact  
Rire à profusion

De 5 à 10 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Classeur JV, 6-9  
ans, CONT

### Déroulement

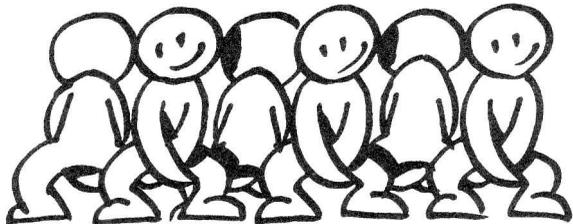
Former deux lignes de joueurs qui se placent dos à dos.

Les joueurs d'une ligne se déplacent d'un pas sur la gauche.

Chacun se penche en avant, passe ses bras entre ses jambes, et attrape les mains des deux joueurs placés derrière lui.

Dans cette position, soit on peut se déplacer latéralement, soit une ligne avance et essaie d'entraîner l'autre.

On peut aussi faire une course entre deux mille-pattes.



## Former un groupe : jeu de contact

# L'amibe

Pour 5 - 20 participants / de 5 à 16 ans

### Objectifs et durée

Collaborer

Apprivoiser le contact physique

Se rapprocher des autres et développer la tolérance

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Longue corde

Obstacles (tables, chaises,...) et de quoi délimiter le parcours

### Préparation

Se procurer le matériel

Préparer le parcours

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 17

### Déroulement

Demander aux participants de former un groupe serré.

Entourer tout le groupe avec une corde en faisant trois ou quatre tours. Le groupe est devenu une amibe.

L'amibe part à l'aventure en parcourant un chemin plus ou moins accidenté parsemé d'obstacles.

Suggérer des directions à prendre.

### Variante

Faire l'activité les yeux bandés et se déplacer au son d'une cadence.

## Former un groupe : jeu de contact

# Nœud gordien ou nœud humain

Pour équipes 8 - 16 participants / de 10 à 16 ans  
possibilité de faire plusieurs équipes

### Objectifs et durée

Développer la  
tolérance  
Apprivoiser le  
contact physique

De 10 à 15 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 41

### Déroulement

Les participants forment un cercle assez serré.

Ils tendent les bras, paumes ouvertes vers le haut, et ferment les yeux.

Chaque personne saisit deux mains au hasard.

Les participants ouvrent ensuite les yeux et, en se faufilant, essaient de défaire le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains.

Le jeu se termine lorsqu'on se retrouve en un ou plusieurs cercles.

## Former un groupe : jeu de confiance

## Le phare

Pour 6 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Développer l'écoute  
et la confiance  
Utiliser d'autres sens  
que la vue

De 10 à 30 minutes

### Matériel

Un foulard pour deux  
participants  
Feuillets avec des  
noms d'animaux

### Préparation

Préparer les feuillets

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 59

### Déroulement

Les participants se regroupent deux par deux.

Une personne fait le bateau et l'autre le phare.

Donner un animal différent à chaque paire.

La paire s'entend sur la façon de reproduire le cri que  
produit l'animal en question.

Le bateau se bande ensuite les yeux et reste  
immobile tandis que le phare s'éloigne.

Au signal de départ, les phares font le cri de l'animal  
indiqué sur le feuillet, puis s'immobilisent.

Les bateaux tentent de rejoindre leur phare.

Le jeu se termine lorsque tous les bateaux ont rejoint  
leur phare.

### Variantes :

Faire tourner le bateau trois fois sur lui-même avant que le phare  
ait pris sa place.

Mettre plus de bateaux que de phares.

Remplacer le nom d'animal par un son.

## Former un groupe : jeu de confiance

# Promenade du muet et de l'aveugle

Pour 10 - 20 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Découvrir la confiance

Utiliser d'autres sens que la vue

Prendre un risque

De 20 à 40 minutes

### Matériel

Un foulard pour deux participants

### Préparation

Rassembler le matériel

### Référence :

Classeur JV, 6-9 ans, PROM

### Déroulement

L'animateur demande au groupe de se séparer en deux : une moitié jouera les aveugles, l'autre les muets.

Chaque aveugle choisit un muet qui le guidera. Les yeux de l'aveugle sont bandés.

Pendant quelques minutes, les muets promèneront les aveugles. Puis inversion des rôles entre les deux partenaires.

L'animateur précise les règles :

- silence absolu pendant tout l'exercice, pour l'aveugle comme pour le muet !
- la promenade n'est pas une course d'obstacles pour l'aveugle, mais une occasion d'expériences. L'animateur encourage les muets à être imaginatifs : mettre l'aveugle en présence de différents sons, objets à toucher, ...

Discussion.

Comment chacun a vécu ce jeu, en tant que guide muet et en tant qu'aveugle.

## Former un groupe : jeu de confiance

## Carrousel

Pour 12 - 30 participants / de 8 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprendre à faire  
confiance à ses pairs  
Coopérer en  
synergie

De 10 à 20 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 27

### Déroulement

Les participants forment un cercle et se placent debout et couchés en alternance.

Les personnes étendues sur le dos orientent leurs pieds vers le centre du cercle : leurs pieds doivent se toucher.

Elles prennent les mains des personnes debout de chaque côté d'elles et se raidissent de façon à soulever leurs épaules à environ 30 cm du sol.

Les participants commencent à tourner lentement, puis accélèrent graduellement (en fredonnant la musique d'un carrousel).

Après quelques minutes, inverser les rôles.

### Variante :

Faire tenir un ballon rempli d'eau avec leur menton par les personnes soutenues par les autres !

## Former un groupe : jeu de confiance

## La bouteille ivre

Pour 6 - ... participants / de 10 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprendre à faire confiance à ses pairs

Dépasser ses peurs

Apprivoiser le contact physique

De 10 à 20 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Déroulement

Groupes de 6 ou 7.

En cercle et face au centre, campés solidement sur les jambes, les mains en avant.

Au centre, un volontaire, pieds joints, bras le long du corps, yeux fermés (bandés), monobloc, se laisse aller en avant, en arrière...

Les autres le reçoivent et l'accompagnent très doucement jusqu'à la verticale, en silence.

### « Variante » :

Possibilité pour les filles de croiser les bras devant leur poitrine.

## Former un groupe : jeu de confiance

## Tapis roulant

Pour 8 - 40 participants / de 8 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprendre à faire confiance à ses pairs  
Apprivoiser le contact physique

De 10 à 20 minutes  
par jeu

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 32

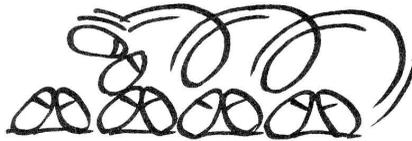
et Classeur JV, 6-9 ans, CONT

### Déroulement

Les participants s'étendent par terre sur le ventre, côte à côte.

La personne à une extrémité roule sur les autres jusqu'à l'autre extrémité, où elle reste étendue.

La deuxième personne suit, puis la troisième...



### Variantes :

### Tapis volant

S'étendre sur le dos et transporter la personne à bout de bras. Il faut équilibrer les forces des participants au sol.

### Le surf

Même principe que le tapis roulant, mais cette fois ce sont les participants couchés au sol qui roulent sur eux-mêmes et qui font ainsi surfer les joueurs allongés sur eux.

Les participants couchés en surface sont placés perpendiculairement à ceux qui roulent.



**Objectifs et durée**

Apprendre à  
communiquer de  
manière non-verbale

De 10 à 20 minutes

**Matériel**

Musique de fond

**Préparation**

Rassembler le  
matériel

**Référence :**

Classeur JV, 6-9  
ans, MIRO

**Déroulement**

Les participants se placent deux par deux, debout,  
face à face.

Dans chaque couple, un participant joue le miroir de  
l'autre.

A regarde B. A agit comme s'il était devant un miroir  
et B reproduit fidèlement et systématiquement tous  
les mouvements de A.

Après quelques minutes, les participants inversent les  
rôles.

L'animateur encourage les participants à exprimer  
une action, raconter une histoire par leurs gestes et  
leur corps.

Prévoir une musique de fond.

Temps de discussion sur le jeu.

**Commentaire :**

Très bon exercice à l'écoute et à l'observation.

L'exercice peut être utilisé quand les participants ont de la peine à  
écouter l'autre.

## Objectifs et durée

Apprendre à  
communiquer :  
parler - écouter

Parler avec plusieurs  
personnes

De 10 à 30 minutes

## Matériel

Chaises

## Préparation

Disposer les chaises  
en 2 cercles  
concentriques

## Référence :

Jürg Bichsel

Formation des  
catéchètes

## Déroulement

Autant de chaises que de participants : chaises réparties en deux cercles concentriques qui se font face.

Diviser le groupe en deux.

Chaque moitié s'assied sur un rond de chaises.

Par couple (les personnes assises l'une en face de l'autre) parler d'un sujet : pendant une minute l'un parle, l'autre écoute sans rien dire ; puis on inverse.

Décaler un cercle d'une ou plusieurs places et donner un nouveau sujet. Possibilité de faire plusieurs fois cet exercice.

Décaler une dernière fois. Cette fois demander un dialogue de cinq minutes (par exemple, trouver entre les 2 personnes dix points communs).

## Commentaire :

Lors d'un tour de table, le temps de parole est divisé par le nombre de participants (pour autant que chacun parle), ce qui rend l'exercice difficile pour les grands groupes.

Avec cette animation, le temps n'est divisé que par deux !

Par ailleurs, cette animation oblige chacun à prendre la parole, et de manière protégée : la personne n'a qu'un seul interlocuteur. Et lorsqu'on sait que, dans un groupe, une personne qui n'a pas pris la parole pendant la première demi-heure a peu de chances de la prendre par la suite...

Selon les sujets choisis, cette animation permet aussi bien de :

- se présenter
- entrer dans un thème
- évaluer une activité

**Objectifs et durée**

Apprendre à  
communiquer

Oser (se) dire

Entrer dans un  
thème

Faire des groupes

De 10 à 20 minutes  
par jeu

**Matériel**

Aucun

**Préparation**

Aucune

**Référence :**

Jürg Bichsel

Formation des  
catéchètes

**Autour d'un mot**

**Déroulement**

Les participants sont en cercle.

L'animateur choisit un mot en lien avec le thème de la rencontre.

A tour de rôle, chacun dit rapidement (sans réfléchir) un mot que le mot de l'animateur évoque pour lui.

Deux possibilités :

- chacun part du mot de l'animateur : convergence
- l'association se fait sur le dernier mot évoqué : ça peut aller n'importe où !

**Points forts de l'animation :**

- le groupe n'est pas dans l'analyse, mais dans le créatif
- on ne peut pas se tromper : évite les moqueries

**Portrait chinois**

**Déroulement**

« Si j'étais un ... je serais... »

L'animateur choisit un exemple (animal, grande ville, instrument de travail, boisson, personnage célèbre...).

On fait un tour de table.

**Points forts de l'animation :**

- l'animation est dans le « oser » : on ne peut pas se tromper
- elle permet de se présenter : possibilité d'y revenir et de demander le pourquoi des choix des participants
- elle permet de former des groupes ; par exemple pour l'animal, de séparer félins et oiseaux, etc.

## Vivre en groupe : communiquer

# Dessiner en groupes

Pour 6 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Apprendre à  
communiquer

Utiliser l'auditif, le  
visuel et le  
mouvement

Approfondir un  
thème

De 30 à 45 minutes

### Matériel

Grandes feuilles

Matériel de dessin

### Préparation

Rassembler le  
matériel

### Référence :

Jürg Bichsel

Formation des  
catéchètes

### Déroulement

Faire des groupes de 4 à 6 personnes.

Demander à chaque groupe d'illustrer par un dessin le thème proposé.

Le dessin doit être fait en collaboration, c'est-à-dire que chaque membre des sous-groupes doit y avoir participé.

Les groupes présentent leur dessin aux autres.

Dans un premier temps, ce sont les autres groupes qui disent ce qu'ils y voient.

Dans un second temps, le sous-groupe explique son dessin ou corrige les commentaires des autres.

### Commentaire :

Cette animation présente deux avantages par rapport à une présentation écrite :

- un dessin dit beaucoup plus (est plus riche de sens) que des mots : le commentaire des autres sous-groupes fait en premier va souvent plus loin ou ailleurs que les explications données par les auteurs du dessin
- cette animation met en jeu d'autres canaux que le seul auditif : le visuel et le mouvement

**Objectifs et durée**

Entrer en relation :  
seul, à deux, en  
groupe.

Expérimenter la  
cohésion du groupe  
Bouger et jouer

De 20 à 30 minutes

**Matériel**

Une petite balle (en  
mousse) par  
participant

**Préparation**

Rassembler le  
matériel

**Référence :**

Jürg Bichsel  
Formation des  
catéchètes

**Lâcher prise**

**Déroulement**

***Individuellement.***

Prendre la balle dans une main et tendre le bras au-dessus de sa tête : lâcher la balle et la rattraper le plus bas possible avec la même main.

Recommencer avec l'autre main.

***A deux.***

Face à face, le teneur de balle lâche la balle. L'autre main tendue devant lui ou dans le dos doit la rattraper avant qu'elle tombe. Avec une main, puis l'autre.

**Faire circuler les balles**

***Tous***

En cercle, chacun tient la balle dans sa main gauche, à plat devant lui.

Au signal de l'animateur « hé ! » chacun pose sa main droite sur la balle et la prend.

Au second signal « hop ! », chacun donne la balle dans la main gauche de son voisin de droite.

Et la ronde commence ! Il est possible de modifier la cadence.

Possible aussi d'arrêter la ronde : « héééé ! ». Et de recommencer dans l'autre sens : « hop ! »

**Commentaire :**

Les balles risquent fort de tomber ! Le groupe pourra expérimenter sa cohésion si, plutôt que ses membres courent après les balles, ils continuent les mouvements (même sans balle par moment) pour que les balles restantes puissent continuer à tourner.

**Objectifs et durée**

Expérimenter physiquement la collaboration et le conflit

De 30 à 45 minutes pour le tout.

Mais possible de ne pas tous les faire.

**Matériel**

Une baguette par personne

Une longue corde

Six foulards

**Préparation**

Rassembler le matériel

**Référence :**

Jürg Bichsel

Formation des catéchètes

**Se pousser**

Faire des paires. Chacun face à face, à 50 cm, mains contre les mains de l'autre.

But du jeu : en ne se poussant qu'avec les mains, essayer de déstabiliser l'autre : celui qui bouge les pieds perd.

**Commentaire :**

Cette animation permet d'expérimenter deux stratégies : utiliser toute sa force pour pousser l'autre ou alors laisser aller les bras... et l'autre pique du nez !..

Ou : ne tenir compte que de soi ou aussi de l'autre...

**Les baguettes**

Chacun reçoit une baguette et choisit un partenaire.

Le couple doit tenir les deux baguettes du bout des doigts sans qu'elles tombent et se promener.

**Variantes :**

Ajouter des obstacles

Donner la consigne (secrète) à un des deux d'essayer de conduire l'autre à un endroit précis.

**La corde**

Le groupe tient une corde (solide !) nouée et forme un cercle autour. Chacun doit essayer de tirer la corde (et le groupe) à soi.

Puis, le groupe « rentre » dans le rond et chacun met la corde sous les fesses. En lâchant la corde, chacun s'appuie contre la corde et tient en équilibre.

**Commentaire :**

Si tirer le groupe à soi est épuisant, on peut s'y appuyer.

**Faire un carré**

Demander six volontaires. Leur bander les yeux et leur demander de faire un carré (côtés égaux de x mètres et angles droits).

**Commentaire :**

Les autres observent les stratégies et collaborations.

## Objectifs et durée

Expérimenter la force du groupe et ses dangers

Pouvoir les formuler

De 20 à 30 minutes

## Matériel

Aucun

## Préparation

Aucune

## Exclusion

### Déroulement

Un joueur cherche à pénétrer à l'intérieur d'un cercle formé par les autres, se tenant solidement par les épaules et présentant un mur aussi impénétrable que possible.

Suivant le nombre, essayer avec 2 ou 3 exclus.

Changer les rôles.

### Explication :

Un mouvement très fort de solidarité s'établit spontanément pour interdire l'accès à l'exclu. Celui-ci devant le mur des dos, ressent intensément l'exclusion, le rejet par le groupe. Suivant ses capacités physiques, il choisira l'entrée en force, l'effraction ou la ruse (le maillon faible, la chatouille ou le détournement d'attention).

## Inclusion

### Déroulement

Jeu similaire, mais dans lequel le joueur est empêché de sortir du cercle : fait éprouver le découragement, l'abandon pouvant se transformer subitement en explosion d'énergie pour "s'en sortir".

Changer les rôles

### Explication :

Le groupe expérimente son pouvoir, la force de sa cohésion, mais la solidarité s'effectue au détriment de quelqu'un.

## Discussion

Donner la parole d'abord aux exclus / inclus, puis au groupe :

- comment ont-ils vécu leur rôle : difficultés, découvertes, etc. ?
- quels parallèles avec ce que nous vivons dans notre groupe ?

**Objectifs et durée**

Transgresser ou non les limites

Réfléchir au respect ou non des consignes

De 15 à 30 minutes

**Matériel**

De quoi faire une ligne

**Préparation**

Aucune

**Référence :**

Anne-Dominique Grosvernier, Comcat

**Déroulement**

Diviser le groupe en deux.

Les deux moitiés se font face.

Entre les deux, tracer une ligne par terre (craie, scotch, ...).

Demander à chaque participant de toucher la paume des mains de la personne en face de lui avec ses propres paumes, sans appuyer.

Donner la consigne suivante : « Vous n'osez pas dépasser la ligne ».

Laisser le jeu se dérouler.

Ce qui se passe en général, c'est que chacun commence à pousser son partenaire avec les mains pour le faire reculer.

Laisser les participants se défouler un moment.

Puis proposer un temps de discussion :

- analyser la consigne et ce que le groupe en a fait
- ne pouvait-on pas simplement rester debout mains contre mains, sans bouger ???

**Commentaire :**

Ce jeu peut être utilisé avec un groupe un peu turbulent qui ne respecte pas les consignes pour lui permettre de réfléchir à son fonctionnement

## Vivre en groupe : communiquer

# Portrait nichois

Pour 6 - 20 participants / de 10 à 16 ans

### Objectifs et durée

Place à l'imagination

Présenter les autres  
par l'image

Recevoir un feed-  
back imagé sur soi-  
même

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Corinne Baumann

## Portrait chinois à l'envers

### Déroulement

Les participants sont en cercle.

Un/e volontaire sort de la salle. Le groupe désigne  
une personne que le volontaire devra découvrir.

Pour trouver la personne désignée, le volontaire pose  
des questions aux membres du groupe :

« s'il ou elle était... (un animal, une fleur, ...) il ou elle  
serait quoi ? ». Ainsi de suite jusqu'à ce que le  
volontaire pense avoir assez d'éléments pour  
découvrir la personne désignée.

Lorsque le volontaire a trouvé, poursuivre avec un  
autre.

### Commentaire :

Pour ce jeu, les membres du groupe doivent déjà se connaître

## Objectifs et durée

Chercher des solutions

Faire preuve d'originalité

Faire des choix

De 30 à 45 minutes

## Matériel

Un tableau, de quoi écrire

## Préparation

Rassembler le matériel

## Référence :

Jürg Bichsel

Formation des catéchètes

## Définition (tirée de Wikipédia) :

Le **brainstorming** ou **remue-méninges** est une « réunion créative d'attaque en équipe d'un problème », inventée dans les années quarante par Alex Osborn. Il était à l'origine une méthodologie de réunion de groupe pour imaginer un nombre important d'idées publicitaires et promotionnelles pour ses clients.

Le principal intérêt de la méthode provient **du fait que des idées très nombreuses et originales sont produites**.

Pour cela, les suggestions absurdes sont admises durant la phase de production d'idées et de stimulation mutuelle. En effet, des personnes ayant une certaine réserve peuvent alors être incitées à s'exprimer, par la dynamique de la formule et/ou par les effets volontaires (interventions) de l'animation. Résultat : en dépit de la peur première de formuler une idée absurde, des idées excellentes peuvent se mettre à surgir. C'est pour amener à l'accouchement de ces bonnes idées en toute quiétude que l'absence de critique, la suggestion d'idées sans aucun fondement réaliste, et le rythme, sont des éléments vitaux pour la réussite du processus.

## Utilisation du brainstorming au catéchisme

Cette technique peut être utilisée en groupe pour trouver des solutions à des problèmes.

Mais avec des ados, il vaut peut-être mieux retourner la question :

- plutôt que : que faut-il faire pour résoudre ce problème ?
- demander : que peut-on faire pour empirer le problème ?

Puis lire ces solutions « à l'envers » !

## Objectifs et durée

Montrer la pression que peut exercer un groupe sur une personne

Expérimenter et discuter cette pression

Jeu : 10 minutes

Discussion :  
20 minutes

## Matériel

Quelques plaques de chocolat

Une assiette

Billets avec consignes

## Préparation

Rassembler le matériel

Ecrire les consignes

## Référence :

Classeur JV, 12-15 ans, CHOC

## Déroulement

Le meneur de jeu choisit un groupe de six personnes ; les autres participants jouent le rôle d'observateurs.

Donner à chacun des six joueurs une consigne écrite qu'il ne doit pas montrer aux autres.

Sur cinq consignes, il est écrit :

« Mange du chocolat et fait en sorte que tous les autres en mangent aussi ».

Sur la sixième, au contraire :

« Ne mange pas de chocolat, même si les autres veulent t'en faire manger ».

Le meneur place ensuite au milieu des six une assiette remplie de morceaux de chocolat et laisse jouer les participants selon les consignes.

Les observateurs relèvent les réflexions et les arguments des joueurs.

A la fin du jeu, ouvrir un temps de discussion sur ce qui s'est passé :

- discuter de la pertinence des arguments utilisés par les joueurs
- faire des liens avec des situations de la vie réelle

## Exemples de questions pour la discussion

Au joueur refusant le chocolat :

As-tu eu envie d'accepter le chocolat pour que les autres te laissent en paix ?

As-tu vécu d'autres situations semblables ?

Aux mangeurs de chocolat :

Etiez-vous à l'aise par rapport à la consigne ?

Comment avez-vous ressenti le refus de celui qui ne voulait pas de chocolat ?

Aux observateurs :

Que pensez-vous des arguments des uns et des autres ?

Est-ce que ce genre de scénario pourrait se dérouler dans la réalité ?

## Vivre en groupe : communiquer

## Des sons aux mots

Pour 10 - 30 participants / de 13 à 16 ans

### Objectifs et durée

Jeu antiphoné  
S'exercer à écouter  
l'autre et à  
reproduire ce qu'il dit  
Se positionner dans  
le groupe

De 20 à 30 minutes

### Matériel

Micro et sono

### Préparation

Aucune

### Référence :

Corinne Baumann

### Déroulement

1<sup>e</sup> étape : des sons

Tout le monde ferme les yeux et répète les cris et les sons lancés par le meneur au micro. Par exemple : mmh mmh (doucement) / raaaah (fort) / hiiiiiiiiiii (fort) / ouin (fort) / bêêêêrk (doucement) / miammiam (doucement) / ha ha ha (fort) / blablablablaba (doucement)

2<sup>e</sup> étape : premiers mots

Ouvrir les yeux et regarder autour de soi. Répéter les mots :

oui / non / aïe / maman / soiiff / youpie / dodo l'enfant do

3<sup>e</sup> étape : le poids des mots

répéter avec l'air le plus méprisant possible les mots d'insulte, l'air le plus heureux possible les mots gentils :

imbécile / crétin / connard / chéri / je t'aime / tu es beau

4<sup>e</sup> étape : l'échange des mots :

se mettre debout, deux groupes face à face ; la moitié ou le quart répète, les autres répondent :

- ping-pong (une moitié ping, l'autre répond pong en regardant passer une balle invisible)

- oui – non (idem + faire le geste correspondant de la tête)

- Frère Jacques en canon

5<sup>e</sup> étape : du nous au je (les prénoms)

debout en cercle, chacun étant unique, il va dire au micro son prénom sur le ton qui lui plaît. Les autres le répèteront, mais feront le contraire (si c'est dit fort, le groupe le chuchotera, si c'est dit haut, il dira bas)

### Commentaire :

Pour ce jeu, les membres du groupe doivent déjà se connaître

## Vivre en groupe : dynamiser

# Le Vroum !

Pour 8 - 50 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

S'amuser dans un moment d'attente  
Agir en coordination

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Paroisse de St-Imier,  
par Willy Mathez  
connexion3d

### Déroulement

Les participants forment un grand cercle.

Il s'agira de faire circuler une moto imaginaire dans le cercle, par la voix et les gestes.

Un participant fait chauffer la moto « Vroum, vroum... »

Puis il la lance à son voisin de gauche ou de droite :

- par la voix : « Vroum ! »
- et le geste : il l'envoie des deux mains

Le voisin a trois possibilités :

- la faire passer plus loin de la même manière
- l'arrêter et la faire repartir dans l'autre sens :
  - par la voix : « Clac ! »
  - par le geste : les deux mains paumes face à face devant lui
- la faire sauter par dessus lui ainsi que la personne qui le suit :
  - par la voix : « Hou Hou ! »
  - par le geste : en sautant sur place, les mains contre le corps

La personne qui se trompe (geste, voix ou qui joue lorsque ce n'est pas son tour) est éliminée et s'assied.

Le jeu se termine lorsqu'il ne reste que deux conducteurs de moto.

### Variante :

On peut bien sûr changer à l'envi de gestes, de cris et de véhicule !

## Vivre en groupe : dynamiser

# Le loup et l'agneau

Pour 5 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Jeu de poursuite

Participer activement

S'amuser en groupe

De 10 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,

Je coopère je

m'amuse, p. 33

### Déroulement

Les participants forment des files de 5 à 10 personnes et posent les mains sur les hanches de la personne devant eux.

La personne en tête de file fait le berger ; la dernière de la file est l'agneau. Une autre personne fait le loup. Le loup se place devant la file et tente d'attraper l'agneau.

Le berger, suivi des autres, s'efforce de l'en empêcher en se déplaçant.

Si le loup réussit à attraper l'agneau, les personnes changent de rôle : le loup prend la place du berger et l'agneau devient le loup.

### Variante :

Réaliser l'activité en deux files. La personne à la tête de chaque file joue le rôle du loup et la dernière celui de l'agneau. Chaque loup tente d'attraper l'agneau de l'autre équipe. Les participants de chaque équipe doivent protéger leur agneau.

## Vivre en groupe : dynamiser

# Le clin d'œil assassin

Pour 10 - 40 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Ramasser des indices pour résoudre une énigme

S'amuser en groupe

De 10 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 75

### Déroulement

Assis en cercle, le groupe désigne une personne qui fera le détective.

Un fois nommé, le détective se retire pour permettre au groupe de désigner un assassin, puis il revient au sein du groupe pour trouver l'assassin.

Il a trois chances. Il doit découvrir l'assassin avant que tous les participants soient tués.

L'assassin tue quelqu'un en lui faisant un clin d'œil.

Les personnes assassinées se couchent sur le dos.

Le détective ne peut être assassiné.

Le jeu se termine lorsque tous les participants sont morts ou lorsque le détective découvre l'assassin.

Vous pouvez récidiver avec un nouveau détective et un nouvel assassin.

### Variantes :

Le choix de l'assassin peut se faire à l'insu de tous : demander au groupe de fermer les yeux et désigner une personne qui se promènera et donnera une tape sur l'épaule du futur assassin. Le détective peut ensuite être nommé.

Le jeu peut aussi se jouer debout : les participants se promènent et se croisent lentement. La personne assassinée s'écroule à terre.

Sur le mode du célèbre jeu « Le loup garou », il est possible d'arrêter le jeu après chaque assassinat et de laisser le détective poser des questions avant de désigner un suspect.

## Vivre en groupe : dynamiser

# L'usine de bottes

Pour 5 - 50 participants / de 5 à 16 ans

### Objectifs et durée

S'amuser dans un moment d'attente  
Agir en coordination

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Les souliers de chacun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 22

### Déroulement

Déposer les bottes (ou les souliers !) des participants par terre. C'est l'usine de bottes.

Les participants circulent parmi les bottes en les poussant doucement du pied et en disant : « Bottes, bottes, usine de bottes... »

Au signal, les participants mettent rapidement au pied la première botte qu'ils voient.

Ensuite, chaque personne tente de retrouver celle qui a l'autre botte pour former la paire.

Lorsqu'elle l'a trouvée, les deux se placent les pieds côte à côte et restent immobiles jusqu'à ce que toutes les bottes de l'usine soient réunies par paires.

Puis, on recommence.

### Variante :

A la fin du jeu, trouver à qui appartient la paire de bottes et la lui remettre.

## Vivre en groupe : dynamiser

# La vache sans tache qui tache

Pour 5 - 20 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Démythifier la peur  
du ridicule  
S'amuser en groupe

De 20 à 40 minutes

### Matériel

Crayon à maquillage  
pour enfant  
ou bouchon de liège  
qu'on brûle de temps  
en temps

### Préparation

Se procurer le  
matériel

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 71

### Déroulement

Les participants s'asseyent en cercle (chaises ou par terre).

Tous les participants se présentent à haute voix dans l'ordre de leur position : « vache sans tache numéro un », puis « vache sans tache numéro deux », etc.

Les vaches, ensuite, doivent s'appeler l'une l'autre sans se tromper de nom.

Une vache qui tache sans tache commence le jeu en appelant une des vaches sans tache par son numéro.

La vache visée doit répondre en appelant à son tour une autre vache par son numéro.

Exemple : *La vache sans tache numéro 1 appelle la vache sans tache numéro sept. Elle répond : la vache sans tache numéro sept appelle la vache sans tache numéro trois, ...*

Si une vache se trompe en appelant ou en étant appelée, on lui fera une tache sur le front et elle deviendra donc « la vache à une tache numéro.... »

Si elle fait une deuxième erreur, elle devient « la vache à deux taches numéro... »

## Vivre en groupe : dynamiser

# La toupie

Pour 8 - 40 participants / de 8 à 16 ans

### Objectifs et durée

Expérimenter  
l'équilibre et la  
vitesse  
Collaborer  
Rire

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je  
m'amuse, p. 26

### Déroulement

Les participants se placent deux par deux, debout, face à face, mains dans les mains, les bras tendus vers l'avant et les pieds rapprochés.

Ils tournent lentement en faisant de petits pas de côté, puis ils accélèrent.

Ils constatent alors que seules leurs mains peuvent les empêcher de tomber.

### Variante :

Augmenter la distance entre les participants en leur faisant tenir un bâton solide par ses extrémités.

# La balle « magique »

Pour 6 - 30 participants / de 6 à 16 ans

### Objectifs et durée

Donner un feed-back aux autres participants

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Une petite balle (en mousse)

### Préparation

Se procurer le matériel

### Référence :

Jürg Bichsel, formation des catéchètes

### Déroulement

Les participants forment un cercle.

Le meneur de jeu lance la balle à une personne de son choix en disant une chose qu'il apprécie chez elle.

La personne qui a reçu la balle la lance à une autre en lui disant une qualité.

Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait reçu au moins une fois la balle.

### Commentaire :

A jouer lorsque les participants se connaissent bien et qu'un climat de confiance est établi.

Un jeu « magique » parce que le groupe s'autorégule :

- chacun arrive à trouver un élément positif ou souriant concernant les autres
- le groupe veille à ce que personne ne soit oublié

Les adultes reçoivent également des feed-back de la part des jeunes

### Variante :

Proposer à chaque participant de **faire un cadeau à son voisin** de droite. Pas sous la forme d'un objet, mais en lui offrant un cadeau de grande valeur : lui dire quelque chose qu'on aime bien chez lui ou quelque chose qu'il fait bien.

Prévoir avant cela un jeu qui a mélangé le groupe pour que les « bons copains ou copines » ne soient pas assis les uns à côté des autres (par exemple « Et on s'entasse » fiche 2a.1).

# La ficelle d'évaluation

Pour 5 - 25 participants / de 5 à 16 ans

### Objectifs et durée

Evaluer le déroulement d'une rencontre

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Un rouleau de ficelle (ou pelote de laine)  
Une paire de ciseaux

### Préparation

Se procurer le matériel

### Référence :

Ch. Fortin,  
Je coopère je m'amuse, p. 7

Adaptation du jeu de présentation : « la ficelle de présentation »

### Déroulement

Les participants forment un cercle debout ou s'asseyent autour d'une table.

Le meneur fait passer pelote et ciseaux et demande à chacun de couper un bout de ficelle. Les laisser choisir la longueur...

Puis un premier participant fait l'évaluation de la rencontre (contenu, intérêt, préférences, ce que je retiens...) en enroulant lentement la ficelle autour de son index. Plus la ficelle sera longue, plus l'évaluation sera longue.

Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que tout le monde ait donné son avis.

### Commentaire :

Accueillir les évaluations négatives sans vouloir se justifier tout de suite : une évaluation doit permettre d'améliorer les animations proposées.

Les animateurs peuvent bien sûr y jouer également !

### Objectifs et durée

Vivre une évaluation dans un esprit de respect et de non-jugement

Evaluer les diverses activités du camp

De 30 à 60 minutes

### Matériel

Papier kraft, feutres

Post-it de 3 couleurs

Bougie ou objet

### Préparation

Se procurer le matériel

Préparer le panneau

### Référence :

Classeur JV, 6-9 ans, BILA

### Déroulement

Préparer à l'avance un panneau sur lequel chaque activité à évaluer est inscrite.

Chaque participant reçoit des post-it de 3 couleurs et peut aller les coller sur le panneau.

Les couleurs représentent le degré d'appréciation des activités : 1<sup>e</sup> couleur = bien aimé / 2<sup>e</sup> couleur = aimé plus ou moins / 3<sup>e</sup> couleur = pas aimé du tout.

Ensuite, tout le monde se réunit en cercle et l'animateur commente les résultats, en proposant aux participants d'ajouter remarques ou suggestions. Il les invite à expliquer en quoi telle ou telle activité a été appréciée ou non.

### Variante pour les plus âgés :

Tout le monde est assis en cercle.

L'animateur fait circuler une bougie (ou un autre objet) en donnant la consigne que seule la personne qui la tient peut parler.

Il invite les participants à citer une activité qu'ils ont bien appréciée et une qu'ils ont moins aimée. Il fait préciser ce qui motive cette appréciation.

### Commentaire :

L'évaluation a un sens dans la mesure où les participants s'expriment au-delà du « j'ai aimé, j'ai pas aimé ». Le rôle de l'animateur est de favoriser l'expression de chacun pour qu'il motive ses appréciations.

En introduisant ce moment de bilan, l'animateur précise que l'évaluation des activités est une appréciation de faits concrets qui se sont déroulés dans le camp, et non pas un jugement sur les personnes qui les ont préparées.

Il rappelle aussi que cette évaluation permettra de comprendre ce qui a bien ou moins bien marché et pourquoi, et ce qui devrait être changé une prochaine fois.

# Les notes

Pour 6 - 40 participants / de 10 à 16 ans

### Objectifs et durée

Evaluer une activité

5 minutes

### Matériel

Aucun

### Préparation

Aucune

### Déroulement

De temps en temps, pour une évaluation express (une prise de température), pourquoi ne pas demander aux jeunes de donner une note à l'activité qu'ils ont vécue ?

Bien sûr les notes ont mauvaises presse en catéchèse...

mais là, c'est les jeunes qui peuvent les donner : pourquoi les priver de ce plaisir ?..

### Variantes :

A la place de notes, utiliser des couleurs.

A la place de notes, utiliser des « smiles »

# La cible

Pour 6 - 30 participants / de 10 à 16 ans

### Objectifs et durée

Evaluer le déroulement d'une rencontre

De 5 à 15 minutes

### Matériel

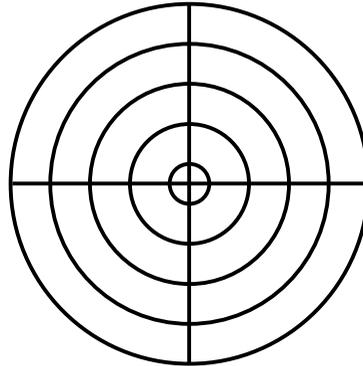
Panneau, de quoi écrire

### Préparation

Dessiner la cible et choisir 4 aspects à évaluer

### Déroulement

Dessiner une cible.



Chaque quartier sert à évaluer un point ou un aspect de la rencontre à évaluer.

Les participants dessinent un point pour chaque aspect : plus il est proche du centre, plus ils sont satisfaits.

Le résultat de l'évaluation saute aux yeux !

### Commentaire :

Accueillir les évaluations négatives sans vouloir se justifier tout de suite : une évaluation doit permettre d'améliorer les animations proposées.

# Evaluation d'un camp en sketches

Pour 10 - 40 participants / de 10 à 16 ans

### Objectifs et durée

Evaluer un camp  
Utiliser d'autres modes d'expression  
Faire preuve de créativité

De 60 à 90 minutes

### Matériel

Eventuellement des déguisements

### Préparation

Aucune

### Référence :

Anne-Dominique Grosvernier, Comcat

### Déroulement

Constituer des petits groupes de 4 à 5 catéchumènes.

Demander à chaque groupe d'imaginer une scène : ils se retrouvent quelques mois ou quelques années plus tard et discutent du camp de catéchisme.

Ils doivent exprimer dans le sketch ce dont ils se souviennent, ce qu'ils ont aimé, pas aimé, etc.

Donner à chaque groupe un temps de préparation pour leur permettre de :

- décider des points qu'ils veulent aborder
- combien de temps après se situe la scène
- imaginer la scène
- éventuellement trouver des déguisements
- etc.

En plénum, chaque groupe joue son sketch : la somme d'éléments obtenue par l'ensemble des groupes permet une évaluation assez complète du camp.

### Commentaire :

Il s'agit d'une activité à part entière. Cette évaluation se fera donc de préférence à la fin d'un camp ou d'une année de catéchisme qu'à la fin d'une seule rencontre.

### Objectifs et durée

Mieux se connaître

Apprendre à recevoir de soi une image positive

Favoriser la communication

De 30 à 40 minutes

### Matériel

Une liste d'adjectifs par participant

Feuilles A4 avec le nom de chaque participant

Stylos

### Préparation

Préparer listes et feuilles

### Référence :

Classeur JV, 12-15 ans, IMAG

### Déroulement

Les participants sont en cercle. Le meneur de jeu distribue à chacun, au hasard, une feuille portant le prénom d'un participant, la liste d'adjectifs et le stylo.

Parmi la liste des adjectifs, chaque joueur choisit les trois qui correspondent le mieux à la personne dont le prénom est inscrit sur la feuille reçue.

Il les écrit en haut de cette feuille. Puis il la plie (de façon à cacher ce qu'il a écrit) et la transmet à son voisin de droite.

Les feuilles s'enrichissent d'adjectifs supplémentaires et circulent jusqu'à ce que chacun ait pu s'exprimer sur tous les membres du groupe (y compris lui-même).

Le meneur rassemble les feuilles et les donne à leurs destinataires qui prennent connaissance des adjectifs choisis par les autres joueurs.

Mise en commun, où chacun peut s'exprimer et dire si les adjectifs lui semblent correspondre ou non, et demander des explications à leur auteur si nécessaire.

### Remarques :

Le jeu se passe en silence. S'il y a une question sur le sens d'un adjectif, le meneur seul y répond.

Avoir suffisamment d'espace entre les joueurs pour choisir les adjectifs dans la discrétion.

Laisser suffisamment de temps pour le choix des adjectifs.

Il faut que les joueurs se connaissent assez bien.

# Evaluation par les sens

Pour 5 - 20 participants / de 12 à 16 ans

### Objectifs et durée

Evaluer le déroulement d'une rencontre

De 15 à 30 minutes

### Matériel

Dessins

### Préparation

Préparer les feuilles d'évaluation

### Référence :

Willy Mathez,  
connexion3d

### Déroulement

Evaluation individuelle d'une rencontre ou d'une expérience.

Remplir la feuille d'évaluation selon les cinq rubriques (dessins) :

- ce que j'ai vu
- ce que j'ai senti (ressenti)
- ce que j'ai entendu
- ce que j'ai aimé
- ce que je n'ai pas aimé / pas compris.

Puis tour de table selon chaque rubrique.



### Commentaire :

Accueillir les évaluations négatives sans vouloir se justifier tout de suite : une évaluation doit permettre d'améliorer les animations proposées.

Les animateurs peuvent bien sûr y jouer également !

Il est important de faire cette évaluation en deux temps : individuellement et par écrit, puis en plénum. Cela donne plus de richesse à l'évaluation et évite que les participants disent « moi c'est comme lui ! ».

