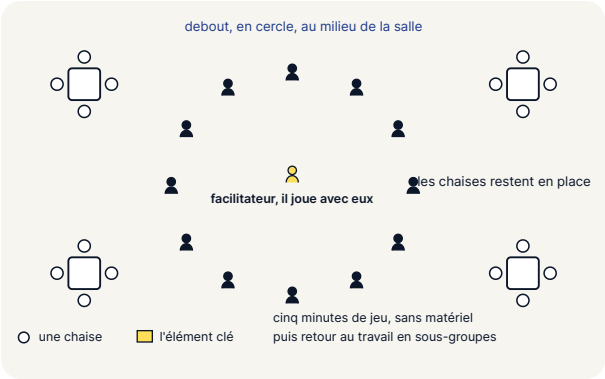


Icebreaker rapide

Un icebreaker rapide, c'est cinq minutes debout après le déjeuner pour réveiller la salle. Un jeu annoncé comme tel, pas une inclusion, puis retour au travail.



Durée : 3 min à 10 min

Niveau : Débutant

Participants : 6 à 120 personnes

Format : présentiel

Facilitateurs : 1, quel que soit le groupe ; un par cercle au-delà de 50

Matériel : aucun, de la place pour se tenir debout en cercle, un chronomètre pour s'arrêter à l'heure, la consigne de travail qui suit, déjà écrite

QUAND NE PAS L'UTILISER

- c'est l'ouverture de la journée ou de la réunion
- le sujet du jour est lourd
- vous comptez en tirer une leçon
- le groupe est à distance
- une personne du groupe ne pourra pas y prendre part

Votre question unique : _____

Fiche de salle : en bref, déroulé, ce que vous dites, pièges. Préparation, questions fréquentes et adaptations : version complète en ligne, adresse en pied de page.

Le déroulé de l'icebreaker rapide, minute par minute

Ce déroulé est calé sur 30 personnes, à 14 h, juste après le déjeuner, avec un facilitateur. Dix minutes en tout, dont cinq de jeu : l'annonce et le retour au travail comptent autant que le jeu lui-même.

TEMPS	CE QUI SE PASSE	CE QUE FAIT LE FACILITATEUR
0 à 1 min	Annonce : on se lève, cinq minutes, pour se réveiller, rien d'autre	Le dit en une phrase et se lève le premier
1 à 2 min	Mise en cercle debout, les chaises restent en place	Montre où se placer, fait élargir le cercle pour que chacun voie tout le monde
2 à 3 min	La règle en deux phrases, puis une démonstration	Montre au lieu d'expliquer, accepte une seule question
3 à 6 min	Le jeu : deux ou trois manches, de plus en plus vite	Joue avec le groupe, relance, ne corrige personne
6 à 7 min	Fin nette, sur une réussite plutôt que sur un échec	Coupe tant que ça marche, remercie, ne commente pas
7 à 10 min	Retour au travail : une consigne concrète, en sous-groupes, debout si possible	Donne la consigne avant que les gens se rassoient, lance le chronomètre

Ce que vous dites en salle, pendant l'icebreaker rapide

Une proposition de consignes, phase par phase. Dites-les avec vos mots : ce qui compte, c'est l'ordre, et ce qu'elles interdisent. L'exemple est le comptage jusqu'à vingt. Tout tient en moins d'une minute de parole : si vous parlez plus, le jeu dure plus.

À l'annonce. « On se lève tous, cinq minutes. Ça ne sert qu'à se réveiller après le déjeuner, ensuite on reprend. Si vous préférez regarder, vous regardez. »

À la mise en cercle. « En cercle, debout, assez large pour voir tout le monde. Les chaises restent où elles sont. »

À la règle. « On compte de un à vingt, à voix haute, une personne à la fois, dans n'importe quel ordre. Si deux personnes parlent en même temps, on repart de un. Je commence : un. »

À la fin. « On s'arrête là, c'était l'objectif. Merci. »

Au retour au travail. « Avant de vous rasseoir : par quatre, devant le mur, dix minutes sur la question de l'après-midi. Elle est écrite ici. C'est parti. »

Quand ça dérape. Si le groupe connaît déjà le jeu et soupire : « Vous le connaissez ? Alors on laisse le jeu. Deux minutes debout, et on reprend. » Si quelqu'un veut en tirer une leçon : « Ce jeu ne dit rien de nous. Il servait à se réveiller. On reprend. »

Les pièges de l'icebreaker rapide, vus en vrai

Le jeu qui déborde. Le groupe s'amuse, le facilitateur laisse filer, les cinq minutes deviennent vingt. Le retour au travail devient une négociation, et une partie de la salle reste dans le jeu. Coupez pendant que ça marche : c'est à ce moment-là que la reprise est la plus facile.

Le débrief qui transforme le jeu en leçon. « Qu'est-ce que ce jeu nous apprend sur notre coopération ? » Le groupe comprend qu'il a été observé pendant qu'il croyait jouer. La méfiance monte, et elle dure tout l'après-midi.

Le jeu vu et revu. « Bosser pour un icebreaker, on en a un peu marre. » C'est une cliente qui nous l'a dit, en parlant des groupes qui ont déjà tout fait. Si le groupe connaît le jeu, il le fait en soupirant, et vous perdez les cinq minutes. Changez de jeu, ou levez simplement tout le monde pour une pause courte.

Le jeu qui met une personne en difficulté. Un jeu où l'on perd seul devant tout le monde, où l'on doit toucher les autres, ou parler de

soi : quelqu'un se retrouve mal à l'aise, et c'est lui que la salle regarde. Choisissez des jeux où c'est le groupe qui rate, jamais une personne.

Le jeu à la place du programme. L'après-midi s'effondre à chaque séminaire, et on cherche chaque fois un meilleur jeu. Le problème est la présentation de 14 h, ou l'absence de question de travail. Le jeu ne répare pas un programme mal construit.