



20 IceBreakers !

20 activités **ludiques**
et **créatives** pour animer
vos ateliers !



INTRODUCTION

Le « brise-glace » ou « **l'icebreaker** » en anglais a pour but de mettre rapidement à l'aise les participants à une séance de travail collaboratif, une réunion, une formation, un atelier, un séminaire ou tout autre événement rassemblant plusieurs personnes ne se connaissant pas forcément ou se connaissant peu.

Les brises glace sont les facilitateurs des premiers contacts et des premiers échanges vers l'apprentissage pour mieux se connaître.

Il s'agit de jeux qui permettent de créer 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, échauffer la créativité par exemple..



L'icebreaker : comment ça marche ?

Prenons l'exemple des ateliers de créativité basés sur la méthodologie du **design thinking** : plus l'expérience est forte, plus le groupe sera soudé. Plus l'expérience est positive, plus le travail à fournir sera facile.

Par exemple lors d'un hackathon ou d'un design sprint, l'enjeu est de réunir des personnes qui ne se connaissent pas et qui viennent d'horizons géographiques, professionnels ou hiérarchiques différents. C'est parfois une tâche ardue de faire travailler ces personnes en équipe, de les faire

produire **ensemble** et en deux jours un prototype innovant de produits ou services utiles et fonctionnels.

Comment abattre les barrières culturelles et les inciter à donner le meilleur d'eux-mêmes ? Lors de l'organisation de séances de **co-conception**, de **créativité**, les facilitateurs ont recours à des icebreakers les plus adaptés et les plus bénéfiques à la productivité du groupe. Ces outils sont essentiels à la réussite de l'atelier de travail.

Quelques précautions pour choisir vos icebreakers...

Mais attention, l'exercice de brise-glace peut parfois se révéler délicat. Les participants à un atelier prennent l'habitude de ces techniques : ils éprouvent comme un sentiment de lassitude. Ils ne sont plus charmés par l'attrait de la nouveauté et du jeu.

Le facilitateur en tiendra compte dans le choix de son icebreaker. Il fera surtout en sorte que les explications des règles du jeu soient courtes, simples et compréhensibles. Nous avons tous en tête de trop

longues explications qui perdent les «joueurs». Le meilleur icebreaker est fluide, il passe inaperçu, il coule de source.

En design thinking, la créativité ou l'intelligence collective sont à privilégier dans le cadre de l'émergence de nouveaux concepts. Le facilitateur a recours à des icebreakers efficaces pour animer ses ateliers et stimuler le brassage d'idées.



Découvrez **20 Icebreakers** que nous pratiquons chez **Emy Digital**

Nous avons choisi de vous en présenter 20 dans cet article, ils sont variés, nous les apprécions tous c'est pourquoi nous avons eu envie de vous les partager. Cependant, nous vous conseillons d'être bien vigilant dans le choix de votre icebreaker, car il faudra le choisir en **fonction des objectifs de l'atelier**, du nombre de participants, de leurs profils, de la durée du brise glace. Et surtout testez, testez et testez ... car les participants seront vos meilleurs feed-backs.

Nous vous donnons des conseils pour les animer, et si vous voulez en savoir plus, rien de mieux que de venir apprendre à les utiliser à bon escient dans notre formation « **Facilitation d'ateliers Design Thinking** ».

Alors...
c'est parti !
Bonne lecture !



1 – PRÉSENTATION CROISÉE SUPER-POUVOIR

😊 Participant : de 4 à 12

⌚ Temps : max 30 min



Objectif

Cet icebreaker est conçu pour que les différentes personnes d'un groupe puissent apprendre à se connaître à travers un échange ludique.



Principe

Séparez le groupe de façon à avoir plusieurs binômes. Tour à tour, et par tranche de cinq minutes, une personne se chargera de poser des questions axées (une qualité, un métier, un talent...) afin de définir le super-pouvoir de son interlocuteur et de le dessiner en un temps record. L'autre se contentera d'y répondre avant d'échanger les rôles. Une fois le temps écoulé, chaque binôme présentera son partenaire au reste du groupe.



2 – CRACHE TA VALDA

😊 Participant : de 4 à 20

⌚ Temps : 30 - 45 min



Objectif

Ce brise glace permet aux participants de se libérer de certains « poids », développer l'écoute et l'empathie des autres membres du groupe. Pour s'exprimer sur des sujets préoccupants, pour favoriser la communication.



Principe

Distribuez un nombre limité de post-it aux participants (chaque personne reçoit le même nombre). Demandez à chaque personne d'inscrire les éléments qui le dérangent ou le préoccupe concernant le sujet lancé, ce sont ses valdas. 1 post-it = 1 idée. Ensuite, les participants accrochent leurs valdas (1 post-it = 1 valda) sur l'arbre de la Valda (paperboard avec un arbre dessiné).

Puis à tour de rôle, demandez aux participants de décrocher une valda qui n'est pas la sienne et de la présenter en commençant par "je" ou "pour moi" afin qu'il se mette à la place du participant qui a déposé cette valda.

Cet exercice est un bon échauffement à l'empathie avant d'entamer un atelier collaboratif et créatif !





3 – PHOTOLANGAGE

😊 **Participant** : de 2 à 20

🕒 **Temps** : max 20 min



Objectif

Exprimer et partager un état d'esprit grâce à une image.



Principe

Utiliser des images ou jeu de cartes photo-langage pour connaître l'état d'esprit de vos participants sur une question précise ou en rapport avec l'atelier, ou l'humeur du jour, pour faire un lien avec le sujet de l'atelier, de la réunion ou de la formation. L'utilisation d'images permet de libérer la parole et d'appréhender les choses sous une autre approche.

4 – PASSE LE CLAP

😊 **Participant** : de 2 à 20

🕒 **Temps** : max 20 min



Objectif

Le but de ce jeu d'improvisation va être de se faire passer des « claps », autrement dit des gestes d'applaudissement, le plus rapidement possible et avec la posture de son choix.



Principe

Commencez par mettre les participants en cercle afin que tous aient un contact visuel. Pour se passer le clap, un participant décide d'un clap qu'il enverra à la personne qui se trouve à côté de lui. Cette même personne se chargera de le transmettre au suivant, etc... Il faudra donc être à l'écoute, observateur pour retranscrire le bon geste et le bon son. Cet energizer favorisera une bonne communication entre les participants et stimulera leur créativité ! Permet de libérer la parole et d'appréhender les choses sous une autre approche.



5 – MASHMALLOW CHALLENGE

😊 Participant : de 10 à 60

🕒 Temps : 60 min



Cet icebreaker favorise la co-création des équipes autour d'un challenge d'apparence simple mais qui peut s'avérer finalement complexe à réaliser.



Pour commencer il faudra former des équipes de 4 ou 5 personnes. Le jeu consiste à bâtir l'édifice le plus grand à l'aide du matériel mis à disposition.

Une fois le temps écoulé, l'équipe qui a construit la structure la plus haute ou la plus originale remporte le concours et reçoit une récompense. Terminez par un échange collectif autour des ressentis d'expériences.

Définir les équipes, donner le top départ pour la construction de l'édifice, annoncer le temps, arrêter la phase de challenge à la fin du temps imparti, chaque groupe présente son édifice à l'assemblée, faire voter les participants, lancer le débrief et le temps d'échange collectif.



6 – LA COULEUR DE LA GOURMANDISE

😊 Participant : de 2 à 20

🕒 Temps : max 20 min



Objectif

Exprimer et partager un état d'esprit grâce à une image.



Principe

Chaque couleur de bonbon devra correspondre à : une anecdote de la veille, une chose dans laquelle il/elle est doué(e), une anecdote liée à l'enfance, une chose apprise la semaine précédente, une chose dont on ne peut se passer, une chose que l'on a écouté, vu récemment

Le paquet de bonbon de couleurs différentes (ex: m&m's) circulera entre les participants. Tour à tour ils piocheront un bonbon coloré et devront répondre à l'information définie précédemment.

Faire circuler le paquet de bonbon, demander à chacun son tour de piocher un bonbon, répondre à l'information attendue en fonction de la couleur du bonbon.

7 – PLACEZ-VOUS EN LIGNE

😊 Participant : de 2 à 20

🕒 Temps : max 20 min



Objectif

Dynamiser l'équipe de conception.



Principe

Le jeu consiste à se placer en ligne et trouver sa place au sein du groupe en fonction de la demande du facilitateur. Jeu dynamique et ludique, c'est aussi un moment de partage et d'échange d'anecdotes qui renforcera les liens d'équipe. Le facilitateur pourra proposer des demandes très larges comme par exemple « Placez vous en ligne en fonction de la clarté de vos yeux », « Placez vous en ligne en fonction de la distance kilométrique que vous avez effectuée pour arriver jusqu'ici ». Il est intéressant de pouvoir varier les demandes ludiques et les demandes liées au contexte de l'atelier.





8 – PERSONNAGE LEGO

😊 **Participant** : de 2 à 20

🕒 **Temps** : max 30 min



Objectif

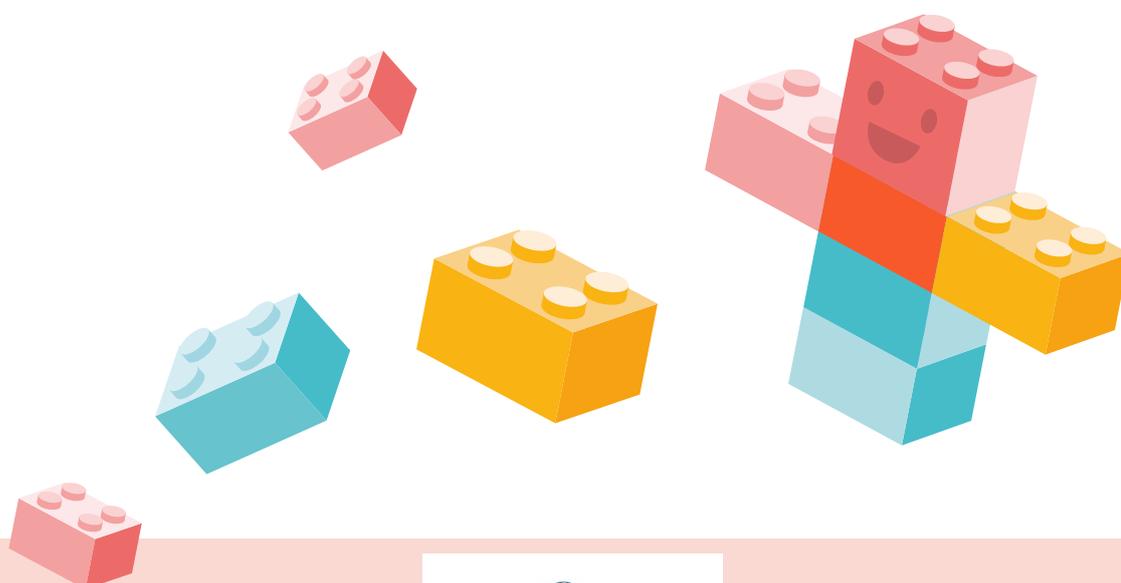
Afin de commencer une séance de travail collaboratif, une séance de créativité, une réunion.



Principe

Invitez les participants à créer leur personnage Lego en piochant dans une caisse à Lego comprenant des corps, têtes, cheveux, vêtements, objets... Ils peuvent ainsi porter leur attention sur la partie d'eux-même qui leur parle le jour J de l'atelier. Cet Icebreaker amorce la créativité car les participants vont créer eux-même leur personnage, et permet ensuite de se présenter de façon ludique à l'ensemble du groupe.

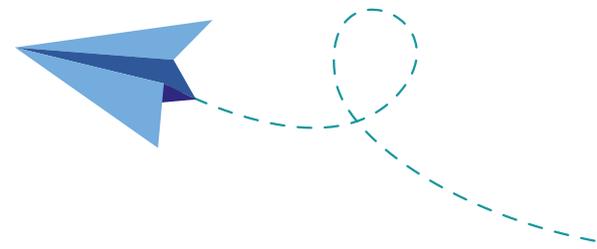
Chacun est libre de partager une humeur, un état d'esprit, une envie, une émotion, un souvenir, une attente par rapport à la séance qui suivra. C'est un bon moyen de libérer la parole, de s'amuser, de se lâcher et de créer de la cohésion car tous les personnages sont ensuite mis en groupe et donc mis en valeur. Chacun existe et est reconnu, chacun fait alors partie du groupe. La séance de travail collaboratif, de créativité ou la réunion peut alors commencer !



9 – AIRPLANE

😊 Participant : de 2 à 20

🕒 Temps : max 20 min



Objectif

Favoriser les échanges entre les participants autour d'un sujet.



Principe

Demandez aux participants de se placer debout et d'occuper l'espace de façon à ce qu'ils puissent bouger aisément. Distribuez des feuilles à chacun et demandez leur d'écrire quelque chose en rapport avec le sujet (mots, phrase, dessins,...). Demandez leur de faire un avion en papier avec cette feuille. Lorsque tout le monde est prêt, demandez leur de lancer les avions, les ramasser, les lancer,... Jusqu'à votre stop. Lorsque tout le monde a récupéré un avion (pas le sien), laissez-les lire le contenu de la feuille. Faites les lire ce qu'il y a écrit, échanger, collecter, ...à vous d'utiliser le contenu

10 – LE BALLON DE COULEUR

😊 Participant : de 5 à 30

🕒 Temps : max 7 min



Objectif

Mettre en mouvement, travailler l'observation, l'écoute, la concentration en équipe.



Principe

En cercle, on joue à se lancer un ballon imaginaire de la couleur de votre choix, par exemple « rouge » (il faut soigner le geste, que le ballon ait toujours la même forme, le même poids, le même volume). Le facilitateur envoie le premier ballon à un joueur qu'il regarde en disant « rouge » le joueur qui le reçoit, doit dire « rouge » et redire « rouge » avant de l'envoyer à une autre personne et ainsi de suite. Evidemment, on ne peut envoyer le ballon qu'à celui que l'on regarde et qui nous regarde. Une fois le jeu bien installé, on introduit un ballon d'une autre couleur tout en maintenant le premier en jeu, et ainsi de suite avec autant de couleurs que possible.



11 – EXPLORATEUR, ACHETEUR, VACANCIER, PRISONNIER

😊 Participant : de 6 à 40

🕒 Temps : 10 min



Objectif

Le but est que chacun se positionne par rapport à un archétype. Il permet de clarifier l'état d'esprit du groupe, les participants sont-ils heureux d'être présents ou au contraire se sentent-ils obligés? L'animateur ainsi que les participants auront un avant-goût de l'énergie du groupe.



Principe

Expliquer le jeu aux participants : « Je vais vous demander d'indiquer, de manière anonyme, dans quelles conditions vous arrivez aujourd'hui, dans quel état d'esprit. » Expliquez à quoi correspond l'explorateur, l'acheteur, le vacancier et le prisonnier, placer ces 4 archétypes sur un mur, un paperboard. Distribuer une gommette à chaque participant et demandez leur de venir positionner la gommette dans la case archétype qui leur correspond le plus.

L'Explorateur : Curieux de nature, l'explorateur souhaite découvrir, d'apprendre de nouvelles choses. Il vient pour toutes les informations possibles sur le projet, le produit... qui émergera de la réunion.

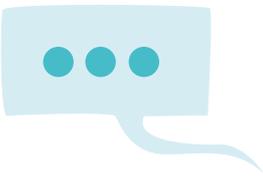
L'Acheteur : Les acheteurs sont intéressés par un sujet précis et souhaitent repartir avec des réponses.

Le Vacancier : Il n'est pas particulièrement intéressé par la réunion, mais c'est toujours mieux que de "travailler".

Le Prisonnier : Il aurait préféré faire autre chose, mais n'a pas eu le choix.

Une fois que chacun s'est positionné, commentez le résultat et guidez une discussion sur ce que ça signifie pour le groupe.





12 – LE CERCLE DES PRÉNOMS ET DES GESTES

😊 Participant : de 5 à 30

🕒 Temps : max 15 min



Objectif

Faire connaissance, développer l'écoute, l'observation, la concentration, la mémoire et la bienveillance d'un groupe.



Principe

Le groupe se place en cercle. Le premier doit dire son prénom et y associe un geste précis. Le deuxième reprend le prénom et le geste du premier et y ajoute les siens et ainsi de suite. Cet icebreaker développe l'écoute, l'observation, la mémorisation et la cohésion du groupe à travers l'attention que reçoit chacun, puisqu'on dit son prénom. Il s'inscrit dans le groupe en tant que personne. Si une personne a du mal à retenir, la bienveillance du groupe l'aide, l'intelligence collective peut ainsi s'installer tranquillement.



13 – LES 30 CERCLES (TOM KELLEY DE L'AGENCE IDEO)

😊 Participant : illimité

🕒 Temps : 3min + discussion



Objectif

Échauffer le groupe pour stimuler leur créativité, introduire une phase d'idéation, viser la quantité, s'entraîner à la variété et à la flexibilité des idées.



Principe

Distribuez à chaque participant une feuille de 30 cercles. Demandez-leur de représenter chacun un maximum d'objets dans chaque cercle (ex : le cadran d'un montre, une pièce de monnaie, un ballon...). Laissez leur 3 min. Regardez la quantité de cercles remplis (en général il ne sont pas tous remplis). Observez la diversité des idées. Regardez si les idées sont des déclinaisons (ballon de football, de basket, balle de tennis ...) ou des idées distinctes (planète, smiley, fleur, roue ...). Débriefez avec le groupe. Expliquez que plus les idées seront nombreuses et différentes plutôt que des variantes, mieux le groupe pourra aller vers la créativité.



14 – DESSINE-MOI UNE POMME

😊 Participant : de 5 à 20

🕒 Temps : max 20 min



Objectif

Cet icebreaker permet de libérer la créativité, dynamiser le rebond d'idées et l'intelligence collective. Il permet lors du débrief d'expliquer aux participants que l'objectif de la première phase d'un exercice de créativité ou d'idéation est de générer un maximum d'idées pour avoir la chance d'en trouver une bonne. Il faut alors viser la quantité pour trouver les meilleures idées.



Principe

Faites des sous-groupe d'environ 5 personnes. Demandez à chaque sous-groupe de se mettre debout devant une feuille de paperboard comportant 16 cases que vous aurez préparée à l'avance. Distribuez un feutre à chaque participant. Lancez le challenge au sein de chaque sous-groupe : « représenter une pomme de 16 façons différentes » dans les cases de la matrice, en 5min max. Une fois le temps écoulé demandez à chacun de présenter rapidement sa production. Débriefez les dessins réalisés en échangeant sur les méthodes utilisées et en insistant sur l'évolution du caractère créatif des dessins produits.

15 – L'ALPHABET DES CONCEPTS

😊 Participant : de 4 à 20

🕒 Temps : max 30 min

C

E

F

A



Objectif

Un jeu d'inclusion parfait pour démarrer une séance de créativité et connecter les participants à la thématique de la réunion. C'est aussi un exercice de pensée latérale : trouver un mot en lien avec le sujet avec une contrainte nous pousse à nous décadrer.

D

B



Principe

Distribuez à tous les participants une feuille marquée d'une lettre. Laissez ensuite 3min de réflexion pour que chaque participant écrive sur sa feuille un mot commençant par la lettre inscrite. Ce mot doit être en lien avec le sujet de l'atelier. Demandez à chacun de présenter son mot au groupe à tour de rôle. Vous pouvez prendre note des idées de chacun sous forme de poster visuel (facilitation graphique) et le laisser visible par le groupe tout au long de l'atelier.

G



16 – LES POINTS COMMUNS

😊 **Participant** : de 20 à 100 ⌚ **Temps** : max 10 min



Objectif

Pour créer des liens, souder les équipes entre elles.



Principe

Séparez les collaborateurs en groupes de 5 à 10 personnes, et demandez-leur de se trouver un maximum de points communs. À la fin de l'exercice, chaque groupe donne sa liste de points communs publiquement. Vous pouvez faire gagner le groupe qui aura trouvé le plus grand nombre de points communs, voir les points communs les plus originaux ou les plus importants pour la séance de créativité, l'atelier, la réunion. Pour cela challengez-les dès le début à trouver des points communs originaux et intéressants.



17 – QUI A FAIT QUOI ?

😊 **Participant** : de 4 à 15 ⌚ **Temps** : max 15 min



Objectif

Pour créer des liens, apprendre à se connaître.



Principe

demandez à chaque participant d'écrire sur un papier une phrase commençant par : « Un jour, j'ai fait... » Les papiers sont mélangés puis tirés les uns après les autres. Le jeu consiste à deviner collectivement à qui appartient chaque papier. Vous risquez d'avoir de belles surprises ! Demandez pour cela aux participants d'être originaux et créatifs sur leurs idées.





18 – LE BÂTON D'HÉLIUM

😊 Participant : environ 20 ⌚ Temps : 5 min



Objectif

Pour souder le groupe et s'amuser.



Principe

Tous les participants portent, sur le bout des index, une longue tige légère (elle peut être en plastique, en papier ou tout autre matériel de récupération). Lancez le challenge de la descendre tous ensemble et de la poser au sol de manière horizontale. Cela vous semble simple ? C'est que vous n'avez pas essayé ! Comme on le voit sur cette vidéo, spontanément, la tige va monter, monter, monter... D'où son nom "bâton d'hélium". Les participants vont donc apprendre à se faire confiance et se coordonner pour relever le challenge.

19 – LE RÉSEAU SOCIAL HUMAIN

😊 Participant : de 5 à 15 ⌚ Temps : 10 - 20 min



Objectif

Pour souder le groupe et s'amuser.



Principe

Tous les participants portent, sur le bout des index, une longue tige légère (elle peut être en plastique, en papier ou tout autre matériel de récupération). Lancez le challenge de la descendre tous ensemble et de la poser au sol de manière horizontale. Cela vous semble simple ? C'est que vous n'avez pas essayé ! Comme on le voit sur cette vidéo, spontanément, la tige va monter, monter, monter... D'où son nom "bâton d'hélium". Les participants vont donc apprendre à se faire confiance et se coordonner pour relever le challenge.



20 – LE RÉSEAU SOCIAL EN PAPIER

😊 Participant : de 10 à 30 ⌚ Temps : 30-40 min



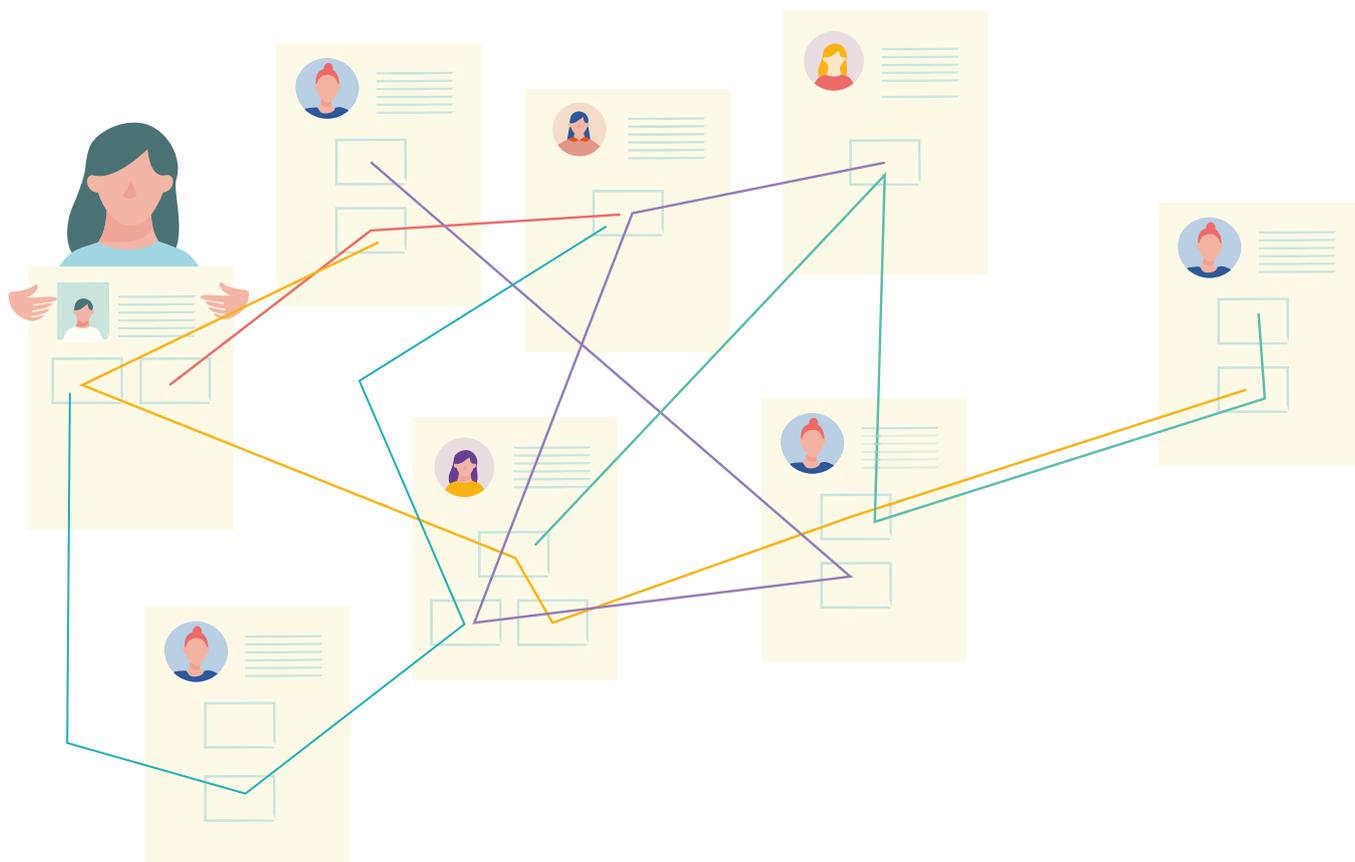
Objectif

Créer des liens, installer un climat collaboratif.



Principe

Imprimez des fiches de profil à la façon de facebook (nom, prénom, profession, hobbies) et demandez à chaque participant de venir se présenter et de coller son profil sur un grand papier kraft. Ensuite les participants dessinent des traits entre leur profil et les profils des personnes avec qui ils ont des liens (professionnels ou personnels). On visualise alors la richesse des liens et des interactions entre les participants. Bien-sûr ici aussi les participants doivent avoir un minimum de lien les uns avec les autres. L'avantage avec cette technique c'est que le livrable produit est plutôt joli et peut constituer un souvenir à garder de la session.



Le plus important pour un bon Icebreaker est de retrouver son âme d'enfant !

Savoir libérer la créativité et l'innovation qui se trouvent en nous, en se souvenant que nous étions enfants et que nos journées étaient rythmées par différents jeux. Les meilleurs jeux étaient ceux que nous inventions avec nos copains. Alors souvenez-vous et sachez retrouver votre insouciance, votre liberté d'enfant !

Voilà, vous y êtes ?

Vous avez inventé votre première technique pour briser la glace et vous avez réussi à vous affranchir de toutes contraintes.

EMY DIGITAL (organisme de formation Datadocké & certifié ICPF PSI, éligible aux OPCO) peut vous accompagner lors de vos projets et vous former à la **CRÉATIVITÉ** et **INNOVATION**.

Vous pouvez retrouver toutes nos formations en **UX Design, Marketing digital, Culture Digitale et Réseaux Sociaux** dans notre catalogue.

Nous intervenons également en tant que consultant en **UX Design, Stratégie Digitale, Accompagnement Agile** et d'autres thématiques sur vos projets et proposons de la **facilitation** avec des méthodes comme le **Design Thinking** ou encore les **Ateliers Collaboratifs**.

*Nous aimons aussi par-dessus tout PARTAGER
notre savoir et nos connaissances
lors de nos événements.*

Retrouvez un accès direct à nos formations courtes dédiées à l'UX Design:

[Formation Design Thinking](#)

[Formation facilitation ateliers Design Thinking](#)

[Formation management créativité](#)

[Formation organiser un hackathon](#)

[Formation introduction agilité](#)

À très vite !


Groupe ProActiv

