

OUTILS POUR UNE TRANSITION RÉUSSIE

5 idées pour se présenter



Accueillir une nouvelle personne ou entrer dans un groupe nécessite une prise de connaissance des autres. Parfois résumées à une simple énumération des noms et prénoms, les présentations peuvent revêtir un caractère beaucoup plus ludique.

C'est le cas au travers de ces 5 animations pour apprendre à se connaître et se reconnaître

1. Jeux des noms

Les participants sont en cercle.

Chacun dit son prénom à haute voix. Puis l'animateur démarre en disant je vais chez Nicole (par exemple).

Il se dirige vers la personne prénommée Nicole et lui serre la main en disant « bonjour Nicole ». Nicole doit alors faire de même vers un autre participant. Ceci jusqu'à ce que le mouvement soit fluide.

Pour corser le tout, on peut diffuser une musique de plus en plus rapide qui donne le rythme. Fous rires garantis.



2. Jeux des singularités

Les participants sont en cercle.

Premier tour : chacun dit son prénom à haute voix

Deuxième tour : Chacun dit son prénom et quelque chose qu'il aime (par exemple : la tarte aux pommes) et présente son voisin de droite. Exemple : « je suis Hélène, j'aime l'escalade. Voici mon voisin Vivian ».

Troisième tour : Chacun dit son prénom, quelque chose qu'il aime (par exemple : la tarte aux pommes), fait un geste (par exemple tourner sur soi même) et présente son voisin de droite en citant son prénom et ce qu'il aime.

Exemple : en tournant sur moi-même, je dis « je suis Hélène, j'aime l'escalade. Voici mon voisin Vivian, il aime la cuisine ».

... on peut rajouter des difficultés : couleur préférée, animal domestique... à chaque tour.



3. *Trouve l'objet*

Chaque participant amène un objet qui le représente et qu'il donne discrètement en début de réunion à l'animateur.

Celui-ci dispose les objets au milieu (sur une table par exemple).

Chaque participant doit deviner quels objets appartiennent à quels participants et le noter sur une feuille. Ensuite, l'animateur prend les objets un par un et interroge au hasard un des participants pour savoir à qui appartient l'objet et pourquoi il croit que c'est à cette personne. Lorsqu'il est « démasqué », le propriétaire de l'objet explique en quoi cet objet le représente.



4. *Mystère*

Chacun note sur un ou deux papiers distincts une ou deux choses que tout le monde ignore sur lui et qu'il veut bien partager avec le groupe (ex : je suis passionné de danse de salon).

L'animateur lit les papiers un à un et le groupe doit deviner de qui il s'agit.



5. Jeux des Post-its

Les participants notent sur un papier un ou deux critères qui seront ceux leur indiquant que la journée (ou la réunion) sera réussie. Cela permet aux autres de saisir ce qui est important pour chacune des personnes autour de la table.

À la fin de la journée, chacun reprend son post-it, relit les critères et juge si l'objectif est atteint.

