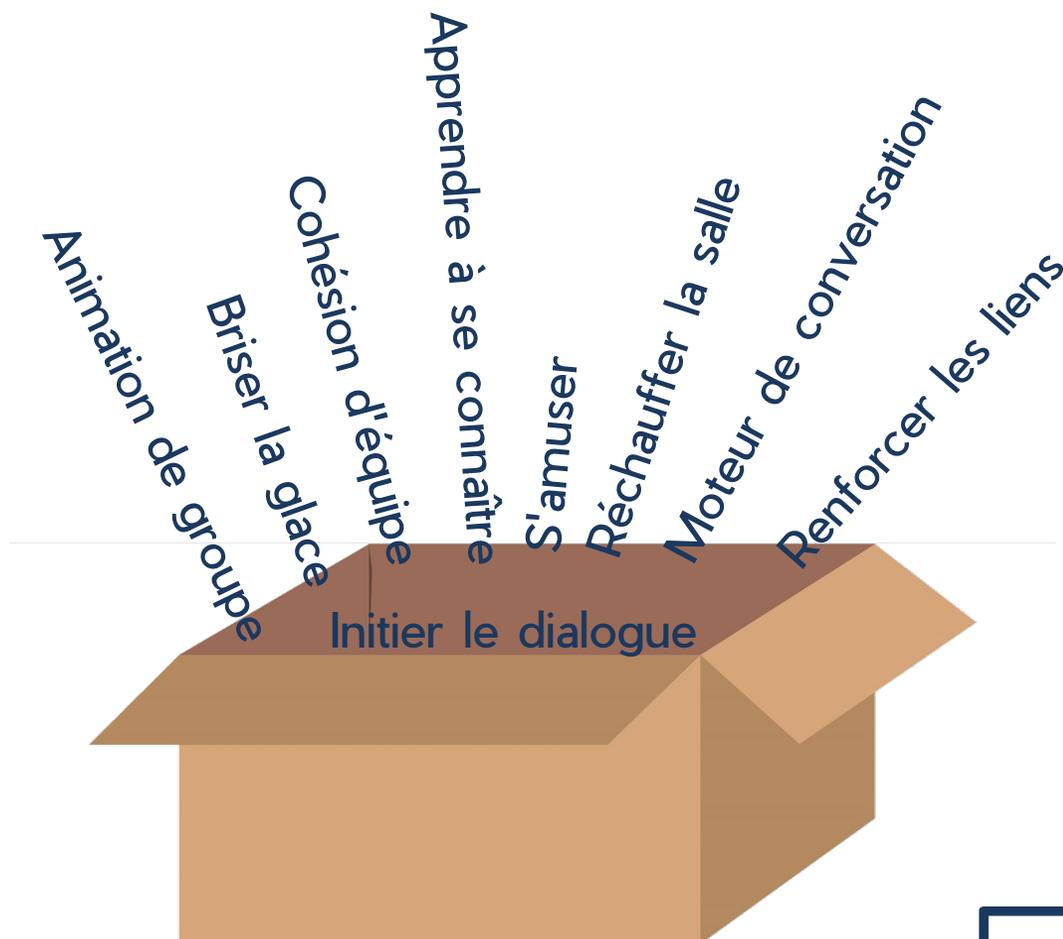
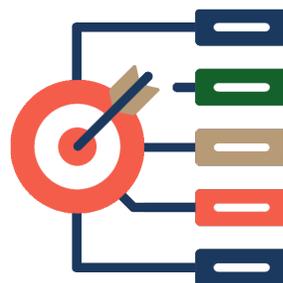




Testés et approuvés  
par nos équipes



- En visio
- En présentiel
- Intelligence collective
- Performance collective
- Teambuilding
- Identifier des points communs



- Encourager la collaboration
- Injecter de l'énergie et de l'engagement
- Trouver des solutions collectives

# 1

# Identité



Durée : 20 minutes



Nombre de participant(e)s : 10 personnes

*Prérequis* : Parfait pour des équipes qui se connaissent déjà

*Déroulement/principe* :

- Divisez votre groupe en deux équipes.
- Ensuite, demandez à chaque membre de l'équipe d'écrire sur une carte le nom d'une personne connue qu'il aimerait être (par exemple, Madonna).
- Rassemblez les fiches (une équipe à la fois) et écrivez les noms sur une grande feuille de papier pour que tout le monde puisse les voir.

Les équipes doivent décider quelle personne aurait choisi d'être telle ou telle personne connue.

*Matériel nécessaire* : Un morceau de papier par participant et une grande feuille de papier.

# 2 Challenge Marshmallow



Durée : 1 heure (dont 20 minutes de construction)



Nombre de participant(e)s : à partir de 15 personnes (3 équipes de 5 minimum)

*Prérequis* : Equipe qui se connaît peu ou très bien

*Déroulement/principe* :

À l'aide du matériel fourni, **plusieurs équipes** vont devoir **construire**, en un temps limité, la structure **la plus haute possible**, avec **deux conditions** : le **marshmallow** doit être **au sommet** de la construction ET cette dernière doit **tenir toute seule** lors de la présentation.

Une fois le temps écoulé, effectuez ensuite un débriefing, où chaque groupe peut faire part de ses blocages, idées ou remises en question

*Matériel nécessaire* :

- Des paquets de spaghettis
- Des rouleaux de scotch
- De la ficelle
- Des paires de ciseaux
- Un mètre-ruban pour mesurer les structures à la fin de l'Ice breaker
- Des Marshmallows (un pour chaque structure à construire, un pour l'équipe gagnante, et le reste du paquet pour l'animateur...)

# 3

# Jukebox



Durée : 15 minutes



Nombre de participant(e)s : 5 à 20 personnes

*Prérequis* : Pour une équipe qui se connaît déjà un peu

## *Déroulement/principe :*

Chaque participant doit mettre sur un post-it une chanson synonyme d'une bonne journée pour lui (exemple : We are the Champions de Queen, Mojo de Mathieu Chedid, Ça fait rire les oiseaux de la Compagnie Créole, etc.). Les participants devront deviner à qui correspond le titre écrit.

Permet de découvrir la culture musicale des collègues (et pourquoi pas pousser à la chansonnette aussi).

Bonus : Nommer le DJ de l'équipe qui pourrait retrouver les musiques : par exemple, choisir une personne qui vient d'arriver dans l'équipe pour favoriser son intégration

## *Matériel nécessaire :*

- Boite en carton pour mettre les post-it (customisée si possible)
- Des stylos de la même couleur
- Des post-it de la même couleur
- Un PC portable ou un smartphone si la chanson ne parle pas à tout le monde :)

# 4

# Tous en ligne !



Durée : 10 minutes



Nombre de participant(e)s : de 6 à + de 50 personnes

*Prérequis* : Parfait pour des équipes qui se connaissent pas encore

*Déroulement/principe* :

Le jeu consiste à se placer en ligne et trouver sa place au sein du groupe en fonction de la demande du facilitateur.

Le facilitateur pourra proposer des demandes très larges, par exemple :

- « Placez vous en ligne en fonction de vos dates d'anniversaire »
- « Placez vous en ligne en fonction de la couleur de votre haut (pull, veste, t-shirt) »
- « Placez vous en ligne en fonction de la distance kilométrique que vous avez effectuée pour arriver jusqu'ici »

*Matériel nécessaire* : Aucun

# Conclusion

Et alors ? Qu'en pensez-vous ?

N'hésitez pas à nous montrer vos souvenirs d'équipe

BIEN DANS  
*ma* **VIE,**  
BIEN DANS  
*mon* **ENTRE-  
PRISE !**