Jeux brise-glace

Un jeu pour chaque épisode d'Alpha Jeunes



© 2023 Alphalive Schweiz · Version française : Pulse · Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : thepulse.org/fr/terms/

Sommaire

Les jeux et les brise-glace comptent beaucoup pour la vie d'un groupe, que vous vous retrouviez en vrai ou en ligne. Tu trouves ici des idées à mettre en pratique tout de suite ou pour stimuler ta propre créativité.

Épisode 1 : la vie	Bingo pour faire connaissance	**3**
Épisode 2 : Jésus	Jeu des prénoms	**4**
Épisode 3 : la croix	Pierre, papier, ciseaux	**5**
Épisode 4 : la foi	Le trépied humain	**6**
Épisode 5 : la prière	La course au papier toilette	**7**
Épisode 6 : la Bible (1)	Un pont pour la Bible	**8**
Épisode 6 : la Bible (2)	Si je...	**9**
Épisode 7 : le Saint-Esprit	Football crabe	**10**
Épisode 8 : rempli	L'expérience de la canette	**11**
Épisode 9 : la vie 2.0	L'expérience de Asch	**12**
Épisode 10 : le mal	Bien ou mal ?	**13**
Épisode 11 : en parler autour de soi	Attraper les ballons à eau	**14**
Épisode 12 : la guérison	Bêtisier sportif	**15**
Épisode 13 : l'Église	Qualités positives	**16**
Brise-glace bonus	Image mystère	**17**
Annexe : fiches à imprimer	Bingo pour faire connaissance · Qualités positives	**18**

Épisode 1 : la vie

Bingo pour faire connaissance

Pour télécharger tous les épisodes d'Alpha Jeunes, connecte-toi sur https://auth.alpha.org/.

En bref : Le but est de trouver le plus vite possible un maximum de personnes qui correspondent à une case et qui signent dedans. Le premier qui a rempli une ligne ou une colonne crie « Bingo ! », gagne et reçoit un petit prix.

Comment ça marche : Dans ce jeu, les ados se déplacent librement dans la salle. Chacun a un stylo et une grille (annexe, page 18) avec de nombreuses cases, chacune liée à une caractéristique ou à une expérience.

Ils vont alors aborder les gens à travers toute la salle et récolter des signatures. Règle facultative : une personne ne peut signer qu'une seule fois sur la même grille.

Jeu des prénoms

En bref : Ce jeu drôle et simple permet d'apprendre les prénoms des personnes du groupe et, en plus, d'en découvrir un peu plus sur chacun.

Comment ça marche : Répartis les jeunes en petits groupes, ceux dans lesquels ils auront ensuite leurs discussions. Chacun dit son prénom à tour de rôle. Mais il doit y ajouter un adjectif qui commence par la même lettre que son prénom et qui décrit sa personnalité (par exemple « David dynamique » ou « Mila musicale »). La personne suivante répète tous les prénoms et adjectifs des personnes précédentes, puis dit son propre prénom avec son adjectif. Plus ton tour arrive tard, plus tu as de choses à retenir.

Épisode 3 : la croix

Pierre, papier, ciseaux

En bref : Contre toute attente, ce jeu classique se joue aussi en ligne. La clé du succès, c'est une bonne animation, qui annonce clairement le début de chaque nouvelle manche.

Comment ça marche : Explique d'abord les trois signes, pierre, papier et ciseaux, et lequel bat lequel. Chaque participant à la réunion choisit ensuite un adversaire pour la manche en cours. Au signal « Pierre, papier, ciseaux ! », chacun montre son signe à la caméra. Puis chacun regarde quel signe son adversaire a choisi. Celui qui perd coupe sa caméra : on voit ainsi qui est encore en jeu. En cas d'égalité, on passe tous les deux à la manche suivante. À chaque nouvelle manche, on choisit un nouvel adversaire. Le jeu se termine par une finale, qui désigne le gagnant. Ce jeu convient à des groupes de 5 à 50 personnes.

Épisode 4 : la foi

Le trépied humain

En bref : Les équipes essaient de former un « trépied humain » avec trois jambes de leurs membres. Elles doivent ensuite y faire tenir en équilibre un gobelet d'eau. Matériel : par équipe, une planche et un gobelet en plastique rempli d'eau.

Comment ça marche : Forme deux ou trois équipes de trois personnes. Les joueurs s'allongent sur le dos et lèvent une jambe en l'air. Qui porte une jupe ou une robe prend plutôt une autre tâche, par exemple chronométrer. Pose la planche sur leurs pieds. Puis pose le gobelet rempli d'eau sur la planche. L'équipe qui tient l'équilibre le plus longtemps gagne.

À propos : Les équipes risquent d'être mouillées.

Épisode 5 : la prière

La course au papier toilette

En bref : Deux équipes s'affrontent : qui déroulera puis réenroulera le plus vite un rouleau de papier toilette ?

Matériel : 1 rouleau de papier toilette par équipe.

Comment ça marche : Divise le groupe en deux équipes (ou plus). Les joueurs se placent en file, les uns derrière les autres. Donne un rouleau de papier toilette à chaque équipe. Au signal de départ, la première personne de chaque équipe prend le rouleau, tient le bout du papier et passe le rouleau entre ses jambes à la personne derrière elle (le rouleau se déroule). La personne suivante passe le rouleau par-dessus sa tête au suivant. Et ainsi de suite : par-dessous, par-dessus, par-dessous... jusqu'au bout de la file. Quand le rouleau arrive au dernier de l'équipe, il commence à réenrouler le papier et à le repasser vers l'avant. Si le papier se déchire quelque part, l'équipe recommence depuis le début. La première équipe qui a complètement réenroulé son rouleau gagne.

Un pont pour la Bible

En bref : Par groupes de 5, les jeunes construisent un pont entre deux chaises. Les ponts doivent être assez solides pour porter des Bibles.

Matériel : Par groupe, dix feuilles A4 et une grande bande de ruban adhésif.

Comment ça marche : Après environ sept minutes de construction, l'animateur donne des points à chaque pont selon les critères suivants :

- **Présentation :** Comment le groupe a-t-il présenté son pont ? (1 à 3 points)
- **Look :** Le pont est-il beau ? (1 à 3 points)
- **Solidité :** Quelle Bible le pont supporte-t-il ? Application biblique sur le téléphone (1 point), Bible de poche (2 points), petite Bible (3 points), Bible normale (4 points) ou Bible d'étude (5 points).

Le groupe qui a le plus de points gagne.

Si je...

En bref : Un jeu drôle pour mieux se connaître.

Matériel : Papiers avec des débuts de phrases et stylos.

Comment ça marche : Chaque personne complète les phrases suivantes : trois de façon vraie et une de façon fausse.

- Si je pouvais épouser une personne célèbre, j'épouserais...
- Si j'avais de l'argent à l'infini, je roulerais en...
- Si je pouvais vivre n'importe où dans le monde, je vivrais...
- Si je pouvais avoir n'importe quel métier, je travaillerais comme...

Au bout de quelques minutes, chacun lit ses quatre phrases à voix haute, et les autres membres du groupe essaient de trouver laquelle était fausse.

Pour aller plus loin : notre jeu « Vrai ou inventé ? ».

Épisode 7 : le Saint-Esprit

Football crabe

En bref : Jouer au foot à quatre pattes.

Matériel : Un grand ballon de foot, des tables comme buts.

Comment ça marche : Dans ce jeu, deux équipes s'affrontent. La seule différence avec un match de foot normal : on ne peut se déplacer qu'à quatre pattes (le dos tourné vers le sol). L'équipe qui marque le plus de buts gagne. Pense à bien aérer la salle pendant ce jeu.

Épisode 8 : rempli

L’expérience de la canette

En bref : Une canette pleine et fermée devrait supporter le poids d’une personne, alors qu’une canette vide s’écrase. Cela aide à montrer que les chrétiens remplis du Saint-Esprit sont plus forts.

Matériel : 2 canettes de boisson énergisante, une vide, une pleine.

Comment ça marche : Demande à un volontaire de se tenir en équilibre sur un pied sur la canette fermée. Enfonce en plus le côté de la canette : il ne se passera rien. Demande ensuite au volontaire d’essayer avec la canette vide. Cela devrait aussi fonctionner sans que la canette s’écrase tout de suite. Mais dès qu’on enfonce le côté, la canette s’écrase.

Remarque : Pour enfoncer le côté de la canette, la personne ne doit pas être debout dessus. Mieux vaut tester l’expérience à l’avance.

Épisode 9 : la vie 2.0

L’expérience de Asch

En bref : Le clip sur une expérience de Solomon Asch montre à quel point les gens s’alignent facilement sur une norme, même quand elle est clairement fausse. Les chrétiens ne sont pas appelés à simplement suivre le mouvement, mais à faire la différence et à construire leur vie avec Dieu.

Matériel : Ordinateur portable et vidéoprojecteur.

Tu trouves le clip ici :

youtube.com/watch?v=iRh5qy09nNw (en anglais)

Transition : Souvent, il est beaucoup plus facile de s’adapter et de faire comme tout le monde, même si c’est peut-être mal. Hier, nous avons parlé du Saint-Esprit et nous avons eu l’occasion de prier les uns pour les autres. Maintenant, nous nous tournons vers l’avenir : que faisons-nous du reste de notre vie ? Comment voulons-nous continuer et vivre pleinement notre vie avec Dieu ?

Épisode 10 : le mal

Bien ou mal ?

En bref : Dans ce jeu, le groupe décide si ce qui figure sur la liste ci-dessous est bien ou mal.

Comment ça marche : Explique au groupe que tu vas lire une liste et que chacun décide si chaque chose est bien, mal ou entre les deux. Désigne un côté de la salle comme « bien » et l'autre comme « mal ». Insiste sur le fait qu'on a le droit de se placer entre les deux. Tout le monde se déplace dans la salle et s'arrête à l'endroit où il placerait le mot sur son échelle du bien et du mal.

Mots : café Starbucks, commérages, pornographie, école, réchauffement climatique, dons...

Une fois que tout le monde a « voté », discutez ensemble de ces questions :

- Comment pouvons-nous juger de ce qui est mal ?
- N'est-ce pas intéressant de voir à quel point nos avis sur ce qui est mal sont différents ?

Attraper les ballons à eau

En bref : Par deux, les jeunes essaient d'attraper des ballons à eau.

Matériel : Beaucoup de ballons à eau remplis (au moins un ballon par duo, plus quelques-uns en réserve).

Comment ça marche : Emmène le groupe dehors, à un endroit où l'on peut se mouiller. Forme des duos et place les partenaires face à face, à environ un mètre l'un de l'autre. Donne un ballon à eau à chaque duo. Au signal, une personne de chaque duo lance le ballon à l'autre. Tous les duos qui ont réussi font un pas en arrière. Au « Partez ! », les autres relancent le ballon. Si quelqu'un laisse tomber le ballon ou si le ballon éclate en le rattrapant, ce duo est éliminé. Chaque fois qu'un duo réussit à lancer et à attraper, les deux font un pas en arrière. Le duo qui reste à la fin, et qui a donc lancé et attrapé sur la plus grande distance, gagne.

Bêtisier sportif

En bref : Montre un clip de gaffes sportives ou de chutes spectaculaires à ski et en snowboard (mais pas trop violentes).

Matériel : Ordinateur portable, vidéoprojecteur et un clip de gaffes sportives drôles (cherche par exemple sur YouTube).

youtube.com/watch?v=cdmKVXynX3I

Transition : À votre avis, pourquoi je vous ai montré ces clips ? Ils collent parfaitement à notre thème d'aujourd'hui ! Nous allons parler de la guérison.

Qualités positives

En bref : Distribue à tous la fiche « Qualités positives ». Ce jeu est une super occasion de s'encourager les uns les autres.

Matériel : Fiche « Qualités positives » (annexe, page 19), stylos.

Comment ça marche : Donne à chacun une fiche et un stylo. Le but du jeu est de s'encourager les uns les autres. Chaque joueur essaie de remplir ses cases avec la signature d'un autre joueur. Il choisit une personne à qui la description d'une case correspond et lui demande de signer dans cette case. Toutes les descriptions sont positives, et chacun doit décider quelle qualité décrit le mieux les autres. Chacun ne peut signer qu'une seule fois sur la fiche d'un autre joueur. La première personne dont toutes les cases sont signées gagne.

Brise-glace bonus

Image mystère

En bref : Dans ce jeu, les joueurs devinent ce que montrent les images d'une présentation PowerPoint. La difficulté : chaque image n'apparaît que morceau par morceau. Celui qui devine le plus vite ce qu'on voit gagne.

Matériel : Modèle PowerPoint « Image mystère ».

Comment ça marche : Une règle possible : chaque joueur n'a qu'un nombre d'essais que tu fixes pour deviner le contenu de l'image. Celui qui a utilisé tous ses essais attend la fin de la manche. Tu peux aussi demander aux joueurs de se lever quand ils crient leur réponse. On joue chacun pour soi ou en équipes.

Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.

Annexe : fiches à imprimer

Bingo pour faire connaissance

Trouve différentes personnes qui signent dans les cases. Pour chaque case, choisis la personne à qui la description correspond le mieux. Le premier qui remplit une rangée de quatre cases, verticale, horizontale ou diagonale, crie « Bingo ! » et gagne.

Aime le coca	**Sait faire l'équilibre sur les mains**	**Aime le foot**	**A déjà visité un marché de Noël**
A deux frères et sœurs	**Aime le rouge**	**A les yeux bleus**	**Parle une autre langue que le français**
Aime les films d'action	**Joue d'un instrument**	**Aime le chocolat**	**A son anniversaire en été**
Adore cuisiner	**Fait la même pointure que toi**	**Aime lire**	**Dessine bien**

Les jeux ont été rassemblés par Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Version française : Pulse. Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.

Annexe : fiches à imprimer

Qualités positives

Trouve différentes personnes qui signent dans les cases. Pour chaque case, choisis la personne à qui la description correspond le mieux. La première personne dont toutes les cases sont signées gagne.

Accueille les autres	**A la fibre musicale**	**Joue super bien au foot**	**Inspire les autres**
Est sympa avec tout le monde	**Pense aux autres**	**Raconte les meilleures blagues**	**Joue la comédie comme personne**
Chante super bien	**S'habille avec style**	**A des cheveux incroyables**	**Personne généreuse**
Personne créative	**Cuisine super bien**	**Assure en sport**	**A le plus beau rire**

Les jeux ont été rassemblés par Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Version française : Pulse. Gratuit pour ton travail avec les jeunes. Ce que tu peux en faire : Conditions d'utilisation.