

A HELHA GAME

**UNOS, DOS
Y TRES**

Objectifs

- Créer un climat de confiance et de convivialité dans le groupe.
- Se connaître soi-même et les autres
- Permettre à chacun de partager des éléments de son identité, de ses goûts et de ses projets.
- Développer l'écoute active et le respect de la parole de l'autre.
- Favoriser la prise de parole en public, même pour les plus timides.
- Renforcer la cohésion de groupe par le jeu (et parfois l'humour).
- Développer la parole par les débats

Lieu

- En intérieur : des chaises autour d'une table centrale pour piocher les cartes
- En extérieur : assis en cercle avec le paquet de cartes au milieu

- Préparation et mise en place : 5 minutes
- Explications des règles : 7 minutes
- Jeu : 30 minutes
- Débriefing / retour collectif : 8 minutes

Durée
+/- 1 heure

Participants

- Groupe cible : 15 à 20 personnes
- Configuration idéale pour cette fiche : 20 personnes
- Un jeu pour les étudiants
- Un jeu adaptable pour les 7 à 77 ans

- Jeu de carte maison ou de type "Uno"
 - Carte numérotées de 1 à 9 (3 cartes par joueurs pour un groupe de 10 personnes)
 - Quelques cartes "action" +une pièce
- Sablier / timer
- pièce

Matériel
nécessaire

1

Chante le refrain de ta musique préférée pour le faire devenir.

1

2

Laisse-toi emporter par la musique choisie par l'animateur et montre-nous tes meilleurs pas de danse !

2

3

Sors de la pièce, change un accessoire que tu portes, et laisse les autres deviner quel accessoire tu as retiré.

3

4

Partage un souvenir marquant en jouant à « 2 faux, 1 vrai ».

4

5

Décris une activité que tu aimes faire pendant ton temps libre.

5

6

Si tu étais un plat, tu serais ?
Si tu étais un animal, tu serais ?
Si tu étais un objet, tu serais ?

6

7

Mime un personnage de fiction ou de cinéma que les autres doivent deviner.

7

8

Quelle application te serait impossible à supprimer ?

8

9

Donne une scène de film que tu peux regarder 20 fois d'affilée.

9

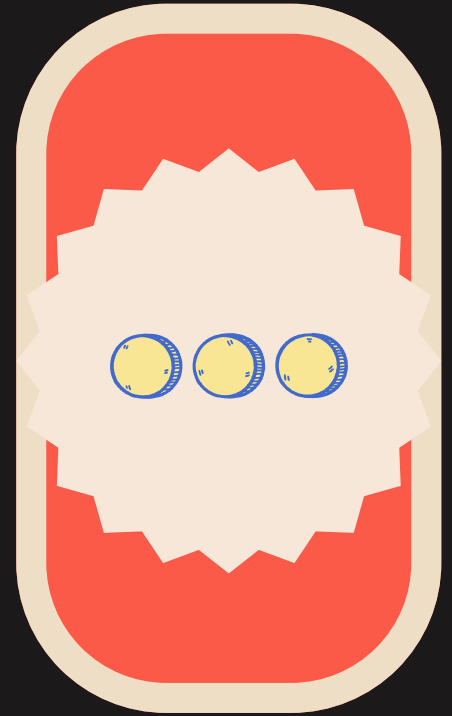
1 carte peut tout changer



Inversion



Choix



Passe ton tour

Les rôles des animateurs

- prépare le matériel et le local ;
- vérifier le jeu de cartes ;
- aménager le local : chaises en cercle, table centrale pour la pioche ;
- explique les règles du jeu clairement en début d'activité ;
- distribue les cartes et gère les tours de jeu ;
- veille au respect (bienveillance, non-jugement, temps de parole équilibré) ;
- relance les participant·e·s si nécessaire (exemples, reformulations, encouragements) ;
- anime le retour réflexif à la fin (débriefing) ;
- range le matériel

Avant

5 minutes

- Préparer et vérifier le jeu de cartes
- Aménager le local : chaises en cercle, table centrale pour la pioche

Pendant

30 minutes

- Accueillir les participant·e·s et expliquer les règles.
- L'animateur distribue 3 cartes à chaque participant·e.
- Pour définir la personne qui parlera en premier, l'animateur écrit un numéro de 1 à 9. Le joueur qui devine le numéro démarre la partie.
- L'animateur pose le paquet au centre (pioche).

- Chaque participant·e :
- Joue une carte (numérotée ou action).
- Réalise le défi ou applique l'action.
- (Repioche une carte pour revenir à 3 cartes en main, si possible.)

Après

10 minutes :

- Clore la partie en remerciant le groupe pour les partages.
- Poser quelques questions simples au groupe :
 - « Comment vous êtes-vous senti·e·s pendant ce jeu ? »
 - « Qu'est-ce que vous avez appris sur les autres ? »
- Synthèse de l'animateur :
- Rappeler les objectifs de départ (mieux se connaître, oser parler, écouter les autres).
- Faire le lien avec les bases de la communication de groupe (importance du climat, de la confiance et de l'écoute pour travailler ensemble).

Les règles et exceptions

- Chaque joueur tire, un par un, une carte dans la pioche, disposée au milieu
- Si c'est une carte numérotée, tu réalises le défi correspondant au numéro.
- Si c'est une carte action, tu appliques l'effet indiqué (changer de sens, faire piocher quelqu'un, passer ton tour, etc.).
- (Après avoir joué une carte, tu repioches pour avoir à nouveau 3 cartes en main (tant qu'il reste des cartes dans la pioche). Ce n'est pas obligé

- Rappeler les règles de communication :
- Respect, écoute, pas de moqueries.
- Chacun partage seulement ce avec quoi il/elle se sent à l'aise.



Les points forts

- Support ludique connu (inspiré du UNO) qui rassure et motive les participant·e·s.
- Activité flexible
- Rotation rapide des prises de parole, sans laisser personne à l'écart.
- Facilement réutilisable dans d'autres groupes en changeant seulement le contenu des défis.

Intérêts communs

Pile ou face pour choisir entre :

raconter : anecdote, découverte de l'intérêt

convaincre : chaque participant doit convaincre les autres participant(e)s de découvrir cet intérêt

En bref • En bref • En bref • En bref • En bref • En bref • En

« On va jouer à une version adaptée du UNO pour apprendre à mieux se connaître. L'idée est de partager des choses sur soi dans une ambiance détendue et bienveillante. »

- Diego Pinto de queiros

« C'est une activité pour le cours de communication de groupe qui a pour but de briser la glace. »

- Angie Larbalestrie

« Cela permet de détendre l'atmosphère, c'est un jeu pour briser la glace. »

- Cylia Daveri

« A jouer lors d'une première rencontre en groupe. »

- Haby Diarry Sow

« Un jeu pour se présenter mutuellement, créer une cohésion de groupe et améliorer sa communication orale et non-verbale »

- Evine-Maëlle Ovayolu

« Un jeu qui permet de favoriser la connaissance entre les participant·e·s, dans un cadre ludique et sécurisé. »

- Aisata Bah

En bref • En bref • En bref • En

Variante

Ce jeu peut être très bien adapté à un groupe de seniors.

Les objectifs restent les mêmes et seuls les cartes 3, 7, 8 et 9 seraient adaptés au public.

3

Raconte une anecdote vraie ou fautive et laisse les autres deviner si elle est vraie ou fautive

3

7

Décris un personnage de fiction ou de cinéma que les autres doivent deviner.

7

8

Quel outil méconnu utilises-tu ?

8

9

Donne une réplique du film/livre que tu peux regarder/lire 20 fois d'affilée.

6

PROPOSÉ PAR

**AISATA BAH
HABY DIARRY SOW
EVINE-MAËLLE OVAYOLU
CYLIA DAVERI
ANGIE LARBALESTRIE
DIEGO PINTO DE QUEIROS**