

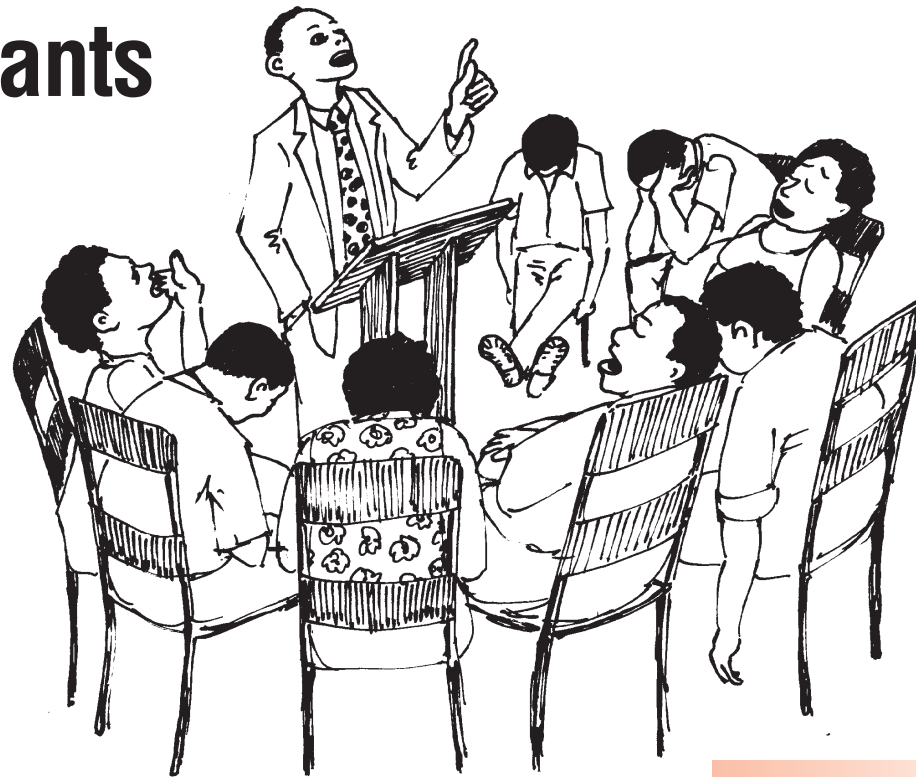
Des dynamiseurs intéressants

Durant les réunions, les ateliers ou les séances de formation, il peut arriver que le niveau d'énergie diminue et que les gens perdent leur attention. Surtout en fin de matinée, juste après le déjeuner ou vers la fin de la journée. Les présentations ardues, la chaleur et les décisions difficiles à prendre peuvent être toutes plus faciles si l'on peut insérer des moments appréciables de détente entre les séances.

On appelle les activités permettant aux gens de se détendre des *dynamiseurs*. Ils ne réveillent pas seulement les gens, ils les aident à mieux se connaître les uns les autres, éliminent certaines barrières et permettent à des gens différents de bien s'entendre. Il existe de nombreux dynamiseurs et vous pouvez en inventer d'autres.

Lorsque vous utilisez des dynamiseurs, faites-le très soigneusement. Il faut bien réfléchir aux personnes présentes. Si elles ne sont pas habituées à en utiliser, commencez avec des dynamiseurs légers

et peu énergiques. Vous devez toujours vous joindre au jeu et montrer l'exemple. Respectez la décision des personnes qui ne veulent vraiment pas participer. Soyez très sensible aux cultures, genres et handicaps, tout particulièrement dans des situations où il n'est peut-être pas très approprié que les hommes et les femmes se touchent. Si certaines personnes sont handicapées et ne peuvent pas se joindre au jeu, nommez-les arbitres ou juges. Essayez autant que possible de lier les dynamiseurs au thème de formation.



Ecrire avec le corps

Demandez aux gens d'écrire leur nom dans l'air en utilisant différentes parties de leur corps. Voici quelques idées, avec :

- un doigt droit
- un doigt gauche
- le coude droit
- leur gros orteil
- leurs épaules
- leur nez

Essayez de finir avec le nombril !

Quel est ce son ?

Quelqu'un fait un bruit et chacun essaye de l'identifier. La personne qui donne la bonne réponse propose alors un autre son et ainsi de suite. Vous pouvez choisir le bruit d'animaux, d'oiseaux, de machines, de véhicules ou de préparation de nourriture.

Vous devez bouger si vous...

Asseyez-vous en cercle, avec une personne debout au milieu. Cette dernière déclare : « Vous devez bouger si ... »

- vous portez quelque chose de bleu
- vous pouvez parler plus de deux langues
- vous êtes levé ce matin avant 6 heures
- vous avez eu des œufs/du pain/des fruits/ etc au petit déjeuner
- il y a la lettre **s** dans votre nom ... etc.

Les personnes concernées (qui devraient impliquer la personne au centre) doivent se lever et aller s'asseoir sur une chaise qui vient d'être libérée. La personne qui ne peut pas s'asseoir se retrouve au milieu et décide de la prochaine déclaration.



Chanson

Chantez des chansons qui sont faciles à apprendre. Il est toujours agréable de chanter avec les autres. Il est amusant de chanter des chansons d'action, de mimer ou de taper des mains en rythme.

Réflexion

Demandez aux gens de discuter avec leur voisin de ce qu'ils viennent d'apprendre, d'une question soulevée, du programme ou d'une décision à prendre.

Chiffres

Formez un cercle. Comptez-vous un par un. Chaque fois que le chiffre cinq ou un multiple de cinq tombe sur une personne, cette personne doit claquer des mains au lieu d'annoncer son chiffre. Chaque fois que le chiffre sept ou un multiple de sept tombe sur une personne, cette personne doit tourner sur elle-même au lieu d'annoncer son chiffre. Si une personne se trompe, elle doit se retirer du cercle. Son voisin recommence à compter à partir de 1.



Bouger

En tant que leader, changez de place dans la pièce. Ceci permettra aux gens de bouger leurs chaises, leurs têtes de position et de se réveiller. Invitez les gens à se lever et à venir voir une affiche ou un tableau de plus près.

La pluie

Faites le bruit d'un orage. Commencez à imiter la pluie qui tombe doucement, puis se fait plus forte pour s'arrêter petit à petit. Demandez à tout le monde de vous suivre en frappant la paume de leur main avec un doigt de la main opposée, puis avec deux doigts, trois, quatre et finalement toute la main. Ralentissez, en suivant le même procédé, pour arriver à un seul doigt.

Trains

Demandez aux participants de mimer un train (avec leur bras) et d'en faire le bruit. Emmenez-les en voyage, prenez de la vitesse dans la vallée, ralentissez en montant la colline, accélérez en descendant, freinez pour vous arrêter à la gare et recommencez. Rendez le voyage plus réaliste en lui donnant le nom d'endroits locaux.

Former des groupes

Demandez aux gens de se répartir en groupes de trois, quatre ou cinq personnes, afin de discuter d'un sujet ou d'une activité. Vous pouvez les placer en groupe ou leur demander de former des groupes avec des gens qu'ils ne connaissent pas (d'autres organismes ou spécialisation).



Jeux de rôles

Demandez aux participants d'utiliser les jeux de rôles en petits groupes, pour souligner les points pédagogiques clés. Demandez aux gens de présenter des jeux de rôles tout simples, afin de montrer l'enseignement traditionnel et la facilitation avec ses problèmes et ses avantages. Utilisez les jeux de rôles pour traiter de questions culturelles, de situations délicates sur l'argent et la comptabilité ou pour partager de nouveaux enseignements. Vous aurez généralement besoin d'encourager les gens pour les pousser à se lancer dans des jeux de rôles mais ils ont généralement d'excellents résultats. Ils s'amuseront en préparant les jeux de rôles, en les présentant et en regardant les autres.

Miroirs

Placez les gens en paires. Une personne est l'acteur, l'autre le miroir. Le miroir copie exactement ce que l'acteur fait. Après quelques minutes, inversez les rôles.



Classement

Une personne choisit secrètement un élément suivant lequel on peut classer tout le monde. Cela peut être la couleur ou la taille de leurs chaussures, le nombre de boutons ou de poches sur leurs vêtements, leur âge, la couleur ou la longueur de leurs cheveux, leur taille, l'initiale de leur nom ou leur anniversaire, etc... Classez tous les gens selon le système secret que vous avez choisi et demandez-leur de le découvrir. Si vous avez choisi, par exemple, le nombre de boutons sur leurs vêtements, à un bout de la file, vous placerez la personne qui en a le plus sur ses vêtements et à l'autre bout, celle qui en a le moins ou pas du tout. Il faudra bien faire attention de ne pas attirer l'attention des gens sur votre secret. Si vous avez choisi leurs chaussures, par exemple, essayez de ne pas les regarder tout le temps !

Nombre de ces idées sont tirées du livre *Participatory Workshops*, de Robert Chambers. Nous le remercions de nous avoir permis de les inclure. Ce livre est présenté en page 14.