



Pionnier

Fiche d'activité

Jeu de connaissance : *les inconnus*

Lien avec l'élément : **T** **E** **A** **F** **Es**

Durée : 20 à 30 min

Nombre de jeunes : 10 à 30

Nombres d'adultes : 1

Objectif(s) de la Proposition de Branche – annexe 1 :

I1 : donner de la valeur à l'inconnu et l'interculturel
I1 : savoir nourrir sa créativité et susciter celles des autres

Matériel :

Rien du tout

But du jeu :

Présenter son binôme au reste du groupe.

Déroulement :

1. Faire des binômes
2. Chaque Pionnier a 5 min pour se présenter à l'autre en mimes. Il doit lui dire un maximum de choses pendant ces 5 minutes. Celui qui mime n'a pas le droit de parler, mais son binôme si.
3. A la fin des 5 premières minutes, on échange les rôles.
4. Au bout de 10 minutes, quand chacun des binômes a pu se présenter, tout le groupe se réunit.

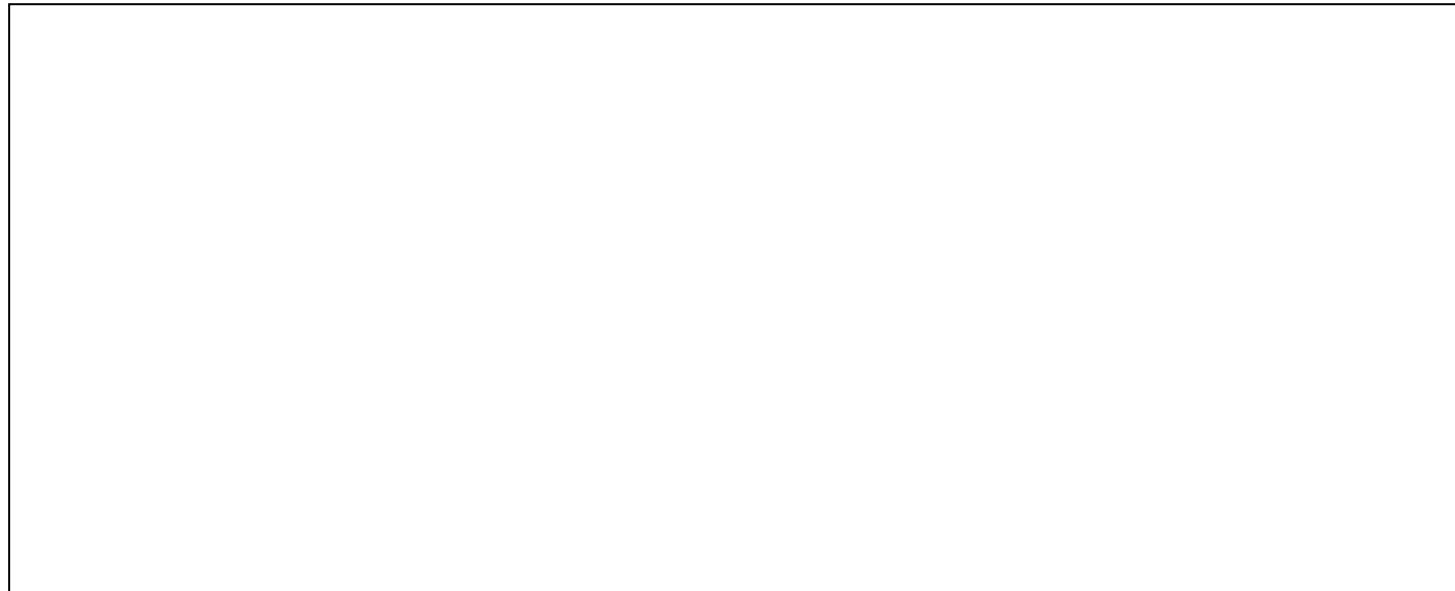
Fin du jeu :

5. Chaque Pionnier présente ce qu'il a compris de l'autre au groupe. L'autre personne peut le corriger au fur et à mesure.

A noter :

Ce jeu peut être très long à 30. Raccourcissez le temps de présentation s'il le faut.

Centre de ressources – les inconnus



Pour aller plus loin :

Imaginaire possible :