Icebreakers & Team Builders - EN

Icebreaker Games for Kids (KLC + GLC)

[Name Game](#)

[Name Aerobics](#)

[Diversity Bingo](#)

[Birthday Line Up](#)

[Sets](#)

[Wink Murderer](#)

[Polaroid](#)

[Extreme Rock, Paper, Scissors](#)

[The Human Machine](#)

[The Big Wind Blows](#)

[Huckle Buckle](#)

[Spud](#)

[Dead Fish](#)

[Octopus Tag](#)

[Mingle](#)

[Mr Wolf](#)

Icebreaker Games for Teens (TLC)

[Atom Tag](#)

[Tick Tock](#)

[Interview](#)

Icebreaker Games for Adults (TeachersLC) (LLC)

[Atom Tag](#)

[Interview](#)

[Props](#)

[A Friendly Debate](#)

[Yarn Activity](#)

Team Building Games (All Programs)

[Hula Hoop Crossing](#)

[Blindfolded Obstacle Course](#)

[Things](#)

[Pass the Object](#)

[Knot Rope](#)

[Team Tap](#)

Icebreaker Games for Kids (KLC + GLC)

SITTING/ SMALL SPACE GAMES

Name Game

- Everyone sits in a circle.
- One person starts by using an adjective starting with the same letter as their first name, followed by their first name, for example Sweet Silvia, Handsome Hank.
- The next person repeats the adjective and first name of the first person, and then adds their own.
- Continue around the circle, with the last person having to repeat all the names in order and adding their own.

Name Aerobics

- This quick icebreaker is a fun and interactive way to learn everyone's name.
- The group stands in a circle facing each other.
- Choose a person to start by introducing themselves by doing an action for each syllable of their name. Example being "Li-ly" = 2 moves for 2 syllables.
- The entire group repeats the name and motions. This continues until everyone has introduced themselves.

Diversity Bingo

- You'll need to print copies of a bingo sheet with 4 x 4 or 5 x 5 grid of personal statements. IE. "has long hair" or "has more than 5 siblings" or "has travelled overseas" etc. (like [this example](#))
- Hand each person a bingo sheet and pen, then send them off to mingle and find people that fit in the gaps.
- Once they find someone who identifies with a square/statement, they will have that person sign the square. Each player can only use another person once on their sheet.
- The game can either finish when someone collects a name for the entire grid, or until everyone has completed their grids. In this case, a leader would start reading out the names of each participant and then they would need to cross off a name when it has been called - if they get 4 in a row - they win!

Birthday Line Up

- Inform that group that they can not talk from this point forward until you give them permission.
- Have the group get in a line.
- Then tell them they must, in silence, get in order by height
- Once they successfully complete this challenge, you can give the following line up tasks: line up by birthday month, first name, # of years at camp, etc.
- Use a timer to see how quickly they can complete the task. You can ask them to set a goal ahead of time if you'd like.

Sets

- Have the kids sit down.
- Pick two or three kids that have something in common, such as stripes on their shirts, no shoelaces, or the same first letter in their name.
- Have them stand up.
- The rest of the kids try to figure out what makes them a "set."

Wink Attack

- Everyone sits in a circle
- One person is chosen to be the detective, and asked to leave the room (or walk away and close eyes).
- Once they are out of earshot, everyone in the circle closes their eyes, puts their heads down, and the person who is tapped on the head is chosen for the role of 'wink murderer.'
- The detective then returns and stands in the middle of the circle.
- When the murderer winks at another person in the circle, the person winked at fakes a dramatic death.
- As more and more people are 'murdered,' the person in the middle has to guess who they think the murderer is. Once they guess correctly, the game is over.

Polaroid

- This is like one of those story-building games, only it's all about building an image. Nothing changes or moves. It's called "Polaroid" because the image develops slowly, like a polaroid picture.
- One player starts with anything, like, "a penny."
- Someone else adds a detail the he or she actually imagines when picturing a penny - a 1978 penny.
- The next player adds yet another detail. "on a red checkered table cloth."

- Go around the room to give everyone a chance to add something.
- Again, the direction here is not to tell a story, not to try to be cute, but simply to say what you're seeing.

OPEN SPACE GAMES

Extreme Rock, Paper, Scissors

- You play this energizer in the normal "rock, paper, scissors" fashion with a fun twist.
- Have everyone in the group pair off.
- Play a round of rock, paper, scissors.
- Once the winner and loser are established, the loser must follow the winner around for the rest of the activity chanting the winner's name.
- This continues until you are left with two people fighting with a large crowd of supporters watching.

The Human Machine

- Start by organising everyone into groups of 4-5. Have them begin by standing in a circle.
- Call out a machine for the groups to act out (e.g. dishwasher, bicycle)
- Each person in the group will now need to assume a function and a sound that your machine will make. Give the group some examples like being the on/off switch, robot arm, alarm sound or any other moving part.
- It is good if not all parts of the machine are standing but they need to assume poses that they can sustain over a period of time – as they may be there for a little while!

The Big Wind Blows

- Everyone stands in a circle with one person in the middle. Something marks the spot of each person in the circle (a shoe works well!)
- The person in the middle says: "The Big Wind Blows for anyone _____ " and they fill in the blank with something like "wearing socks", "who has a birthday in September"... etc.
- Everyone who fits that description has to go into the middle of the circle and find a new place to stand - that is not their original spot or the spot right beside them.
- The person in the middle tries to get a spot on the edge of the circle and this leaves someone in the middle who makes the big wind blow again!

Huckle Buckle

- Everyone finds a partner.
- Have the partners split up and stand across from each other. The groups will form two lines about 20m apart.
- The leader or counselor will say "huckle buckle knees", for example, and the partners will run towards each other and touch knees.
- The last pair to do it is out.
- Continue by calling out other body parts (hands, backs, hips) and combinations (elbow to shoulder).
- Sometimes the leader can say "huckle buckle BUCKLE" and the partners must go back to back, link arms at the elbows and sit down.
- Continue until there is one winning pair.

Spud

- This game requires a ball or similar object
- Objective: Try and eliminate other players by catching, dodging or throwing the ball.
- Set up the game: Assign each player a different number. Choose a player to be "it" first.
- The person who is "it" holds the ball and all the other players circle around them.
- "It" then throws the ball straight up in the air while calling out a number.
- The player with that number must catch the ball either while it is coming down or after bouncing.
- While the player is catching the ball all other players scatter and get as far away as they can from the person catching the ball.
- When the ball is caught that player yells "SPUD!". The players who are running away must then stop in their tracks.
- The player with the ball then tries to throw the ball and hit one of the other players. (below the neck)
- If the player hits someone then the player they hit gets a letter in the word SPUD. If they miss then they get a letter. When a player gets all four letters of the word SPUD they must sit out the rest of the game.

Dead Fish

- What do Dead Fish do? Exactly... nothing! Explain that the rules are to be the best Dead Fish by being as "lifeless" as they can.
- Give them a few seconds to get all the wiggles and laughs out.

- As soon as you start, walk around and tag people 'out' that are moving or laughing.
- Allow those that are out to help you by trying to get people to laugh and respond. (rule: no touching the fish to make them laugh!)

Octopus Tag

- Everyone begins the game as an octopus and stands on one side of the playing field.
- One person is chosen to be a shark and they will stand in the middle of the playing field.
- When given the OK, all players must go across the playing field - trying to get to the other side without getting tagged by the shark.
- Anyone who is tagged must sit down where they are tagged. They now become the shark's helpers.
- The players then try to run back to the other side.
- Anyone who runs within arms reach of the sitting players and gets tagged must sit down.
- The game continues until there is only one person left.

Mingle

- Everyone walks around the room chanting "mingle mingle mingle!"
- A staff member will randomly shout "a group of (random number)!"
- The kids have to then form a group with the number of required people.
- Anyone without a group is out for that round, and you keep going until there are a few people remaining.

Mr Wolf

- The kids stand in a line at one end of the play area and one is selected to be Mr. Wolf. They must stand on the opposite side, facing away from the others.
- The kids start by saying "What time is it Mr Wolf?"
- The wolf responds with (for example) 3 o'clock! (not looking at the group)
- The kids then take three steps forward and ask again. They repeat this until they are close enough to the wolf.
- Anytime the wolf wants, they can respond "Lunch Time!" and then the kids have to then run back to the starting line without being caught by the wolf.
- The person who gets caught is the wolf next.
- The game is also over if any kids make it past the wolf without them noticing

Icebreaker Games for Teens (TLC)

SITTING/ SMALL SPACE GAMES

Atom Tag

- Pose a <question> + a <location request> of the group.
 - Example: "If you have blue eyes: go to the front, if you have green eyes: go to the back, if you have hazel or brown eyes: go to the side."
 - Example: "If you are the oldest: go to the front, middle: go to the back, youngest: go to the left side, or an only child in your family: go to the right side."
 - Example: "If you're birthday is from January to March: go to the front, April to June: go to the back, July to September: go to the left side, October to December: go to the right side."
 - Example: "If you believe the best meal of the day is breakfast: go to the front, lunch: go to the back, dinner: go to the side."
- Once in their groups, ask them to discuss a question. It can be related to the original question or unrelated.
 - Related to Question Example: "Why is your eye colour, family order, birth months the best?"
 - Unrelated Question Example:
 - What is your favourite candy?
 - If you could travel anywhere in the world where would you go?
 - You get one superpower: what is it?
 - What new school subject should be added to your timetable?
- Ask the groups to share their answers.
- Repeat 3 times with different questions.

Tick Tock

You will need: 1 or 2 small foam balls or tennis balls.

- Ask the group to stand in a circle.
- Have everyone in the circle say their name once.
- One person starts with the ball. They need to say another person's name in the circle and then throw the ball, at the same time.
- Once this person catches the ball, they have 2 seconds to say someone else's name in the circle and throw the ball.

- If you take longer than 2 seconds to say a name + throw the ball, then you are out of the game.
- Note: players cannot say someone's name *before* they throw the ball. It must be at the same time!

Interview

- Break the teens into pairs.
- They get to ask 3 questions in 3 minutes. (30 seconds for each question, per person in the pair).
 - Sample Questions: Favourite chocolate bar, sports, movie/tv show.
What are you inspired by? You can time travel, what era or year would you go back to? What would you do if you won the lottery?
- After 3 minutes, have everyone share what they found out from interviewing their partner - with the group.

Icebreaker Games for Adults (TeachersLC) (LLC)

SITTING/ SMALL SPACE GAMES

Atom Tag

- Pose a <question> + a <location request> of the group.
 - Example: "If you have blue eyes: go to the front, if you have green eyes: go to the back, if you have hazel or brown eyes: go to the side."
 - Example: "If you are the oldest: go to the front, middle: go to the back, youngest: go to the left side, or an only child in your family: go to the right side."
 - Example: "If you're birthday is from January to March: go to the front, April to June: go to the back, July to September: go to the left side, October to December: go to the right side."
 - Example: "If you believe the best meal of the day is breakfast: go to the front, lunch: go to the back, dinner: go to the side."
- Once in their groups, ask them to discuss a question. It can be related to the original question or unrelated.
 - Related to Question Example: "Why is your eye colour, family order, birth months the best?"
 - Unrelated Question Example:
 - What is your favourite candy?
 - If you could travel anywhere in the world where would go?
 - You get one superpower: what is it?
 - What new school subject should be added to your timetable?
- Ask the groups to share their answers.
- Repeat 3 times with different questions.

Interview

- Break the adults into pairs.
- They get to ask 3 questions in 3 minutes. (30 seconds for each question, per person in the pair).
 - Sample Questions: Favourite chocolate bar, sports, movie/tv show. What are you inspired by? You can time travel, what era or year would you go back to? What would you do if you won the lottery?

- After 3 minutes, have everyone share what they found out from interviewing their partner - with the group.

Props

- Have everyone grouped together (ideally in a circle).
- Ask the groups to describe a time they observed, delivered, or received an act of kindness. Give them 2-4 minutes to think before sharing.

A Friendly Debate

- Ask the group to stand in the middle of the room.
- Pose a <question> + a <location request> of the group.
 - Example: Which is better: Pizza or tacos? Pizza: go to the left side of the room, tacos go to the right side of the room.
 - Example: Would you rather have more creativity or logic? Creativity: go to the left side of the room, logic go to the right side of the room.
 - Example: What is more difficult: being too bored, or being too busy? Too bored: go to the left side of the room, too busy go to the right side of the room.
- You can have a group member share why they chose the side that they did.
- Repeat for 3 - 5 questions. A group member may want to give you a question!

Yarn Activity

You will need: 1 ball of yarn.

- Yarn IceBreaker (10 seconds in!)
- Ask the group to stand in a circle.
- Have one person start with the ball of yarn. Have them say their name, their pronoun, and something about themselves. Example: "My name is Cael, I prefer she/her, and I grew up in a small town."
- If someone else in the group also grew up in a small town, they say: "Me too."
- The person who started with the yarn, holds onto the yarn string, and tosses the ball of yarn to a person in the circle who said "Me too."
- Repeat until everyone in the circle is holding a piece of yarn.
- Ask the group "What does completing this activity mean to you?"
 - Answer examples: It means somehow we are all connected. We share qualities. We can learn about each other and from each other during this experience.

Team Building Games (All Programs)

Hula Hoop Crossing

Ideal for outdoors! You will need: 1 hula hoop, 1 rope, 1 strong tree branch, and a group of people. If you have to do it inside, have one person be in charge of holding the hula hoop.

- Tie the hula hoop to the rope. Secure the roped hula hoop to the tree, so that it hangs down. The height is up to you, but it must be off the ground.
- The objective: everyone on the team has to pass through the middle of the hula hoop.
- The trick: You cannot touch the ground until you are through the hula hoop.

Blindfolded Obstacle Course

You will need obstacles (chairs, tables, pilons, anything you can find!), blindfolds (or have learners keep their eyes shut).

- Set up obstacle course.
- Have learners split into pairs.
- Each pair has to have one leader and one blindfolded person. The leader is in charge of directing the blindfolded person through the obstacle course. This can be done in whatever is the most comfortable for the learners. This might be verbal commands, this might be linking arms etc.
- Ask the groups to share what they learned after completing the activity.

Things

- Have the group members spread out across a large space.
- You will ask them to constantly be moving all around the space.
- First, call out a <thing> + <number>
 - Example: AIRPLANE! NUMBER 7!
 - Example: WASHING MACHINE! 3!
 - Example: POOL! 5!
 - Example: ELEPHANT! 10!
- The groups will then have to create a machine, or object you call out - using their bodies together! The number is the amount of people used in each group.
- Get creative with what you want to make. There is no right or wrong number or thing!
- Try to incorporate the full group once or twice as well.
- Repeat 4 - 5 times.

Pass the Object

- Find a medium sized object (ie. ball, frisbee)
- Get all learners in a circle
- Share with the learners that the goal is to pass the object as many times around the circle using as many different body parts as they can
- Once they use the body part they can no longer use it again
- Have learners strategize before beginning
- Length of time can vary
- Can make this a competition

Knot Rope

- Find a rope
- Tie and spread the knots along the rope (have as many knots as learners)
- Share with the learners that they all have to have one hand holding on to the rope and it cannot move
 - Hand cannot be on a knot
 - Hand cannot slide - it is stuck
- Share with learners that they have to untie all the knots
- Have learners strategize before beginning
- Length of time can vary
- Can make this a competition

Team Tap

- You will need a large piece of paper with different size numbers written out of order from 1 to 60
- The goal is for the learners to tap a series of scattered numbers in order from 1-60 without two people tapping the same number twice and without going out of order
- Share the paper with the learners
- Give learners 2 minutes to come up with a team goal, of how fast they think they can complete the challenge
- Rules:
 - No learners may touch the paper unless they are the one taping the number
 - If two learners tap the same number at the same time, the whole group needs to the tap challenge from the beginning

Icebreakers and Team Builders - FR

Activités pour briser la glace

Jeu du nom

Mouvement et nom

Le bingo de la diversité

File d'anniversaire

Ensemble

Le tueur au clin d'oeil

Polaroid

Roche, papier, ciseaux INTENSE

Machine humaine

Le vent souffle

Attache ta tuque

Patate

Poisson mort

Tague de la pieuvre

Groupe!

Monsieur le loup

Activités brise-glace pour ados (Ados en programmation)

Tague nucléaire

Tic Toc

Entrevue

Activités brise-glace pour les adultes (Enseignants et Femmes en programmation)

Tague nucléaire

Entrevue

Générosité

Débat à l'amiable

Balle de laine

Activités de consolidation d'équipe (tous les programmes)

Traverser le cerceau

Course à obstacles à l'aveugle

Créer des objets

Passer un objet

Corde à nœuds

[Tape-nombres](#)

Activités pour briser la glace

ACTIVITÉS EN POSITION ASSISE / POUR LES PETITS ESPACES

Jeu du nom

- Tout le monde s'assoit dans un cercle.
- Une personne dit un adjectif qui commence par la même lettre que son prénom et ajoute son prénom. Par exemple : Sérieuse Sandrine et Joli Julien.
- La prochaine personne répète l'adjectif et le prénom de la personne précédente et ajoute sa propre combinaison d'adjectif et de nom.
- Faites le tour du cercle. La dernière personne devra répéter tous les noms et ajouter le sien.

Mouvement et nom

- Cette activité amusante et interactive est idéale pour briser la glace et apprendre le nom de tout le monde.
- Le groupe se lève et forme un cercle dans le local.
- Choisissez une personne qui se présentera en faisant un mouvement différent pour chaque syllabe de son nom. Par exemple « Li-li » = deux syllabes = deux mouvements.
- Le groupe en entier répète le nom et les mouvements de la personne. Continuez jusqu'à ce que tout le monde ait dit son nom.

Le bingo de la diversité

- Imprimez des feuilles de bingo (des grilles de 4 x 4 ou 5 x 5) qui comprennent des phrases à propos de caractéristiques personnelles. Par exemple, « a les cheveux longs », « a plus de cinq frères et soeurs », « a déjà voyagé dans un autre pays », etc. ([Un exemple](#))
- Distribuez une feuille de bingo et un crayon à tout le monde. Ensuite, dites aux enfants de se disperser et de trouver des gens qui correspondent aux cases de bingo.
- Lorsqu'ils auront trouvé quelqu'un qui correspond à une caractéristique dans une case, cette personne devra signer la case. Chaque personne ne peut signer une même feuille de bingo qu'une fois.
- Le jeu se terminera lorsque quelqu'un aura rempli toute la grille ou lorsque tout le monde aura rempli sa grille. À cette étape-ci, quelqu'un lira les noms de chaque participant à voix haute. Tout le monde devra faire un X sur les

noms qui se trouvent sur sa grille. Le premier participant qui mettra un X sur quatre cases d'affilée gagne le jeu!

File d'anniversaire

- Dites aux apprenants qu'ils n'ont pas le droit de parler sans votre permission durant cette activité.
- Demandez-leur de se mettre en file.
- Ils devront se mettre en ordre de grandeur, en silence.
- Lorsqu'ils auront fini, donnez-leur des consignes : se mettre en ordre de mois/date de naissance, en ordre alphabétique selon le prénom, en ordre selon le nombre d'années au camp, etc.
- Pour les mettre au défi, utilisez un chronomètre pour voir s'ils peuvent terminer l'activité rapidement. Si vous le souhaitez, demandez-leur de définir un but avant de commencer.

Ensemble

- Demandez aux apprenants de s'asseoir.
- Demandez à deux ou trois apprenants qui ont quelque chose en commun : un chandail rayé, des souliers sans lacets ou un prénom qui commence par la même lettre.
- Ensuite, demandez-leur de se lever.
- Les autres apprenants devront trouver leur point en commun.

Le tueur au clin d'oeil

- Tout le monde s'assoit et forme un cercle.
- Une personne sera le détective. Le détective sortira du local ou ira plus loin et fermera les yeux.
- Lorsque la personne aura le dos tourné, tout le monde fermera les yeux et baissera sa tête. La personne dont la tête sera touchée jouera le rôle du « tueur au clin d'oeil ».
- Ensuite, le détective reviendra et se mettra au milieu du cercle.
- Lorsque le tueur fera un clin d'oeil à quelqu'un d'autre dans le cercle, cette personne feindra une mort de manière dramatique.
- Le nombre de morts augmentera. Le détective au milieu doit trouver l'identité du tueur au clin d'oeil. Le jeu se termine lorsque l'identité du tueur au clin d'oeil est révélée.

Polaroid

- Cette activité ressemble au jeu de création d'une histoire, mais elle vise plutôt à créer une image mentale. Rien ne change ou ne bouge dans l'image. L'activité s'appelle « Polaroid », car comme une photo instantanée, l'image se développe progressivement.

- Une personne commencera l'image en disant une phrase, comme « un sou ».
- Ensuite, quelqu'un d'autre dira une phrase inspirée de la phrase précédente, par exemple : « un sou de 1978 ».
- La prochaine personne ajoutera un autre détail à l'image : « un sou de 1978 sur une nappe rouge ».
- Faites le tour de la classe et assurez-vous que tout le monde a eu l'occasion de parler.
- N'oubliez pas que le but n'est pas de raconter une histoire, mais de décrire une image mentale.

JEUX POUR LES ESPACES OUVERTS

Roche, papier, ciseaux INTENSE

- Il s'agit du jeu « roche, papier, ciseaux » habituel , mais avec une petite touche amusante.
- Formez des paires.
- Jouez une ronde de « roche, papier, ciseaux ».
- Lorsqu'il y aura un gagnant et un perdant, le perdant doit suivre le gagnant pendant le reste de l'activité en chantant le nom du gagnant.
- Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait que deux personnes qui se battent, entourées de leurs admirateurs.

Machine humaine

- Commencez par former des groupes de quatre ou de cinq personnes. Les groupes se lèveront et formeront des cercles.
- Nommez un appareil que les groupes essaieront d'imiter (p. ex., un lave-vaisselle ou un vélo).
- Chaque personne jouera le rôle d'une fonction de l'appareil et fera un son associé. Donnez au groupe des exemples : un interrupteur marche / arrêt, un bras robotisé, un son d'alarme ou une autre pièce mobile.
- Ce n'est pas un problème si certaines pièces de l'appareil ne sont pas représentées. Toutefois, comme les apprenants doivent garder la même pose pendant une certaine période, ils devront s'assurer d'être à l'aise et de maintenir la pose!

Le vent souffle

- Le groupe se lève et forme un cercle. Une personne se tient au milieu du cercle. Mettez un objet sur le sol pour indiquer l'endroit où chaque personne se tient dans le cercle (p. ex., un soulier).

- La personne au milieu du cercle doit dire : « Le vent souffle pour ceux qui _____ ». Elle doit terminer la phrase avec une expression comme « portent des bas » ou « sont nés en septembre ».
- Toutes celles qui correspondent à la description doivent se placer au milieu du cercle et trouver un nouvel endroit où se placer. Elles n'ont pas le droit de retourner à leur endroit initial ou à l'endroit directement à côté d'elles.
- Ensuite, la personne au milieu doit trouver une place autour du cercle. Parmi les personnes qui se trouvent toujours à l'intérieur du cercle, l'une d'entre elles doit faire souffler le vent de nouveau.

Attache ta tuque

- Les apprenants forment des paires.
- Les partenaires se tiendront les uns en face des autres. Les paires formeront deux files séparées par une distance d'environ 20 m.
- Le chef du groupe dira « Attache ta tuque... aux genoux », par exemple. Les partenaires s'approcheront pour toucher les genoux de l'autre personne.
- La dernière paire à faire le geste est éliminée.
- Continuez avec les autres parties du corps (p. ex., mains, dos, hanches) et des combinaisons (p. ex. : coude et épaule).
- Pour ajouter du piquant, le chef du groupe peut dire « attache ta tuque AVEC DE LA BROCHE », et les partenaires se mettront dos à dos en liant leurs bras aux coudes et en s'asseyant au sol.
- Continuez l'activité jusqu'à ce qu'il y ait une paire gagnante.

Patate

- Ce jeu nécessite une balle ou un objet du même genre.
- Objectif : Essayer d'éliminer d'autres joueurs en attrapant, en évitant ou en lançant la balle.
- Préparation : Assignez un nombre différent à chaque joueur. Choisissez un joueur qui commencera le jeu.
- Cette personne tiendra la balle et sera entourée par les autres joueurs, qui formeront un cercle autour d'elle.
- Elle lancera la balle dans les airs en criant un nombre.
- La personne avec ce nombre doit attraper la balle lorsqu'elle redescendra ou rebondira.
- Lorsque la personne attrape la balle, tous les autres joueurs doivent s'éloigner le plus possible d'elle.
- Au moment où elle attrape la balle, la personne doit crier « PATATE ». Les joueurs qui s'éloignent doivent arrêter de bouger.
- Ensuite, la personne qui détient la balle doit la lancer sur un des joueurs (sous le cou).
- Si la personne touche quelqu'un, le joueur touché se voit assigner une lettre du mot PATATE. Si la balle ne touche personne, la personne qui a lancé la

balle se voit assigner une lettre. Quand un joueur a toutes les lettres du mot PATATE, elle doit s'asseoir pendant le reste du jeu.

Poisson mort

- Que fait un poisson mort? ...Rien! Expliquez aux apprenants les règles du jeu : il faut bouger le moins possible afin d'être un poisson mort très crédible.
- Accordez-leur quelques secondes pour rire et bouger un peu.
- Lorsque vous commencez, faites le tour et prenez à part les personnes qui bougent ou rient encore.
- Demandez-leur de vous aider à faire rire ou réagir les autres. (Il est interdit de toucher aux poissons pour les faire rire!)

Tague de la pieuvre

- Tout le monde commence le jeu sur un côté du terrain en jouant le rôle d'une pieuvre.
- Une personne jouera le rôle du requin. Elle se tiendra au milieu du terrain.
- Lorsque le jeu commencera, tous les joueurs se dirigeront de l'autre côté du terrain sans être touchés par le requin.
- Les personnes touchées doivent s'asseoir à l'endroit où elles ont été touchées. Maintenant, elles deviennent les complices du requin.
- Les joueurs courent encore de l'autre côté du terrain.
- Les personnes qui se font toucher par les complices du requin (toujours assis) doivent s'asseoir à leur tour.
- Le jeu continue jusqu'à ce qu'il reste seulement une personne.

Groupe!

- Tout le monde marche autour du local en chantant « groupe, groupe, groupe! ».
- Un membre du personnel criera « un groupe de (nombre au hasard) personnes! ».
- Les apprenants formeront des groupes avec le bon nombre de personnes.
- Les personnes qui ne sont pas dans un groupe sont éliminées. Continuez jusqu'à ce qu'il ne reste que quelques personnes.

Monsieur le loup

- Les apprenants se mettent en file d'un côté de l'aire de jeu. Une personne jouera le rôle de Monsieur le loup. Le loup devra se tenir de l'autre côté de l'aire, en se mettant dos aux autres.
- Les apprenants demanderont en chœur : « Quelle heure est-il, Monsieur le loup? ».
- Le loup répondra, par exemple, « 3 heures », sans regarder le groupe.

- Les enfants avanceront de trois pas et lui demanderont l'heure de nouveau. Ils continueront jusqu'à ce qu'ils soient près de Monsieur le loup.
- À tout moment, le loup peut crier « C'est l'heure du dîner! ». Les enfants devront retourner au point de départ sans être touchés par le loup.
- La personne touchée par Monsieur le loup jouera elle-même le rôle du loup pendant la prochaine ronde.

Le jeu se termine lorsque les enfants dépassent le loup sans se faire toucher.

Activités brise-glace pour ados (Ados en programmation)

ACTIVITÉS EN POSITION ASSISE / POUR LES PETITS ESPACES

Tague nucléaire

- Posez une <question> et indiquez un <emplacement>.
- Exemple : « Si vous avez les yeux bleus, allez à l'avant de la classe. Si vous avez les yeux verts, allez à l'arrière. Si vous avez les yeux bruns, allez sur le côté. »
- Exemple : « Si vous êtes le plus vieux dans votre famille, allez à l'arrière. Si vous êtes le plus jeune, allez sur le côté gauche. Si vous êtes enfant unique, allez sur le côté droit. »
- Exemple : « Si vous êtes né entre janvier et mars, allez à l'avant de la classe. Si vous êtes né entre avril et juin, allez à l'arrière. Si vous êtes né entre juillet et septembre, allez à gauche. Si vous êtes né entre octobre et décembre, allez à droite. »
- Exemple : « Si vous pensez que le déjeuner est le meilleur repas de la journée, allez à l'avant. Si vous préférez le dîner, allez à l'arrière. Si vous préférez le souper, allez sur le côté. »
- Lorsque vous aurez formé des groupes, demandez-leur de discuter et de répondre à une question. Cette question peut avoir un lien avec la question originale ou non.
- Exemple lié à la question originale : « Pourquoi aimez-vous la couleur de vos yeux, votre position dans votre famille ou votre mois de naissance? »
- Exemple non lié à la question originale :
 - Quel est votre bonbon préféré?
 - Si vous pouviez aller n'importe où dans le monde, où iriez-vous?
 - Si vous pouviez avoir un superpouvoir, lequel choisiriez-vous?
 - Quelle nouvelle matière aimeriez-vous avoir à l'école?
- Revenez en grand groupe et demandez aux apprenants de dire leurs réponses.
- Faites l'activité 3 fois avec des questions différentes.

Tic Toc

Vous aurez besoin de : 1 ou 2 petites balles de styromousse ou de tennis

- Demandez au groupe de s'asseoir en cercle.
- Tout le monde dans le cercle dira son nom une fois.

- Une personne prendra la balle. Elle devra dire le nom d'une autre personne dans le cercle et lancer la balle à cette personne en même temps.
- Lorsque la personne nommée attrape la balle, elle a 2 secondes pour dire le nom d'une autre personne dans le cercle et lui lancer la balle à son tour.
- Si une personne ne peut pas nommer quelqu'un d'autre et lui lancer la balle après 2 secondes, elle est éliminée du jeu.
- Remarque : Les joueurs ne peuvent pas dire le nom d'une personne AVANT de lancer la balle. Il est absolument essentiel de nommer une personne et de lui lancer la balle en même temps.

Entrevue

- Formez des groupes de deux.
- Les groupes se poseront 3 questions en 3 minutes. (30 secondes par question par personne dans une équipe de deux)
 - Exemples de question : Avez-vous une barre de chocolat, un sport, une série télé ou un film préféré? Qu'est-ce qui vous inspire? Si vous pouviez retourner à une époque ou à une année en particulier, laquelle choisiriez-vous? Que feriez-vous si vous gagniez à la loterie?
- Après 3 minutes, revenez en grand groupe et encouragez les apprenants à parler des réponses de leur partenaire durant l'entrevue.

Activités brise-glace pour les adultes (Enseignants et Femmes en programmation)

ACTIVITÉS EN POSITION ASSISE / POUR LES PETITS ESPACES

Tague nucléaire

- Posez une <question> et indiquez un <emplacement>.
- Exemple : « Si vous avez les yeux bleus, allez à l'avant de la classe. Si vous avez les yeux verts, allez à l'arrière. Si vous avez les yeux bruns, allez sur le côté. »
- Exemple : « Si vous êtes le plus vieux dans votre famille, allez à l'arrière. Si vous êtes le plus jeune, allez sur le côté gauche. Si vous êtes enfant unique, allez sur le côté droit. »
- Exemple : « Si vous êtes né entre janvier et mars, allez à l'avant de la classe. Si vous êtes né entre avril et juin, allez à l'arrière. Si vous êtes né entre juillet et septembre, allez à gauche. Si vous êtes né entre octobre et décembre, allez à droite. »
- Exemple : « Si vous pensez que le déjeuner est le meilleur repas de la journée, allez à l'avant. Si vous préférez le dîner, allez à l'arrière. Si vous préférez le souper, allez sur le côté. »
- Lorsque vous aurez formé les groupes, demandez-leur de discuter et de répondre à une question ensemble. Cette question peut avoir un lien avec la question originale ou non.
- Exemple lié à la question originale : « Pourquoi aimez-vous la couleur de vos yeux, votre position dans la famille ou votre mois de naissance? »
- Exemple non lié à la question originale :
 - Quel est votre bonbon préféré?
 - Si vous pouviez aller n'importe où dans le monde, où iriez-vous?
 - Si vous pouviez avoir un superpouvoir, lequel choisiriez-vous?
 - Quelle nouvelle matière aimeriez-vous avoir à l'école?
- Revenez en grand groupe et demandez aux apprenants de dire leurs réponses.
- Faites l'activité 3 fois avec des questions différentes.

Entrevue

- Formez des groupes de deux.

- Les groupes se poseront 3 questions en 3 minutes. (30 secondes par question, par personne dans une équipe de deux)
 - Exemples de questions : Avez-vous une barre de chocolat, un sport, une série télé ou un film préféré? Qu'est-ce qui vous inspire? Si vous pouviez retourner à une époque ou à une année en particulier, laquelle choisiriez-vous? Que feriez-vous si vous gagniez à la loterie?
- Après 3 minutes, revenez en grand groupe et encouragez les apprenants à parler des réponses de leur partenaire durant l'entrevue.

Générosité

- Formez un cercle ensemble.
- Demandez aux groupes de parler d'un moment où ils ont fait preuve de générosité, observé quelqu'un faire preuve de générosité ou bénéficié d'un acte de générosité. Donnez aux apprenants de 2 à 4 minutes pour réfléchir avant de revenir en grand groupe.

Débat à l'amiable

- Demandez aux apprenants de se lever et de se placer au milieu du local.
- Posez une <question> et indiquez un <emplacement>.
 - Exemple : Quel mets préférez-vous, la pizza ou les tacos? Si vous préférez la pizza, allez sur le côté gauche. Si vous aimez les tacos, allez sur le côté droit.
 - Exemple : Préféreriez-vous avoir plus de créativité ou de logique? Si vous voulez de la créativité, allez sur le côté gauche, et si vous voulez plus de logique, allez sur le côté droit.
 - Exemple : Qu'est-ce qui est le plus dur, s'ennuyer ou être trop occupé? Si vous trouvez qu'il est plus dur de s'ennuyer, allez sur le côté gauche. Si vous pensez qu'il est plus difficile d'être trop occupé, allez sur le côté droit.
- Vous pouvez demander à un membre d'une équipe d'expliquer pourquoi il a choisi une option plutôt qu'une autre.
- Faites cette activité de 3 à 5 fois avec de nouvelles questions. Un apprenant pourrait aussi vous proposer une question.

Balle de laine

Vous aurez besoin de : 1 balle de laine.

- [Activité brise-glace : balle de laine](#) (10 secondes)
- Demandez au groupe de s'asseoir en cercle.

- Une personne prendra la balle de laine. Elle se présentera, mentionnera ses pronoms et dira un fait intéressant sur elle. Exemple : « Je m'appelle Cael, vous pouvez m'appeler 'elle' et j'ai grandi dans un petit village. »
- Si une autre personne dans le groupe a grandi dans un petit village, cette personne pourra dire : « Moi aussi ».
- La personne qui a la balle de laine tiendra le fil et lancera la balle à la personne qui a dit « Moi aussi ».
- Répétez l'exercice jusqu'à ce que tout le monde dans le cercle tienne le fil.
- Posez cette question au groupe : « Qu'avez-vous appris en réalisant cette activité? »
 - Exemples de réponses : Nous sommes tous connectés. Nous avons des points en commun. Nous avons fait **connaissance et appris des choses sur chaque personne.**

Activités de consolidation d'équipe (tous les programmes)

Traverser le cerceau

Il s'agit d'une activité parfaite si vous faites une expérience à l'extérieur. Vous aurez besoin de : 1 cerceau, 1 corde, 1 branche d'arbre robuste et d'apprenants. Si vous faites l'activité à l'intérieur, demandez à un apprenant de tenir le cerceau.

- Attachez la corde au cerceau. Ensuite, attachez la corde du cerceau à une branche d'arbre solide. Le cerceau doit pendre de la branche. Vous décidez de la hauteur du cerceau, mais assurez-vous qu'il ne touche jamais au sol.
- Le but est que tous les membres de l'équipe traversent le cerceau.
- Truc : Vous ne pouvez pas toucher le sol en traversant le cerceau.

Course à obstacles à l'aveugle

Vous aurez besoin d'obstacles (chaises, tables, bâtons, n'importe quoi!) et de bandeaux pour les yeux (les élèves peuvent aussi fermer leurs yeux).

- Mettez en place les obstacles.
- Formez des groupes de deux.
- Chaque groupe aura un chef et une personne aux yeux bandés. Le chef devra guider la personne aux yeux bandés durant la course à obstacles. Le déroulement de la course peut varier selon la préférence des apprenants. Par exemple, les apprenants pourraient donner des commandes à l'oral, joindre leurs bras, etc.
- Demandez au groupe de parler de leurs apprentissages après l'activité.

Créer des objets

- Dites au groupe de se disperser partout dans le local.
- Ils devront se déplacer constamment dans la salle.
- D'abord, nommez un <objet> et un <numéro>.
 - Exemple : AVION! NUMÉRO 7!
 - Exemple : LAVEUSE! 3!
 - Exemple : PISCINE! 5!
 - Exemple : ÉLÉPHANT! 10!
- Les groupes devront créer une machine, un animal ou tout autre objet nommé en faisant des formes avec leur corps. Le numéro correspond au nombre de gens dans chaque groupe.

- Laissez libre cours à votre imagination. Il n'y a pas de mauvaise réponse ou de mauvais numéro!
- Essayez de créer un objet avec le groupe en entier.
- Faites l'exercice 4 ou 5 fois.

Passer un objet

- Trouvez un objet de taille moyenne (p. ex., balle, disque volant).
- Tous les apprenants formeront un grand cercle.
- Dites aux apprenants de faire passer l'objet autour du cercle le plus longtemps possible en employant le plus de parties du corps différentes possible.
- Lorsqu'une partie du corps a déjà été utilisée, les autres apprenants ne peuvent plus l'utiliser.
- Avant de commencer, dites-leur d'établir une stratégie.
- La durée du jeu varie selon le groupe.
- Vous pouvez aussi transformer l'activité en compétition.

Corde à nœuds

- Trouvez une corde.
- Faites des nœuds dans la corde (autant de nœuds que d'apprenants) et répartissez les nœuds sur toute la longueur.
- Dites aux apprenants qu'ils doivent tous tenir la corde à une main sans la faire bouger.
 - Ils n'ont pas le droit d'avoir la main sur un nœud.
 - Ils ne peuvent pas faire bouger leur main; elle est « collée » à la corde.
- Demandez aux apprenants de défaire tous les nœuds.
- Avant de commencer, dites-leur d'établir une stratégie.
- La durée du jeu varie selon le groupe.
- Vous pouvez aussi transformer l'activité en compétition.

Tape-nombres

- Vous aurez besoin d'une grande feuille de papier comprenant des nombres de 1 à 60 de différentes tailles.
- Les apprenants devront taper sur une série de nombres de 1 à 60 dispersés au hasard en respectant l'ordre croissant sans que deux apprenants tapent le même nombre.

- Montrez la feuille aux apprenants.
- Donnez aux apprenants 2 minutes pour définir un objectif d'équipe et prédire le temps nécessaire pour relever le défi.
- Règles :
 - Les apprenants ne doivent pas toucher le papier à moins de taper sur un nombre.
 - Si deux apprenants tapent sur le même nombre en même temps, le groupe en entier doit recommencer le défi tape-nombre.