

Sayana Press



Jeux pour faire connaissance pour la formation des prestataires de Sayana® Press

Ci-dessous se trouvent quelques exemples de jeux que vous pouvez jouer avec les participants pour les aider à « briser la glace » et à apprendre les noms des uns et des autres.¹ Vous pouvez aussi choisir d'utiliser votre propre jeu.

JEU 1 : ECRITURE CORPORELLE

Instructions : Demandez aux participants de se lever et former un cercle. Demandez à chaque participant d'écrire à tour de rôle leur nom en gros caractères dans l'air avec n'importe quelle partie du corps qu'ils veulent (par exemple la main, le pied, la tête, ou même les hanches !). Défiiez les autres participants à deviner leur nom lorsque chaque participant prend son tour. Ce jeu énergisant prend seulement quelques minutes et fait bouger tous les participants.

JEU 2 : LES NOMS ET LES ADJECTIFS

Instructions : Les participants trouvent un adjectif pour décrire comment ils se sentent ou comment ils sont. L'adjectif doit commencer par la même lettre que leur nom, par exemple, « je suis Henri et je suis heureux ». Ou, « je suis Inès et je suis incroyable ». Tout en le disant, ils peuvent mimer une action qui décrit l'adjectif.

JEU 3 : SALUT SALUT

Instructions : Les participants doivent se mettre debout dans un cercle. Une seule personne se promène à l'extérieur du cercle et tape quelqu'un sur l'épaule. Cette personne marche dans le sens inverse autour du cercle, jusqu'à ce que les deux personnes se rencontrent. Ils se saluent trois fois par leur nom, dans leur propre langue. Puis, les deux personnes font la course dans des directions opposées autour du cercle, pour prendre la place vide. Le perdant se promène à l'extérieur du cercle et le jeu continue à nouveau jusqu'à ce que tout le monde ait son tour.

JEU 4 : TROIS VERITES ET UN MENSONGE

Matériel nécessaire : Quelques feuilles de papier et des stylos pour chaque participant.

Instructions: Sur une grande feuille de papier, chacun écrit son nom et quatre informations sur lui-même. Trois de ces déclarations devraient être vraies et une devrait être un mensonge. Par exemple, « Alfonso aime chanter et aime le football, il a cinq épouses et il aime manger le riz. » Puis, les participants circulent avec leurs feuilles de papier. Ils se regroupent en groupe de deux, montrent leur papier à l'autre et essaient de deviner parmi les « faits » quel est le mensonge. Les participants devraient continuer de circuler jusqu'à ce qu'ils rencontrent chacun des autres participants.

¹ Adaptée du: *100 Ways to Energise groups: Games to use in workshops, meetings and the community*. International HIV/AIDS Alliance: Brighton, UK; May 2002.