

## MANIERE DE JOUER AU JEU « SE CONNAÎTRE »

Le but de ce jeu est de vous laisser faire la connaissance des autres d'une façon surprenante. Une connaissance agréable et invitante dans un groupe ou une équipe a un effet vraiment stimulant. Même si vous vous connaissez déjà vous pouvez découvrir des nouvelles choses l'un de l'autre à l'aide de ce jeu, afin de se connaître encore mieux.

Le JEU « SE CONNAÎTRE » se compose de 56 cartes à jouer. Chaque carte consiste d'une question et une photo en couleurs correspondante. Les photos sont invitantes, profondes, humoristiques ou fascinantes. En liant une photo à une question, vous serez de plus en plus intéressé à la question et votre créativité est stimulée. De conséquence vous trouverez plus facilement une réponse appropriée à la question.

Les questions sont subdivisées en six groupes (voir le verso cartes): Jeunesse & Acquis, Personnalité & Centre d'Intérêt, Comportement & Vie quotidienne, Motivation & Inspiration, Travail & Carrière, Souhaits & Avenir. Au recto des cartes la subdivision est indiquée à l'aide du coloris du point devant la question. En choisissant des cartes de toutes subdivisions vous pouvez obtenir une impression plus large de quelqu'un. Vous pouvez aussi concentrer la connaissance sur la division en un ou deux groupes.

Vous pouvez utiliser le jeu dans des situations divergentes afin de se connaître (encore mieux), par exemple dans un groupe ou une équipe, mais aussi dans le cercle de famille ou d'amis. En plus vous pouvez utiliser ce jeu comme energizer (voyez la règle du jeu 4) si pour se donner les compliments (voyez la règle du jeu 5).

Lors d'une première rencontre il est très important que les gens se sentent à leur aise. Il est essentiel que les participants ont la liberté de choisir eux-mêmes la question à laquelle ils vont répondre, et

aussi de déterminer la profondeur de leur réponse (voyez la règle du jeu 1). Un autre effet d'une question qu'il ont choisie eux-mêmes est que ça te facilite de te présenter d'une manière amusante dans le groupe.

Dans certaines situations les participants se trouvent déjà dans l'aise souhaitable et vous pouvez laisser décider la coïncidence ou les autres participants en ce qui concerne la question à laquelle vous répondez. Cet effet surprise rend le jeu encore plus amusant. Règles de jeu 2, 3 et 4 se jouent de cette façon.

### REGLE DE JEU N° 1 LA PREMIERE CONNAISSANCE

#### But

Faire la connaissance.

#### Conditions préalables

1. Les participants forment un groupe de starters ou une équipe.
2. Nombre de participants : 3 - 20.
3. Durée: 10 - 30 min.

#### Déroulement

1. Mettez toutes les cartes, face supérieure visible, sur la table.
2. Prenez une carte avec une question ou une photo qui vous plaît.
3. Chaque joueur, à son tour, donne du commentaire sur la carte choisie: donnez une réponse à la question et expliquez evt. ce que la photo soulève en vous. Vous pouvez aussi donner les autres membres du groupe l'occasion de vous questionner à titre d'explication. Dans ce cas, il est souhaitable que chaque participant obtienne environ autant de temps.

#### Version alternative

Dans un groupe ou une équipe où les gens se connaissent déjà (un peu) vous pouvez utiliser comme mission lors de l'étape 2: choisissez une question où vous racontez quelque chose que les autres ne savent pas encore de vous.

### REGLE DE JEU 2 LA SURPRISE

#### But

Faire la connaissance.

#### Conditions préalables

1. Les participants forment un ou une équipe de starters.
2. Nombre de participants : 3 - 20.
3. Durée : 10 - 30 min.

#### Déroulement

1. Une personne prend les cartes comme une série de cartes dans la main et laisse tout le tirer une carte les yeux fermés.
2. Chaque participant à son tour donne son commentaire sur la carte tirée: répondez la question et expliquez éventuellement ce que la photo soulève en vous.

#### Remarque

Dans certaines situations, il est souhaitable de faire une présélection de cartes afin de trier les questions qui pourraient se présenter comme trop confrontant pour les participants.

### REGLE DE JEU 3 DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX ASPECTS

#### But

Mieux connaître les gens que vous connaissez déjà.

#### Conditions préalables

1. Les participants se connaissent.
2. Nombre de participants : 2 - 8.
3. Durée : 45 - 60 min.

#### Déroulement

1. Mettez les cartes face supérieure invisible comme un paquet sur la table.
2. Chaque participant prend une carte du paquet et chaque à son tour donne son commentaire: répondez à la question et expliquez éventuellement ce que la photo soulève en vous. Puis après mettez la carte face supérieure visible devant vous.
3. Continuez ainsi jusqu'au moment que toutes les cartes ont été prises ou jusqu'au moment où il ne reste plus de temps.
4. Chaque participant à son tour signale quel est le commentaire le plus remarquable des autres. Vous pouvez utiliser comme moyen mnémotechnique les cartes que chacun a mis devant soi.

## Remarques

1. Dans certaines situations, il est souhaitable de faire une présélection de cartes afin de trier les questions qui pourraient se présenter comme un peu trop confrontant pour les participants.
2. Lors de cette règle de jeu vous pouvez aussi choisir certains thèmes. Vous faites une présélection basée sur ces thèmes.

## Version alternative

Si vous vous connaissez bien ou si vous pensez que vous vous connaissez bien la version alternative suivante du jeu est une option amusante :

1. Mettez les cartes face supérieure invisible sur un paquet. Vous pouvez faire une présélection si ça vous semble sensé.
2. Chaque participant prend une carte du paquet et chaque à son tour répond à cette question pour un des autres joueurs. Il faut d'abord se mettre d'accord pour qui vous répondrez à la question. Si votre réponse est correcte, vous pouvez garder la carte.
3. Répétez l'action 2 jusqu'au moment il ne reste plus de carte ou jusqu'au moment où il ne reste plus de temps. Dans chaque manche quelqu'un doit répondre à une question pour quelqu'un d'autre (circulation). Celui qui a obtenu la plupart des cartes gagne le jeu.

### DROITS D'AUTEUR PHOTOS

Adpic.nl: 6, 13, 14, 15, 19, 30, 34, 40, 45, 50, 51 et 56.  
Bigstockphoto.com: 4, 5 et 20  
Dreamstime.com: 2, 3, 8, 9, 10, 12, 16, 17, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 31, 32, 33, 37, 38, 42, 46, 48, 49 et 53.  
Flickr.com: 55.  
Peter Gerrickens: 11.  
Istockphoto.com: 18, 23, 35, 36, 44, 47, 52 et 54.

## REGLE DE JEU 4 QUESTIONS A GOGO

### But

Les participants mêmes déterminent ce qu'ils veulent savoir des autres.

## Conditions préalables

1. Les participants forment un groupe de starters ou une équipe.
2. Nombre de participants : 3 - 20.
3. Durée : 10 - 30 min.

## Déroulement

1. Mettez toutes les cartes, face supérieure visible, sur la table.
2. Prenez une carte avec une question qui vous intrigue.
3. Posez la question que vous avez choisie à un participant de votre choix. Après avoir donné la réponse cette personne continue en posant sa propre question.
4. Continuez jusqu'au moment où chaque participant a eu son tour.

## Remarques

1. Vous pouvez utiliser cette règle de jeu comme energizer.
2. Si le nombre de participants est limité (maximum. 8), vous pouvez répéter les actions 3 et 4 quelques fois.
3. Vous pouvez faire une présélection de cartes afin de trier les questions qui pourraient se présenter comme (un peu trop) confrontant pour les participants. Dans ce cas, vous pouvez bien obliger les participants à donner une réponse à la question lors de l'action 3.

## REGLE DE JEU 5 DONNER DES COMPLIMENTS

### But

Donner du feedback positif l'un à l'autre.

## Conditions préalables

1. Les participants se connaissent.
2. Nombre de participants : 3 - 15.
3. Durée : 10 - 30 min.

## Déroulement

1. Etalez toutes les cartes, face supérieure visible, sur la table. Mettez les d'une telle manière que les questions soit le moins visibles. Lors de cette règle de jeu, il s'agit uniquement des photos et non des questions.
2. Prenez une carte avec une photo dont vous croyez que celle-ci convient à votre

voisin/voisine de côté droit, parce que la photo dit quelque chose sur une qualité de la personne concernée. Chaque participant à son tour explique pourquoi il a choisi cette carte. L'autre participant peut demander des questions à titre de clarification.

3. Répétez les actions 2 et 3 pour votre voisin/voisine de côté gauche.

## Version alternative

Prenez une photo qui reflète une caractéristique de vous-même et donnez une clarification chaque à son tour .

CREATE Depuydt & Partners,  
Revinzestraat 102  
B-8820 Torhout Belgique  
Tel. & Fax: +32 (0)50 679076  
gsm: +32 (0)497324426  
www.CREATEpartners.com