

## REGLES POUR JOUER AU JEU «SE CONNAÎTRE»

Le but du JEU «SE CONNAÎTRE» est de vous laisser faire la connaissance des autres d'une façon surprenante. Une rencontre 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 en une question et en une photo en couleurs correspondante. Les photos sont invitantes, pénétrantes, humoristiques ou fascinantes. En reliant une photo à une question, vous serez de plus en plus impliqué dans la question et votre créativité sera ainsi stimulée. En conséquence vous trouverez plus facilement une réponse appropriée à la question.

Au recto des cartes la subdivision est indiquée à l'aide du coloris du point devant la question. En choisissant des cartes dans toutes les subdivisions vous pouvez obtenir une impression plus large de quelqu'un. Vous pouvez aussi intensifier la connaissance en travaillant en un ou deux groupes.

Les questions sont divisées en six groupes:

1. Jeunesse & Acquis, par exemple: Que vouliez-vous devenir lorsque vous étiez enfant?
2. Personnalité & Centres d'intérêt, par exemple: Quand perdez-vous la notion du temps?
3. Comportement & Vie quotidienne, par exemple: Dans quel domaine les autres vous demandent-ils votre aide ou votre avis?
4. Motivation & Inspiration, par exemple: Qu'est-ce qui vous donne de l'énergie?
5. Travail & Carrière, par exemple: De quoi êtes-vous fier?
6. Souhais & Avenir, par exemple: Quel emploi aimeriez-vous vraiment exercer?

Vous pouvez utiliser le jeu JEU "SE CONNAÎTRE" dans des situations divergentes afin de se connaître (encore mieux), par exemple dans un groupe ou une équipe, mais aussi en famille ou dans le cercle d'amis. En plus vous pouvez par exemple utiliser ce jeu comme energizer ou pour se donner des compliments

Lors d'une première rencontre il est très important que les personnes 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 librement choisie est que cela facilite de te présenter d'une manière amusante dans le groupe.

Dans certaines situations les participants se sentent déjà à l'aise et vous pouvez laisser décider le hasard 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 un commentaire sur la carte choisie: donne une réponse à la question et explique éventuellement ce que la photo soulève en lui. Vous pouvez aussi donner aux autres membres du groupe l'occasion de vous questionner afin de pouvoir vous expliquer. Dans ce cas, il est souhaitable que chaque participant obtienne environ le même laps de temps.

Version alternative

Dans un groupe ou une équipe où les personnes se connaissent déjà (ou 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 dans la main les cartes comme dans un jeu de cartes et laisse tout le monde tirer une carte les yeux fermés.



**CREARE**  
Depuydt & Partners

• Éditeur et distributeur des matériels  
pour la formation

[www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)



2. Chaque participant à son tour donne son commentaire sur la carte tirée: répond à la question et explique éventuellement ce que la photo soulève en lui.

#### Remarque

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

### **REGLE DE JEU 3 DÉCOUVRIR DE NOUVEAUX ASPECTS**

#### But

Mieux connaître les personnes 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 toutes les cartes en une pile (face cachée).
2. Chaque participant prend une carte de la pile et chacun à son tour donne son commentaire, répond à la question et explique éventuellement ce que la photo soulève en lui. Puis après mettez la carte face supérieure visible devant vous.
3. Continuez ainsi jusqu'au moment où 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 mises devant soi.

#### Remarques

1. Dans certaines situations, il est souhaitable de faire une présélection de cartes en triant les questions qui pourraient se présenter comme un peu trop confrontant pour les participants.
2. Pendant cette règle de jeu vous pouvez aussi choisir certains thèmes. Vous faites alors 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 toutes les cartes en une pile (face cachée). Vous pouvez faire une présélection si ça vous semble sensé.
2. Chaque participant prend une carte de la pile et chacun à son tour répond à cette question pour un des autres joueurs. Il faut d'abord se mettre d'accord sur la personne à qui vous répondrez à la question. Si votre réponse est correcte, vous pouvez garder la carte.



3. Répétez l'action 2 jusqu'au moment où il ne reste plus de cartes 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 le plus de cartes à la fin gagne le jeu.

#### **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. Étalez toutes les cartes, face 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 étapes 3 et 4 quelques fois.
3. Vous pouvez faire une présélection de cartes en triant 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'étape 3. Le plus de cartes à la fin gagne le jeu.

#### **REGLE DE JEU 5 DONNER DES COMPLIMENTS**

**But**

Donner du feed-back positif l'un à l'autre.

**Conditions préalables**

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



**CREARE**  
Depuydt & Partners

• Éditeur et distributeur des matériels  
pour la formation

[www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)



## Déroulement

1. Etalez toutes les cartes, face supérieure visible, sur la table. Mettez les de telle sorte que les questions sont le moins visibles. Pendant cette règle de jeu, il s'agit uniquement de photos et non de questions.
2. Prenez une carte avec une photo dont vous croyez que celle-ci convient à votre voisin/voisine de droite parce que la photo dit quelque chose sur une qualité supposée de la personne concernée. Chaque participant à son tour explique pourquoi il a choisi telle carte. L'autre participant peut poser des questions à titre de clarification.
3. Répétez les étapes 2 et 3 pour votre voisin/voisine de gauche.

## Version alternative

Prenez une photo qui reflète une caractéristique de vous-même et chacun à son tour donne une explication.

## 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.

Le JEU «SE CONNAÎTRE» a été conçu par Peter Gerrickens et est publié par

CREARE Depuydt & Partners

Revinzestraat 102 B-8820 Torhout Belgique

Tel.: ++ 32 (0)497 324 426

courriel: [info@CREAREpartners.com](mailto:info@CREAREpartners.com)

[www.CREAREpartners.com](http://www.CREAREpartners.com)

© 2009 CREARE Depuydt & partners Belgique, IPLF France et Peter Gerrickens Pays-Bas