

Objectifs du jeu

Il permet aux participants d'apprendre à se connaître et « briser la glace », et prendre un temps pour réfléchir sur soi. On peut l'utiliser pour lancer un sujet de discussion, se présenter, commencer une séance de travail, etc.

Les ioueurs

Se joue à plusieurs ou en binôme avec un conseiller.

Règles du jeu

Une **série d'images** sont présentées, étalées par terre ou au milieu d'une table, au centre du groupe. Tout le monde doit pouvoir accéder aux cartes. Chaque joueur doit se saisir d'une carte qui l'inspire, qui le représente, ou qui représente pour lui une notion énoncée dans la consigne.... Chacun va présenter son choix au groupe. Le conseiller est médiateur de la parole.

Variante thématique

Les images ont été choisies pour illustrer une série d'entrées thématiques de l'information jeunesse (connaissance de soi, voyage, santé, citoyenneté, etc). L'animateur peut sélectionner une série de cartes dans une thématique et la proposer comme règle du jeu. Par exemple :

« Choisissez une carte

qui représente pour vous le voyage. »

Variante météo

La collection complète d'images représente une grande diversité de points de vue, univers, sujets, objets, paysages et peut être associée à de multiples émotions. On peut l'utiliser, avant de commencer la séance ou en clôture, pour faire un point de « météo intérieure ». Chacun prend la parole pour exprimer comment il se sent. Par exemple: « Choisissez une carte qui vous évoque l'état dans lequel vous vous sentez maintenant. »

Objectifs du jeu

Il permet aux
participants
d'apprendre à se
connaître et « briser la
glace », et prendre un
temps pour réfléchir
sur soi. On peut l'utiliser
pour lancer un sujet de
discussion, se présenter,
commencer une séance
de travail, etc.

Les ioueurs

Se joue à plusieurs ou en binôme avec un conseiller.

Règles du jeu

Une **série d'images** sont présentées, étalées par terre ou au milieu d'une table, au centre du groupe. Tout le monde doit pouvoir accéder aux cartes. Chaque joueur doit se saisir d'une carte qui l'inspire, qui le représente, ou qui représente pour lui une notion énoncée dans la consigne.... Chacun va présenter son choix au groupe. Le conseiller est médiateur de la parole.

Variante thématique

Les images ont été choisies pour illustrer une série d'entrées thématiques de l'information jeunesse (connaissance de soi, voyage, santé, citoyenneté, etc).
L'animateur peut sélectionner une série de cartes dans une thématique et la proposer comme règle du jeu.
Par exemple :

« Choisissez une carte

qui représente pour vous le voyage. »

Variante météo

La collection complète d'images représente une grande diversité de points de vue, univers, sujets, objets, paysages et peut être associée à de multiples émotions. On peut l'utiliser, avant de commencer la séance ou en clôture, pour faire un point de « météo intérieure ». Chacun prend la parole pour exprimer comment il se sent. Par exemple: « Choisissez une carte qui vous évoque l'état dans lequel vous vous sentez maintenant. »

PHOTO LANGAGE - LES RÈGLES DU JEU











PHOTO LANGAGE - LES RÈGLES DU JEU









































































































