



Fiche Animation

L'ATELIER

de la TRANSFORMATION SOCIALE

Kembe Kouran : jeu de stimulation

Présentation de la méthode

Cet outil est un jeu dans lequel les participants cherchent à retrouver le point de départ d'un mouvement sur une chaîne humaine.

LE PROCESS (LES ETAPES, LE DEROULEMENT ET LE ROLE DE CHACUN)

	ÉTAPE 01	ÉTAPE 02	ÉTAPE 03
OBJECTIF	Former la chaîne de la station téléphonique	Répartition des rôles	Faire circuler le courant : jeu
DURÉE	5-10 min	30 min	
RÔLE DE CHACUN	Le formateur invite chacun à prendre place	Le formateur répartit les rôles : il désigne la personne qui va devoir retrouver qui porte le courant. Le formateur demande à cette personne de sortir du cercle en lui expliquant que c'est elle qui va devoir retrouver qui transmet le courant. Il désigne aussi deux personnes pour être les bornes téléphoniques. C'est elles qui envoient le courant et peuvent le diriger.	Une fois cela fait : tous reviennent et le jeu commence. Les participants attendent que le courant parte. La personne au milieu du cercle observe. Lorsqu'elle trouve d'où le courant part, le formateur désigne une nouvelle équipe de station et de «chercheur ».
CONSIGNE OU POINT DE VIGILANCE	Former un cercle et croisez les bras. Les participants doivent être suffisamment proches les uns des autres afin de pouvoir se toucher du coude. Les personnes qui jouent la station, lorsque vous l'aurez décidé lancez le courant, c'est-à-dire, touchez du coude votre voisin pour qu'il puisse par la suite transmettre le courant à son voisin.		

Deux personnes au sein de ce cercle ont le pouvoir d'émettre une onde.
Le participant qui est au milieu du cercle doit trouver qui transmet le courant : où en est le courant.
Lorsque le courant est arrivé au deuxième émetteur, il peut relancer le courant dans le sens qu'il veut (avec son coude droit ou gauche). Le jeu peut continuer jusqu'à ce que la personne trouve.
Remarque : seuls les émetteurs peuvent faire du bruit et relancer le courant.

Objectifs:

Cette méthode a plusieurs objectifs :

- Permettre un moment récréatif aux participants ;
- Faire travailler les participants sur leur rapidité et leur attention.

Utilisation pratique :

Cet outil peut être utilisé pour toutes les formations et à tout moment. Il nécessite au minimum 12/15 personnes pour que le jeu soit un minima difficile.

Lien URL de l'article : <http://atelier.fdh.org/fr/passer-a-l-action/nos-outils/animer-et-faciliter/article/kembe-kouran-jeu-de-stimulation>

Auteur : MPP

