

# La roue des devinettes

## Informations pratiques

**Durée de l'animation :** 30 minutes

**Nombre de participant-e-s :** 10 à 25 participant-e-s

**Nombre d'animateurs-trices :** 1

**Matériel :** roue des devinettes, tableau ou paperboard, marqueurs, chronomètre

**Public :** membres d'une association

**Disposition de l'espace :** tout type d'espace - stand

## Contexte d'utilisation de la trame chez E&D

Cette animation est proposée à un groupe de participant-e-s ne se connaissant pas encore en amont d'un atelier ou d'une formation. En adaptant la roue des devinettes suivant la variante proposée, elle peut également être proposée sur un stand.

## Objectifs de l'animation

Permettre aux participant-e-s de briser la glace et de découvrir les projets associatifs des autres de manière ludique.

Créer une ambiance conviviale.

Animer un stand autour de la solidarité internationale (version proposée en variante).

## Résumé de l'animation

Les participant-e-s présentent leur projet en réalisant les « défis » de la roue des devinettes !

## Déroulé de l'animation

## Préparation de l'animation

Il faut tout d'abord construire la roue des devinettes.

**Astuce:** *Comment construire une roue sans matériel autre que celui qui se trouve dans votre trousse ?*

- Découper un cercle en carton et le recouvrir d'un papier blanc ;
- Séparer le cercle en 8 parts égales ;
- Au centre, découper un cercle de la taille d'un rouleau de scotch et insérer le rouleau de scotch dans le trou ;
- Découper une flèche en carton ;
- Coller la flèche avec de la pâte à fixe sur le bout d'un surligneur ;
- Positionner le surligneur dans le rouleau de scotch et faites tourner la roue en tenant dans votre main uniquement l'arrière du surligneur !



## Accueil des participant-e-s et règles du jeu

L'animateur-riche répartit les participant-e-s en deux groupes, en prenant soin de séparer les personnes appartenant à la même association. Ces deux groupes correspondent aux deux équipes qui joueront alors l'une "contre" l'autre.

## Déroulé

Une personne, désignée par l'animateur-riche, commence. Elle choisit tout d'abord un mot, en lien avec son projet et tourne la roue des devinettes. La flèche déterminera aléatoirement comment cette personne devra faire deviner à son groupe le mot qu'elle a choisi : par le mime, la marionnette humaine (une personne de son groupe vient s'asseoir sur une chaise et se laisse guider par l'autre, telle une marionnette), le dessin ou en réalisant un « jeu du pendu ».

En fonction du « défi » imposé par la roue, le-la participant-e dispose d'une ou deux minutes pour faire deviner son mot.

Dès que son groupe a trouvé le mot à deviner, la personne qui a tourné la roue explique pourquoi elle a choisi ce mot et en quoi il caractérise sa démarche de solidarité internationale et/ou son projet.

Le jeu continue avec un membre de l'équipe adverse qui vient tourner la roue à son tour et faire deviner un nouveau mot.

L'idéal est que chaque association ait été représentée durant le jeu.

## Variantes de l'animation

La roue des devinettes peut être utilisée facilement sur un stand pour parler de son projet et de solidarité internationale. Elle a l'avantage de dynamiser la présentation d'un projet et de rendre ludique la découverte de la solidarité internationale pour les passant-e-s.

Pour cela, on sépare la roue en 16 parts égales : 8 seront consacrées à des « défis » et les 8 autres à des questions sur la solidarité internationale.