



L'atelier des portraits



> De quoi s'agit-il ?

Le RNJA propose à son Réseau un ensemble d'ateliers permettant d'animer des temps d'interconnaissance (Ice Breaker) spécifiques aux rassemblements de Juniors Associations.

> Objectifs :

-  C'est un jeu d'interconnaissance
-  C'est un jeu de coopération

- > **Public :** Jeunes engagé·e·s en Juniors Associations, Relais Départementaux·ales et Accompagnateur·ice locaux·ales. 10 participant·e·s
- > **Matériel :** Cette fiche pédagogique / Feuilles / crayons à papier
- > **Durée :** 30 minutes

> Déroulé de l'atelier :

> Introduction : 5 minutes

L'animateur·ice installe une table rectangulaire avec dix chaises face à face (deux rangées de cinq chaises). Iel dispose sur l'une des rangées des feuilles et crayons à papier.

L'animateur·ice explique les règles de l'Ice Breaker.

« Vous allez vous positionner sur l'une des deux rangées : la rangée où se trouvent des feuilles et stylos est pour les dessinateur·rice·s, l'autre pour les participant·e·s qui vont être dessiné·e·s. Sur un format speed dating, les dessinateur·rice·s vont tenter de croquer les participant·e·s assis·e·s en face d'elleux en personnalisant le portrait avec **les centres d'intérêt de leur interlocuteur·ice**. Après 4 minutes, les dessinateur·rice·s changeront d'interlocuteur·ice·s et poursuivront le croquis qui a été amorcé par le·la participant·e précédent·e. **Les participant·e·s qui sont dessiné·e·s ne changent pas de place.** »

> Temps d'Ice Breaker : 20 minutes

Les participant·e·s s'installent autour de la table.

L'animateur·ice lance l'Ice Breaker et chronomètre les tours afin de faire **le changement d'interlocuteur·ice toutes les 4 minutes.**

A l'issue des **5 tours**, lorsque tous·tes les participant·e·s ont pu échanger ensemble, l'animateur·ice présente les portraits achevés.

