

# L'incontournable livret des ice-breakers



Valeuriad

# Valeur!ad

## CONSEIL ET INNOVATION TECH, ENGAGÉS ET AGILES



Nous accompagnons nos clients dans leurs projets d'innovations technologiques : IA, big data, architecture, développement full stack, devops, cloud, approche agile et formations IT.

Plus qu'une compétence technique ou métier, nous souhaitons leur apporter un réel savoir-faire et savoir-être. Nous sommes sincèrement convaincus que l'alliance du bien-être et de l'expertise de nos coéquipiers est la clé du succès de nos clients.



### **Qu'est-ce qu'un ice-breaker ?**

Un ice-breaker c'est une activité courte et intense, qui sert à amorcer un atelier créatif. Il prend la forme d'un jeu, ce qui permet de faire changer de posture les participants par rapport à leur quotidien. Il va initier le dialogue entre eux et les amener à réfléchir ensemble.

### **Pourquoi c'est important pour nous ?**

Il faut savoir interpeller et faire la différence pour motiver nos équipes, les faire se connaître, créer un esprit d'équipe unique et fun ! C'est en étant 100% soi-même qu'on peut apporter 100% de nos idées et 100% de notre engagement vers la réussite.



*Testés et approuvés par nos Valeurieux.*



# La bonne résolution

Mon objectif ? Relancer la dynamique d'équipe après les vacances !



**La préparation :** Si c'est en présentiel, pensez à apporter des post-it et une balle.



**L'animation :** En silence, chacun réfléchit à l'année qu'il a passée avec l'équipe et décide d'une bonne résolution pour l'année à venir. Puis, il la dessine sur un post-it. Faites un tour de table pendant lequel l'ensemble de l'équipe essaie de deviner la bonne résolution en 2 minutes maximum ! Au bout des 2 minutes, si elle n'a pas été devinée, la personne déclare sa bonne résolution. Puis, elle lance la balle à qui elle le souhaite et le jeu reprend.



**Le débrief :** Ce jeu permet d'apprendre à la fois les intentions personnelles de chacun et de voir comment on est perçu par les autres.



**L'idée qui fait la différence ?** Vous pouvez réaliser ce jeu aux rentrées de janvier ou de septembre. Vous pouvez aussi le réaliser après un moment fort après lequel il faut re-susciter de l'engagement. Il est préférable que l'équipe se connaisse déjà. Les résolutions peuvent être professionnelles mais aussi personnelles !



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



15 min 

5 à 30 participants 

# La constellation

Mon objectif ? Faire bouger mon équipe ! 



**La préparation :** En amont, préparez votre liste de questions à poser aux participants. Elle dépendra du degré de connaissances mutuelles des membres de l'équipe et de vos objectifs de réunion. Assurez-vous de disposer d'une pièce assez spacieuse pour que l'équipe puisse bouger sans encombre et faites une croix au sol au centre de la pièce.



**L'animation :** Pour que l'équipe apprenne à se connaître : Expliquez que la croix représente vos locaux puis positionnez-vous en cercle autour de cette croix. Ensuite, posez vos questions dont la réponse sera un endroit propre à chaque participant. En silence, ils doivent se positionner dans l'espace selon leur réponse. Exemples de questions : "Où êtes-vous né ?", "Où avez-vous passé vos dernières vacances?"

Pour récupérer le ressenti des participants en introduction et/ou conclusion de votre atelier : Expliquez que la croix représente le "oui" puis positionnez-vous en cercle autour de cette croix. Ensuite, formulez une affirmation. Plus les participants sont d'accord avec celle-ci plus ils doivent se rapprocher de la croix. Exemples d'affirmations : "Je suis de bonne humeur", "Cette réunion était utile", "Je suis le bon interlocuteur pour cette réunion".



**Le conseil ?** Si vous utilisez l'ice-breaker pour apprendre à vous connaître, prenez le temps d'écouter la réponse de chacun. Si vous l'utilisez pour récupérer le ressenti, vous pouvez proposer à certains participants d'expliquer leur positionnement.



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



# La carte postale

Un départ dans l'équipe est toujours un événement marquant, rebondissez sur cet événement !



**La préparation :** Vous pouvez réaliser une carte postale avec un recto à l'image de l'équipe et un verso avec un emplacement pour le texte, l'adresse, le timbre.



**L'animation :** À la fin du premier sprint réalisé sans le membre de l'équipe qui est parti, proposez aux membres de l'équipe d'écrire une petite carte à la personne qui est partie pour lui raconter ce qu'il s'est passé depuis son départ. Chacun passe la carte postale remplie à son voisin et, à la fin, le dernier vient lire à haute voix la carte postale.



**Le débrief :** L'équipe se rend compte de tout ce qu'elle a réalisé, à elle d'en tirer les conclusions !



**L'idée qui fait la différence ?** Malgré la simplicité de l'ice-breaker, les cartes sont toujours drôles. Vous pourrez même les donner à la personne qui vient de quitter l'équipe en souvenir. Ce format peut aussi être adapté pour une rétrospective. Idée testée et approuvée par nos Valeurieux !



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



# Une équipe bien dans ses baskets

Mon objectif ? Installer une ambiance conviviale.

 **La préparation :** Aucune !

 **L'animation :**

- L'ice-breaker «on va prendre l'apéro plutôt ?» : utilisé pour les rétros quand on est que trois. Souvent testé par les Valeurieux, complètement approuvé !
- L'ice-breaker «pas de caméra» : dessine ton/tes collègues. (quand on ne les a jamais vu, c'est top)
- L'ice-breaker «gif de chaton» : trouve le gif de chaton qui correspond le plus à ton humeur.

 **Le débrief :** Pas de débrief, c'est juste pour se détendre :)



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



# Le jedi qui est en toi !

## Mon objectif ?

### Révéler qui on a été lors du dernier sprint et se projeter sur qui on veut être sur le prochain !

 **La préparation :** Imprimez les différents personnages emblématiques de Star Wars comme s'il s'agissait de cartes.

 **L'animation :** Étalez les différentes photos des personnages de Star Wars sur la table ou par terre devant l'équipe. Demandez à chaque coéquipier de piocher le personnage qu'il pense avoir été pendant ce dernier sprint, en fonction de ses qualités ou de ce qu'il vit dans le film.  
Faites un tour de table pendant lequel chacun prend la parole et dit pourquoi il a choisi cette image. Si quelqu'un ne connaît pas le film, il peut se baser sur sa compréhension du visuel.

 **Le débrief :** Cet exercice permet de faire une introspection et de mettre en lumière nos comportements positifs comme négatifs afin de prendre, dans un second temps, les actions qui permettront d'être constructif.

 **L'idée qui fait la différence ?** À la fin de l'atelier, chacun reprend la parole et s'exprime sur ce qu'il va faire pour être un Jedi lors du prochain sprint.





10 à 30 min

10 à 15 participants



# La fresque collective

Mon objectif ? Révéler l'esprit de groupe en stimulant la créativité !

 **La préparation** : Munissez-vous d'un grand tableau blanc.

 **L'animation** : Expliquez que l'objectif est de dessiner collectivement le sprint qui vient de se passer. Il faut que cela reflète les sentiments individuels tout en s'assurant qu'il y ait une logique collective.

Proposez au dernier arrivé de dessiner, là où il le souhaite, ce qu'il a ressenti ou l'événement qui l'a marqué, puis de le résumer en une phrase à l'oral, et de conclure en désignant le prochain dessinateur. Ainsi de suite, toute l'équipe va dessiner la fresque. Il faut que chacun s'assure qu'il y ait une logique afin de créer une fresque cohérente.

 **Le débrief** : Pour conclure, mettez en avant que nous sommes une somme d'individualités qui formons un tout. Si on s'écoute bien et qu'on se coordonne, on peut arriver à un résultat inattendu et grandiose.



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



# Le code secret

Mon objectif ? Introduire une réunion sur l'importance du collectif !

 **La préparation :** Préparez le message à coder ainsi que ses indices.

 **L'animation :** Vous allez proposer à votre équipe un petit challenge, celui de décoder le plus rapidement possible un cryptogramme !  
Chaque participant ou binôme va recevoir le message à décoder ainsi que un ou plusieurs indices. L'ensemble des indices doivent être distribués.  
Il y a, bien sûr, des points pour rendre le jeu compétitif :  
- l'équipe qui résout l'énigme en moins de 2 minutes marque 1000 points  
- l'équipe qui résout l'énigme en moins de 5 minutes marque 800 points  
- ...

L'épreuve se termine au bout de 10 minutes.  
Quel est le résultat ?

 **Le débrief :** Une équipe a réussi à décoder le code à partir des indices. Bravo, mais elle n'a sûrement pas réussi en moins de deux minutes ! Et si chaque participant avait partagé ses indices avec les autres ? N'aurions-nous tous pas marqué les 1000 points ?!





# Les points communs

Mon objectif ?

Créer du lien et souder l'équipe.

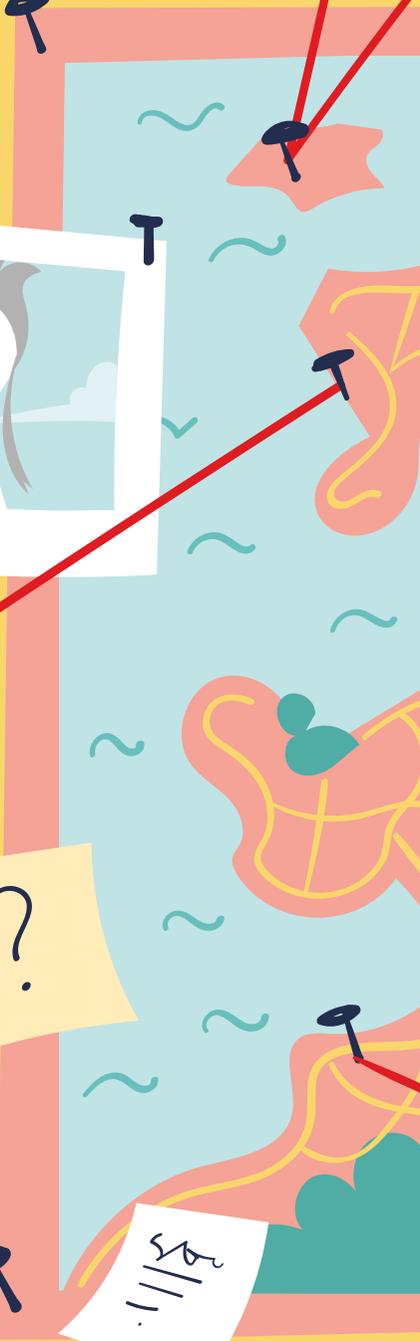
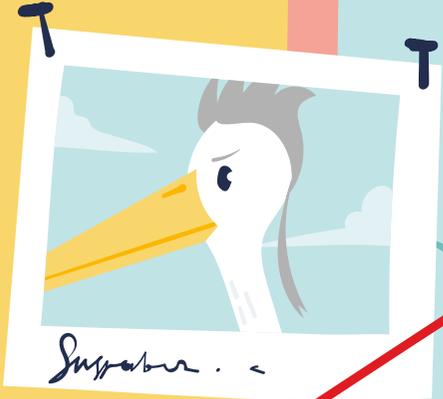
 **La préparation :** Aucune !

 **L'animation :** Former des petits groupes de minimum 2-3 personnes et maximum 5-6 personnes. Chaque groupe doit se trouver un maximum de points communs. Attention à bien préciser qu'il ne faut pas que ces points communs aient un rapport avec la réunion ou les habits portés aujourd'hui.

Le premier groupe qui s'est trouvé 10 points communs a gagné. Chaque groupe cite ensuite ses points communs aux autres groupes afin que l'ensemble des participants puissent les découvrir.

 **Le débrief :** On a plus de points communs que ce que l'on croit !





# La toile

Mon objectif ? Visualiser le lien qui nous connecte.

-  **La préparation :** Il faudra juste vous munir d'une pelote de laine.
-  **L'animation :** Vous pouvez proposer aux participants de se mettre en cercle. Donnez une pelote de laine à un participant. Il doit ensuite la passer à un autre participant en expliquant le point commun qui les lie et en gardant un bout de la pelote. Et ainsi de suite. Une fois que tout le monde a reçu la pelote, vous pourrez observer, via le fil, la jolie connexion entre vos participants.
-  **Le débrief :** Cet ice-breaker permet de montrer le lien qui existe au sein d'une équipe et met en lumière le fait que nous sommes tous liés.
-  **L'idée qui fait la différence ?** Cet ice-breaker peut se faire au sein d'un groupe qui se connaît déjà mais aussi au sein d'un groupe qui ne se connaît pas. Les points communs vont alors plutôt être liés à l'instant présent mais cela peut également lancer une activité pour apprendre à se connaître.



Renforcer la cohésion d'équipe



Développer l'écoute et la coopération



Mieux se connaître individuellement



Redonner de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable en distanciel



# L'accident sur la Lune

Mon objectif ? Faire réfléchir l'équipe autour de la prise de décision collective.



**La préparation :** Récupérez le support sur notre site !

Gardez-le pour l'animation et préparez un post-it pour chaque objet.



**L'animation :** Catastrophe ! Votre navette s'est écrasée à 320 kilomètres de la base Lunaire ! La plupart des éléments de votre vaisseau sont inutilisables sauf ces quinze objets.

Lesquels prenez-vous en priorité pour vous en sortir et rejoindre la base ? Vous avez dix minutes !



**Le débrief :** Alors ? Le choix de l'équipe correspond-il à la priorisation faite par la NASA ? Expliquez pourquoi en vous aidant du support...

Et mettez en valeur l'importance de la définition d'un objectif, de l'écoute et de la co-construction !



**L'idée qui fait la différence ?** Un ice-breaker au goût de science et de fiction ! De science-fiction quoi !



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel



# Les citations mêlées

Mon objectif ? Que l'équipe communique mieux tout en s'amusant !



**La préparation :** Choisir des citations de footballeurs célèbres, les imprimer et les découper en plusieurs parties.



**L'animation :** Distribuer aléatoirement à chaque participant un bout d'une citation. Les participants doivent échanger entre eux pour reconstruire la citation entière. Tous les moyens sont bons ! À la fin, chaque groupe lit la citation qu'il pense avoir trouvée puis le facilitateur leur dévoile la phrase originelle. Est-on loin du compte ?



**Le débrief :** En communiquant tous ensemble, n'existait-il pas une façon de trouver les citations plus rapidement ? Par exemple, en identifiant les débuts de phrases grâce aux majuscules et les fins de phrases grâce aux points ?



**L'idée qui fait la différence ?** Glissez quelques citations en rapport avec le thème de la réunion. Par exemple, lors d'une réunion sur l'importance du collectif, on peut utiliser la citation d'Aimé Jacquet en la découpant en plusieurs parties : "Le travail individuel permet | de gagner un match mais | c'est l'esprit d'équipe | et l'intelligence collective | qui permet de gagner | la coupe du monde". Vous pouvez aussi glisser quelques citations un peu plus fun.



Renforcer la  
cohésion d'équipe



Développer l'écoute  
et la coopération



Mieux se connaître  
individuellement



Redonner  
de l'énergie



Créativité



Humour



Adaptable  
en distanciel

# Le jeu de cartes défi : à découper

Mon objectif ?  
On se détend avec  
le jeu de carte défi de  
Valeuriad pour vos rétro !

 20 min

 5 à 100 participants



 **L'animation :** En cadeau, nous vous offrons le jeu que nous avons inventé pour faire monter l'énergie de votre équipe en début de rétrospective. Détachez toutes les cartes des pages suivantes et mélangez-les. Chacun son tour, un membre de l'équipe va devoir relever le défi. On lui lit la carte et il a moins de 8 secondes pour répondre. Attention certains défis concernent l'ensemble de l'équipe ! Le jeu est inspiré du jeu de société juduku.



Donne 3 actions  
qu'un scrum master  
ne doit pas faire



Cite  
3 moments sympas  
de l'itération



Remercie  
3 personnes



Cite  
3 moments difficiles  
de l'itération



Cite 3 émotions  
que tu as ressenties  
pendant le sprint



Décris ton itération  
avec un objet  
présent dans  
la salle



Donne  
les 3 derniers  
aliments que  
tu as mangé

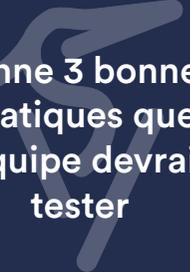


Donne 3  
éléments  
de la DoD





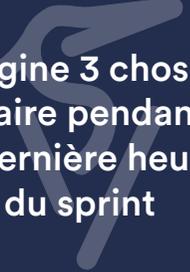
Cite 3 choses qu'on trouve dans une US



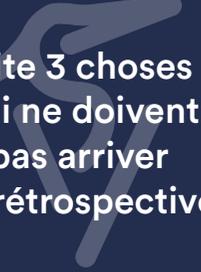
Donne 3 bonnes pratiques que l'équipe devrait tester



Cite 3 techniques pour foirer un sprint



Imagine 3 choses à faire pendant la dernière heure du sprint



Cite 3 choses qui ne doivent pas arriver en rétrospective



Donne tes 3 objectifs personnels pour cette rétrospective



Remercie ton SM pour quelque chose qu'il a fait pendant le sprint  
*(si tu es SM repioche)*



Donne 3 mots pour décrire ton sprint parfait



Donne 3 mots pour  
décrire ta routine  
matinale une fois  
arrivé au bureau

Remercie ton PO  
pour quelque  
chose qu'il a fait  
pendant le sprint  
*(Si tu es PO repioche)*

Décris  
ton sentiment  
maintenant que  
le sprint est fini

Donne  
3 mots pour  
décrire ta pause  
café idéale

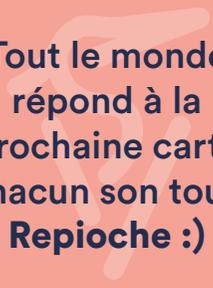
Donne 3 mots  
pour décrire  
ta mêlée parfaite

Décris quelle était  
ta journée préférée  
du sprint qui vient  
de se terminer

Donne 3 mots pour  
décrire ta routine  
matinale avant  
d'arriver au bureau

Donne 3 mots pour  
décrire le dernier  
afterwork  
*(Si vous n'en avez  
jamais fait, organise  
le prochain)*





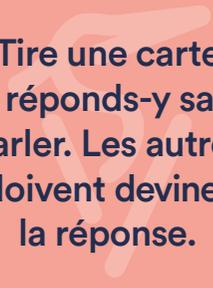
Tout le monde  
répond à la  
prochaine carte  
chacun son tour.  
**Repioche :)**



Cul sec de café  
pour tout le  
monde !



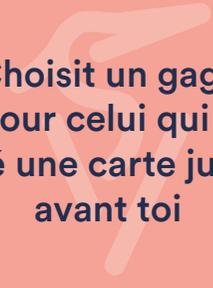
Tire deux cartes



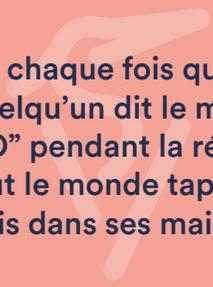
Tire une carte  
et réponds-y sans  
parler. Les autres  
doivent deviner  
la réponse.



Prends un selfie  
de l'équipe



Choisit un gage  
pour celui qui a  
tiré une carte juste  
avant toi



À chaque fois que  
quelqu'un dit le mot  
"PO" pendant la rétro  
tout le monde tape 2  
fois dans ses mains



À la prochaine  
rétro c'est toi  
qui apporte  
les croissants !



Ces ice-breakers ont été proposés par les Valeurieux créatifs.  
N'hésitez pas à nous partager vos expériences sur LinkedIn !



Épicurienne qui aime  
un peu trop les post-it



Passionnée qui aime un peu trop  
les briques à casser



Coach en entrain et bonne humeur  
fan de bière et de bonne bouffe



Une tribu de hérons



Aime la sf, les jeux de mots,  
et les ice-breakers rigolos



Elles mettent  
des paillettes au Nid !



Valeuriad

&



MARION POINT  
STUDIO VITAMINE

