

The logo for the Horizons Leadership Conference. The word "HORIZONS" is written in a bold, black, sans-serif font. A yellow semi-circle is positioned above the "O" and "N" of "HORIZONS". Below "HORIZONS", the words "LEADERSHIP CONFERENCE" are written in a smaller, black, sans-serif font. The entire logo is enclosed within a white rounded rectangle with a yellow border.

HORIZONS
LEADERSHIP CONFERENCE

STUDENT-LED SESSION



HORIZONS
LEADERSHIP CONFERENCE

SÉANCE DIRIGÉE PAR LES ÉTUDIANTS

STUDENT-RUN ACTIVITIES

This time is designed to get the student delegates up and moving and meeting other delegates at the conference. This time can be filled with mixers, group icebreakers, gym-riot activities or Minute-to-Win-it fun.

OBJECTIVES

- The delegates are moderately active as they have been sitting for two hours listening to the keynote speakers
- The delegates get to meet other students
- Information is shared either through the activities or icebreakers

THINGS TO AVOID

- Pick activities that all delegates are able to participate in. A balloon stomp is an active, fun session, but it tends to reward the most aggressive and larger participants and many students are out of the activity early.
- High risk activities are not recommended as students have not had the time to get comfortable with the group.
- Remember students have not come prepared to get too sweaty or messy. You don't have to get messy to have fun.

USING THIS GUIDE

- This guide is to help you with activities you can use to bring your activity session to life. You are not limited to use these games only. Rather, use them as a springboard in planning your sessions.
- Delegates may also suggest different games to play, and it is highly encouraged to try them out if deemed appropriate.

ACTIVITÉS GÉRÉES PAR LES ÉTUDIANTS

Cette période est conçue pour permettre aux délégués étudiants de se lever, de bouger et de rencontrer d'autres délégués à la conférence. Cette période peut être remplie de mixages, de brise-glaces en groupe, d'activités anti-émeute en salle de sport ou de plaisir Minute-to-Win-it.

OBJECTIFS

- Les délégués sont modérément actifs car ils sont restés assis pendant deux heures à écouter les conférenciers principaux.
- Les délégués rencontrent d'autres étudiants
- Les informations sont partagées soit par le biais des activités, soit par des brise-glaces.

CHOSSES À ÉVITER

- Choisissez des activités auxquelles tous les délégués peuvent participer. Un piétinement de ballons est une séance active et amusante, mais elle a tendance à récompenser les participants les plus agressifs et les plus grands et de nombreux élèves se retirent tôt de l'activité.
- Les activités à haut risque ne sont pas recommandées car les étudiants n'ont pas eu le temps de se familiariser avec le groupe.
- Les étudiants ne sont pas prêts à transpirer ou à se salir. Il n'est pas nécessaire de se salir pour s'amuser.

COMMENT UTILISER CE GUIDE

- Ce guide a pour but de vous aider avec des activités que vous pouvez utiliser pour donner vie à votre séance d'activité. Vous n'êtes pas limité à utiliser ces jeux uniquement, mais utilisez-les comme tremplin dans la planification de vos sessions.
- Les délégués peuvent également suggérer différents jeux à jouer, et il est fortement encouragé de les essayer si cela est jugé approprié.

FACILITATION TIPS

- 1. You set the tone! If you want the activity to be exciting and engaging-- YOU have to be excited and engaged. The more energy you put into it, the more the people that you are leading will put into it.**
- 2. Be patient and do not get frustrated.**
- 3. If you can't get the groups attention one way, try something else and do not yell or raise your voice at the delegates**
- 4. Don't try to speak over the group, wait til they are paying attention before you give instructions.**
- 5. Treat your group as equals and do not speak down to them**
- 6. This has the potential to be someone's first conference (maybe yours too!) This is an exciting chance to set the tone of how awesome conferences can be!**
- 7. The little things are the big things! Things like saying "hi" to new people, taking a step out of your comfort zone to lead/join into a cheer, and dancing in the crowd are all things that show other delegates it is a safe space to take risks and jump right into the conference!**
- 8. Give everyone the opportunity to share and participate in discussions. Make sure that everyone who wants to speak has had the chance before moving on the the next topic or activity**

CONSEILS D'ANIMATION

- 1. Vous donnez le ton ! Si vous voulez que l'activité soit passionnante et engageante, VOUS devez être enthousiaste et engagé. Plus vous y consacrez d'énergie, plus les personnes que vous dirigez y mettront.**
- 2. Soyez patient et ne soyez pas frustré.**
- 3. Si vous ne parvenez pas à attirer l'attention du groupe dans un sens, essayez autre chose et ne criez pas et n'élèvez pas la voix contre les délégués.**
- 4. N'essayez pas de parler au groupe, attendez qu'ils soient attentifs avant de donner des instructions.**
- 5. Traitez votre groupe sur un pied d'égalité et ne leur parlez pas de haut.**
- 6. Cela pourrait potentiellement être la première conférence de quelqu'un (peut-être la vôtre aussi !). C'est une occasion passionnante de donner le ton sur la façon dont les conférences peuvent être géniales !**
- 7. Les petites choses sont les grandes choses ! Des choses comme dire « bonjour » à de nouvelles personnes, sortir de votre zone de confort pour diriger/se joindre aux acclamations et danser dans la foule sont autant de choses qui montrent aux autres délégués qu'il s'agit d'un espace sûr dans lequel prendre des risques et se lancer directement. la conférence!**
- 8. Donnez à chacun la possibilité de partager et de participer aux discussions. Assurez-vous que tous ceux qui souhaitent s'exprimer ont eu l'occasion de passer au sujet ou à l'activité suivante.**

NAME GAMES

TWO TRUTHS + ONE LIE

- To start, one delegate has to give three statements about themselves to the rest of the group. The trick is: all of the statements won't be true—two of the statements given should be and one should be a lie.
- After you're finished, everyone should guess which statement they think you made up. Once everyone has made their guess, reveal which statement was your lie.

BLANKET NAME

- SUPPLIES NEEDED: TARP OR BLANKET
- Divide participants into two groups. Raise a tarp or blanket of some sort between the two groups (the point is that neither team can see each other). Each team sends one of its members up to the edge of the tarp or blanket. The people holding the tarp or blanket count to three and the tarp or blanket is dropped. This leaves two participants staring at each other. Whichever can yell out the other's name first 'wins'. The 'loser' then joins the 'winners' team and the game begins again until all the campers are on one side.

YOU ME, LEFT, RIGHT

- Ask the participants to introduce themselves to the people directly on their left and right sides.
- Explain to the group that the person in the middle will point to someone in the circle and say either "You" "Me" "Left" or "Right" and count to five at a reasonable pace.
- "You" is the person being pointed at.
- "Me" is the caller.
- "Left" is the person to the left of the one being pointed at.
- "Right" is the person to the right of the one being pointed at.
- The person being pointed at must correctly name that person before the caller counts to five. If they succeed, the caller moves onto a different person of their choice. If they do not succeed, they become the new caller.
- You can add multiple callers as the game moves on.

SIMILARITIES

- Ask the participants to find a partner who they didn't know before the conference
- Each set of partners will have 3 minutes to find 10 things they have in common with each other
- After the time is up, they must share with the group
- You can play multiple rounds with new partners

JEUX DE NOM

DEUX VÉRITÉS + UN MENSONGE

- Pour commencer, une personne doit faire trois déclarations sur elle-même au reste du groupe. L'astuce est la suivante : toutes les affirmations ne seront pas vraies : deux des affirmations données devraient l'être et une devrait être un mensonge.
- Une fois que vous avez terminé, tout le monde devrait deviner quelle déclaration ils pensent que vous avez inventée. Une fois que tout le monde a deviné, révélez quelle déclaration était votre mensonge.

NOM DE LA COUVERTURE

- FOURNITURES NÉCESSAIRES : BÂCHE OU COUVERTURE
- Divisez les participants en deux groupes. Soulevez une bâche ou une couverture entre les deux groupes (le fait est qu'aucune des deux équipes ne peut se voir). Chaque équipe envoie un de ses membres jusqu'au bord de la bâche ou de la couverture. Les personnes qui tiennent la bâche ou la couverture comptent jusqu'à trois et la bâche ou la couverture tombe. Cela laisse deux participants se regarder. Celui qui peut crier le nom de l'autre en premier « gagne ». Le « perdant » rejoint alors l'équipe des « gagnants » et le jeu recommence jusqu'à ce que tous les campeurs soient d'un même côté.

TOI MOI, À GAUCHE, À DROITE

- Demandez aux participants de se présenter aux personnes directement à leur gauche et à leur droite.
- Expliquez au groupe que la personne au milieu désignera quelqu'un dans le cercle et dira soit « Vous », « Moi », « Gauche » ou « Droite » et comptera jusqu'à cinq à un rythme raisonnable.
- « Vous » est la personne pointée du doigt.
- « Moi » est l'appelant.
- « Gauche » est la personne à gauche de celle pointée.
- « Droite » est la personne à droite de celle pointée.
- La personne pointée doit la nommer correctement avant que l'appelant ne compte jusqu'à cinq. S'il réussit, l'appelant passe à une autre personne de son choix. S'ils n'y parviennent pas, ils deviennent le nouvel appelant.
- Vous pouvez ajouter plusieurs appelants au fur et à mesure que le jeu avance.

SIMILARITÉS

- Demander aux participants de trouver un partenaire qu'ils ne connaissaient pas avant la conférence
- Chaque groupe de partenaires aura 3 minutes pour trouver 10 choses qu'ils ont en commun
- Une fois le temps écoulé, ils doivent partager avec le groupe
- Vous pouvez jouer plusieurs tours avec de nouveaux partenaires

LARGE GROUP GAMES

ROCK PAPER SCISSORS TAG

You'll need some space for this activity. Divide students into two teams. Before you begin, stake out the boundaries and position a home base at either end for each team. For each round, each team must confer and decide whether they will be rock, paper, or scissors. Have the two teams line up facing each other, and on your signal, have all players flash rock, paper, scissors, shoot! The kids on the losing team must run back to their base before they are tagged by one of the kids on the winning team.

GET TO KNOW YOU BINGO

Pass out a sheet to each person, along with a pen. Explain the objective of the game and the following rules: (1) each person you talk to may only sign your sheet once, and (2) to win, you must get signatures to form 5 in a row horizontally, vertically, or diagonally. Say "Go!" and ask your participants to begin.

TIK TAC TOE RELAY

On go, the first person from each team will run down to the tic tac toe board and place their marker in one of the hula hoops. After they place the marker, they will race back to their line to high five the next student in line. The next student will then place their marker in an open hoop.

QUICK COMPETITIONS

MOVIN' ON UP

- The goal of the Movin' On Up Game is to take one blue cup from the top of a stack of red plastic cups and move it to the bottom with one hand, continuing until the blue cup returns to the top of the stack.
- Each player starts with a stack of 40 plastic cups – 39 red cups and one blue one at the top.
- If you have trouble finding colored cups, use 40 clear or white cups and decorate one with markers or stickers to make it stand out.
- Get through the stack of drinking cups before the timer runs out! First one to reveal the blue (or decorated) cup wins!

COOKIE FACE

This is a great game to kick off the party because all of the players can compete at the same time (or you can break it down into several rounds of game play). Each player places a cookie on their forehead, and the goal is to get the cookie into your mouth using only your facial muscles in under 1 minute. No hands! This is tougher than it looks!

JEUX EN GRAND GROUPE

CISEAUX, PAPIER, ROCHE, CHASSE!

Vous aurez besoin d'espace pour cette activité. Divisez les élèves en deux équipes. Avant de commencer, tracez les limites et positionnez un port d'attache à chaque extrémité pour chaque équipe. Pour chaque tour, chaque équipe doit se concerter et décider si elle jouera à pierre, à papier ou à ciseaux. Alignez les deux équipes face à face et, à votre signal, demandez à tous les joueurs de lancer une pierre, du papier, des ciseaux et de tirer ! Les enfants de l'équipe perdante doivent retourner à leur base en courant avant d'être touchés par l'un des enfants de l'équipe gagnante.

BINGO À VOUS CONNAÎTRE

Distribuez une feuille à chaque personne, accompagnée d'un stylo. Expliquez l'objectif du jeu et les règles suivantes : (1) chaque personne à qui vous parlez ne peut signer votre feuille qu'une seule fois, et (2) pour gagner, vous devez obtenir 5 signatures d'affilée horizontalement, verticalement ou en diagonale. Dites « Allez ! » et demandez à vos participants de commencer.

RELAIS TIK TAC TOE

- Au fur et à mesure, la première personne de chaque équipe se précipitera vers le tableau tic tac toe et placera son marqueur dans l'un des cerceaux. Après avoir placé le marqueur, ils reviendront en courant vers leur ligne pour donner un high five au prochain élève en ligne. L'élève suivant placera ensuite son marqueur dans un cerceau ouvert.

COMPÉTITIONS RAPIDES

MOVIN' ON UP

- Le but du jeu Movin' On Up est de prendre un gobelet bleu du haut d'une pile de gobelets en plastique rouges et de le déplacer vers le bas avec une main, en continuant jusqu'à ce que le gobelet bleu revienne en haut de la pile.
- Chaque joueur commence avec une pile de 40 gobelets en plastique – 39 gobelets rouges et un bleu en haut.
- Si vous avez du mal à trouver des gobelets colorés, utilisez 40 gobelets transparents ou blancs et décorez- en un avec des marqueurs ou des autocollants pour le faire ressortir.
- Parcourez la pile de gobelets avant la fin du temps imparti ! Le premier à révéler la coupe bleue (ou décorée) gagne !

VISAGE DE BISCUITS

- C'est un excellent jeu pour lancer la fête car tous les joueurs peuvent s'affronter en même temps (ou vous pouvez le diviser en plusieurs tours de jeu). Chaque joueur place un cookie sur son front et le but est de mettre le cookie dans votre bouche en utilisant uniquement vos muscles du visage en moins d'une minute. Pas de mains ! C'est plus difficile qu'il n'y paraît !

TEAM BUILDING

HULA HOOP PASS

- This activity helps participants work on listening, coordinating, and strategizing skills. It works best with smaller students. Have your students stand in a big circle. Place a Hula-Hoop on one student's arm and have them join hands with the student next to them. Ask all the other students to join hands to close up the circle. The objective of the game is to pass the Hula-Hoop all the way around the circle without unclasp hands. Students will have to figure out how to maneuver their bodies all the way through the hoop to pass it on.

HUMAN KNOT

- Explain to the players that they are not to let go of each other's hands while they remain in the circle and untangle themselves. Players may change their grip to be able to move comfortably, but they are not to unclasp and re-clasp their hands, because then the circle would be broken.
- Initially, there may be very little progress. However, after ten minutes or so, the initial unfolding begins and then the pace speeds up. However, each game is unique, so there are also times when a very fast solution is discovered right away. If this happens, play another game as the second one should be harder. If the task seems too hard and participants seem to make almost no progress, let them struggle for about 10 minutes, and then you can allow two players only to unclasp and re-clasp. Remind the players that they need to discuss and decide what unclasp-re-clasp would be most useful.

CIRCLE JUGGLE

- Ask your team to form a circle.
- Then, throw one person a ball. From there, have them say their name and then throw the ball to the next person, who says their name, and so on.
- To make things interesting (and challenging), keep introducing new balls into the circle.

BACK-TO-BACK DRAWING

- Divide your team into groups of two each. Have each person sit with their back to the other. One person will have a picture. The other person will have a blank sheet of paper and a pen. The team member with the picture must not show the other person the image. Instead, they are to describe the image without using words that give it away, while the other team member is to draw what is being described.
- For example, the picture might be of an elephant standing on a ball. The description cannot be "draw an elephant on the ball" but instead must use other adjectives and directions. After a set time limit, the drawing time ends and both team members view the original picture and the drawing.
- Purpose: This is an exercise that focuses on communication and language. While the final drawing will seldom look like the picture, it is revealing to participants to see how different the interpretation of instructions can be even when they are supposedly talking about the same thing.

CONSTRUCTION D'ÉQUIPE

LANCE À HULA HOOP

- Cette activité aide les participants à développer leurs compétences d'écoute, de coordination et d'élaboration de stratégies. Cela fonctionne mieux avec des élèves plus petits. Demandez à vos élèves de former un grand cercle. Placez un Hula-Hoop sur le bras d'un élève et demandez-lui de joindre la main de l'élève à côté d'eux. Demandez à tous les autres élèves de se donner la main pour fermer le cercle. Le but du jeu est de faire passer le Hula-Hoop tout autour du cercle sans desserrer les mains. Les élèves devront comprendre comment manœuvrer leur corps tout au long du cerceau pour le transmettre.

NOEUD HUMAIN

- Expliquez aux joueurs qu'ils ne doivent pas se lâcher les mains pendant qu'ils restent dans le cercle et se démêlent. Les joueurs peuvent modifier leur prise pour pouvoir se déplacer confortablement, mais ils ne doivent pas desserrer et resserrer leurs mains, car le cercle serait alors brisé.
- Au début, il se peut qu'il y ait très peu de progrès. Cependant, après une dizaine de minutes, le déroulement initial commence puis le rythme s'accélère. Cependant, chaque jeu est unique, il arrive donc parfois qu'une solution très rapide soit immédiatement découverte. Si cela se produit, jouez à un autre jeu car le second devrait être plus difficile. Si la tâche semble trop difficile et que les participants semblent ne faire presque aucun progrès, laissez-les lutter pendant environ 10 minutes, puis vous pourrez permettre à deux joueurs de décrocher et de re-serrer. Rappelez aux joueurs qu'ils doivent discuter et décider de ce qui serait le plus utile pour dégrafer et refermer.

JUGGLE EN CERCLE

- Demandez à votre équipe de former un cercle.
- Ensuite, lancez une balle à une personne. À partir de là, demandez-leur de prononcer leur nom, puis de lancer la balle à la personne suivante, qui prononcera son nom, et ainsi de suite.
- Pour rendre les choses intéressantes (et stimulantes), continuez à introduire de nouvelles balles dans le cercle.

DESSIN DOS À DOS

- Divisez votre équipe en groupes de deux chacun. Demandez à chaque personne de s'asseoir dos à l'autre. Une personne aura une photo. L'autre personne aura une feuille de papier vierge et un stylo. Le membre de l'équipe avec la photo ne doit pas montrer l'image à l'autre personne. Au lieu de cela, ils doivent décrire l'image sans utiliser de mots qui la trahissent, tandis que l'autre membre de l'équipe doit dessiner ce qui est décrit.
- Par exemple, l'image pourrait être celle d'un éléphant debout sur un ballon. La description ne peut pas être « dessine un éléphant sur le ballon », mais doit plutôt utiliser d'autres adjectifs et directions. Après un délai défini, le temps de dessin se termine et les deux membres de l'équipe voient l'image originale et le dessin.
- Objectif : Il s'agit d'un exercice axé sur la communication et le langage. Bien que le dessin final ressemble rarement à l'image, il est révélateur pour les participants de voir à quel point l'interprétation des instructions peut être différente même lorsqu'ils sont censés parler de la même chose.

INFO SHARE

An information share is the chance for students to share about things that are happening in their school and build on ideas on bring back to their school. This part of the activity session can be done interactively or as a conversation facilitated by student hosts. See below for ideas for questions to ask and an interactive way to bring it to life.

SPIDER WEB

This team-building game will teach your students that even though they may be different in many ways, they are still connected to one another. Gather in a circle, standing or sitting. The game begins when the first person, holding a large ball of twine, answers one of the questions below. Once they finish, they will hold on to the end of the twine and throw the ball to someone else in the circle. That person grabs hold and answers one of the questions below and then passes it on to another student. Play continues until the twine has been passed to each person. The end result will produce a “spider web” out of the twine, connecting each student to all of the others.

QUESTIONS FOR IDEA SHARE

- **What are some spirit days that work well at your school?**
- **How does the leadership program work in your school?**
- **Who is someone you see as a leader?**
- **What is something you do to build community in your school?**
- **How do you ensure students feel safe in your school?**
- **What fundraisers do you run at your school?**
- **If you had \$500 to spend on a project at your school, what would you use it for?**
- **How do we make a connection outside our school into our community?**
- **What is a leadership characteristic you identify with?**

PARTAGE D'INFOS

- Un partage d'informations est l'occasion pour les élèves de partager des choses qui se passent dans leur école et de développer des idées à rapporter à leur école. Cette partie de la séance d'activité peut se faire de manière interactive ou sous forme de conversation animée par les hôtes étudiants. Découvrez ci-dessous des idées de questions et une manière interactive de lui donner vie.

TOILE D'ARAIGNÉE

Ce jeu de consolidation d'équipe apprendra à vos élèves que même s'ils sont différents à bien des égards, ils sont toujours connectés les uns aux autres. Rassemblez-vous en cercle, debout ou assis. Le jeu commence lorsque la première personne, tenant une grosse pelote de ficelle, répond à l'une des questions ci-dessous. Une fois qu'ils auront terminé, ils s'accrocheront au bout de la ficelle et lanceront la balle à quelqu'un d'autre dans le cercle. Cette personne prend la main et répond à l'une des questions ci-dessous puis la transmet à un autre élève. Le jeu continue jusqu'à ce que la ficelle ait été passée à chaque personne. Le résultat final produira une « toile d'araignée » à partir de la ficelle, reliant chaque élève à tous les autres.

QUESTIONS POUR PARTAGE D'IDÉES

- Quelles sont les journées spirituelles qui fonctionnent bien dans votre école ?
- Comment fonctionne le programme de leadership dans votre école ?
- Qui est quelqu'un que vous considérez comme un leader ?
- Que faites-vous pour bâtir une communauté dans votre école ?
- Comment assurez-vous que les élèves se sentent en sécurité dans votre école ?
- Quelles collectes de fonds organisez-vous dans votre école ?
- Si vous aviez 500 \$ à dépenser pour un projet dans votre école, à quoi serviriez-vous ?
- Comment pouvons-nous établir un lien en dehors de notre école et dans notre communauté ?
- À quelle caractéristique du leadership vous identifiez-vous ?

FACILITATION

questions



At the end of your session, what positive feedback would you like to receive?



In what ways can you make sure you receive that positive feedback?



What are some creative ways you can get your group's attention?



How are you going to show your leadership spirit on the event day?



How can you create a comfortable environment for your group?

FACILITATION

des questions



A la fin de votre séance, quels retours positifs souhaiteriez-vous recevoir ?



De quelles manières pouvez-vous vous assurer de recevoir ces commentaires positifs ?



De quelles manières créatives pourriez-vous attirer l'attention de votre groupe ?



Comment allez-vous montrer votre esprit de leadership le jour de l'événement ?



Comment pouvez-vous créer un environnement confortable pour votre groupe ?

THINGS TO REMEMBER..

- **Know your audience.** Before deciding which activities to use, assess the group for the following: age, familiarity with one another, purpose of the group gathering, and potential considerations for physical abilities.
- **Build in intensity.** A general rule of thumb is to start with activities with limited movement, minimal physical contact, and most simple of rules, and progressively increase each of those factors. For example, start with a simple name game, then a common ground activity, and then a more active game that has some physical contact (ie, high fives, or holding hands), and possibly an activity that has lots of motion. Generally, with youth you can move pretty quickly into highly active, or silly games that get everyone laughing. For too-cool teens or very serious adults, you need to proceed very slowly. You can always tell how things are going by the level of conversation and laughter.
- **Be very flexible.** As with most games, you can change the rules to suit the group. For a group of young campers, you may want to roll a large beach ball instead of throwing an object during a name game, for teens, you may want to throw many objects simultaneously, etc.
- **Participate enthusiastically.** The whole point of name games and ice breakers is to help participants break down barriers, learn something about the others in the group, and most of all, have fun. Be sure to play an active role in the game, as it is important that the campers learn something about you as well. This goes equally as well for corporate or youth groups, too!
- **Use fun props.** Buy rubber chickens, silly rubber faces, fun stuffed animals, or other objects that create laughter or interest by themselves. Whenever possible, use these props in place of tennis balls, or whatever standard objects you might use. If you don't have any, don't worry, the activities are fun enough, fun props are just a bonus!
- **Use activities that use the same prop (or maybe none at all).** For example, you may not always have a tennis ball handy for a name toss. So, instead of tossing an object, use high fives, or winks, etc. You might only have a tennis ball rattling around in your trunk, so learn five or so games that you can use with just a ball.
- **Change your routine.** When you learn a new game, you present it with contagious enthusiasm. When an activity seems stale while you are presenting it, it's time to change your routine and learn a new game to become enthusiastic about.

CHOSSES DONT IL FAUT SE RAPPELER..

- **Connaissez votre public.** Avant de décider quelles activités utiliser, évaluez le groupe sur les points suivants : l'âge, la familiarité les uns avec les autres, le but de la réunion de groupe et les considérations potentielles concernant les capacités physiques.
- **Augmentez l'intensité.** Une règle générale est de commencer par des activités avec des mouvements limités, un contact physique minimal et des règles les plus simples, puis d'augmenter progressivement chacun de ces facteurs. Par exemple, commencez par un simple jeu de noms, puis une activité sur un terrain d'entente, puis un jeu plus actif comportant un certain contact physique (c'est-à-dire des high fives, ou se tenant la main), et éventuellement une activité comportant beaucoup de mouvements. Généralement, avec les jeunes, vous pouvez passer assez rapidement à des jeux très actifs ou idiots qui font rire tout le monde. Pour les ados trop cool ou les adultes très sérieux, il faut procéder très lentement. Vous pouvez toujours savoir comment les choses se passent au niveau de la conversation et des rires.
- **Soyez très flexible.** Comme pour la plupart des jeux, vous pouvez modifier les règles en fonction du groupe. Pour un groupe de jeunes campeurs, vous souhaiterez peut-être faire rouler un gros ballon de plage au lieu de lancer un objet lors d'un jeu de noms, pour les adolescents, vous souhaiterez peut-être lancer plusieurs objets simultanément, etc.
- **Participez avec enthousiasme.** L'objectif des jeux de noms et des activités brise-glace est d'aider les participants à éliminer les barrières, à apprendre quelque chose sur les autres membres du groupe et, surtout, à s'amuser. Assurez-vous de jouer un rôle actif dans le jeu, car il est important que les campeurs apprennent également quelque chose sur vous. Cela vaut également pour les entreprises ou les groupes de jeunes !
- **Utilisez des accessoires amusants.** Achetez des poulets en caoutchouc, des visages en caoutchouc idiots, des animaux en peluche amusants ou d'autres objets qui suscitent le rire ou l'intérêt par eux-mêmes. Dans la mesure du possible, utilisez ces accessoires à la place des balles de tennis ou de tout autre objet standard que vous pourriez utiliser. Si vous n'en avez pas, ne vous inquiétez pas, les activités sont assez amusantes, les accessoires amusants ne sont qu'un bonus !
- **Utilisez des activités qui utilisent le même accessoire (ou peut-être aucun).** Par exemple, vous n'avez peut-être pas toujours une balle de tennis en main pour lancer un nom. Ainsi, au lieu de lancer un objet, utilisez des high fives, des clins d'œil, etc. Vous n'avez peut-être qu'une balle de tennis qui cliquette dans votre coffre, alors apprenez environ cinq jeux que vous pouvez utiliser avec juste une balle.
- **Changez votre routine.** Lorsque vous apprenez un nouveau jeu, vous le présentez avec un enthousiasme contagieux. Lorsqu'une activité semble obsolète au moment où vous la présentez, il est temps de changer votre routine et d'apprendre un nouveau jeu pour lequel vous enthousiasmer.