



JEUX DE CONSTRUCTION EN KAPLAS

CETTE ACTIVITÉ SERT À LA FOIS D'INTERCONNAISSANCE ET D'ENERGYZER. L'OBJECTIF DE CE JEU EST, PAR ÉQUIPE, DE RECONSTITUER EXACTEMENT LA CONSTRUCTION DE KAPLAS DE L'IMAGE TOUT EN TROUVANT DES POINTS COMMUNS ENTRE IEELS.


Durée	Type d'animation	Nombre d'animateur·ice·s	Nombre de participant·e·s
Avec un seul tour (= 1 image = 1 construction) : 15 min Possibilité d'augmenter en ajoutant d'autres images	Jeu de construction	1	Au moins 6 par équipe

 **Public ciblé :** Tout le monde


 **Dernière date de mise à jour :**
11/01/2026

 **Type d'espace :** Pas d'espace particulier

 **Créé par/pour :** Marie pour l'interconnaissance du WEE&D 2026

 **Matériel :**

- 1 set de kaplas par équipe
- Les images de construction (au moins 1 par équipe)
- Un espace au sol ou une table par équipe

 **Objectifs pédagogiques :**

- Encourager la coopération et l'organisation collective mais aussi l'écoute active.
- Favoriser l'interconnaissance entre les participant·e·s
- Dynamiser le groupe

MISE EN PLACE :

- Dans un premier temps (pour l'animateur·ice), choisir trois endroits distincts par équipe dans l'espace à disposition. Par équipe participante, prévoir une table (ou un espace au sol) et y disposer un set de kaplas.
- Dans un second temps, expliquer le jeu en montrant un exemple d'une image de construction de kaplas pour aider à visualiser.
- Par équipe, les participant·e·s sont divisé·e·s en trois sous-groupes équivalents : les architectes, les messenger·e·s et les constructeur·ice·s. De préférence et selon la taille des groupes, les groupes des messenger·e·s sont composés de deux participant·e·s. Chaque groupe se place aux endroits désignés par l'animateur·ice.

DÉROULEMENT :

- Une image d'une construction en kaplas de couleurs différentes est montrée aux architectes. Iels se concertent entre eux et décident de la façon dont iels vont la transmettre aux messenger·e·s sans leur montrer.
- Iels expliquent cette construction (forme et couleurs comprises) au groupe des messenger·e·s. Iels ajoutent avec leurs explications une anecdote, une information en commun sur leur groupe (ex : leur animal préféré, le sujet de leur asso...).
- Les messenger·e·s se rassemblent et doivent à leur tour expliquer la construction au groupe des constructeur·euse·s, en suivant ces conditions :
 - Iels peuvent faire autant d'aller-retours qu'iels souhaitent. Cependant, un·e seul·e messenger·e à la fois peut se rendre chez les constructeur·euse·s. Ce n'est pas obligatoirement la même personne à chaque fois, iels peuvent tourner. Au contraire, iels peuvent aller en groupe voir les architectes.
 - Iels doivent répéter le point commun du groupe des architectes en ajoutant un point commun de leur propre groupe.
- Les constructeur·ice·s doivent ensuite reproduire la construction à l'identique. Pour valider leur tour, iels doivent répéter les points communs des autres groupes en y ajoutant une information pour leur propre groupe.
- Les deux équipes jouent simultanément et l'équipe qui arrive à reproduire l'image de base le plus rapidement et la valide avec les points communs de chaque groupe gagne.
- **VARIANTE** : si les joueur·euse·s sont trop rapides pour le temps prévu, refaire le même processus avec une autre image de construction de kaplas.

PRÉCISIONS

- Prévenir que les couleurs rentrent en compte dans la construction.
- Signaler la différence entre les kaplas rouges et violets qui semblent similaires sur les images imprimées.
- Rappeler que, à part les architectes, personne ne doit voir l'image des kaplas.

