

ANIMATIONS



[Choisir la date]

Outils de l'animateur UNPLUGGED

[Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document. Tapez le résumé du document ici. Il s'agit généralement d'une courte synthèse du document.]

Table des matières

FAIRE CONNAISSANCE	1
Premier contact	1
Sous les projecteurs	1
Qui suis-je ?	1
La partage d'intérêts.....	1
Vrai ou faux ?	1
Prénom et sentiment.....	2
Interview	2
Ce que j'aime	2
Portrait chinois	2
Pourquoi suis-je ici ?	2
Jeu de cartes	2
Encourager des expériences agréables.....	3
« Bienvenue dans mon monde »	3
JEUX DE COOPERATION	3
Deux sur le même crayon	3
Les carrés Brisées.....	3
Nœud de groupe	4
Pantomime	4
Poignée de main extraordinaire.....	4
METHODES ALEATOIRES	5
Répartir les participants-tes par paires.....	5
Répartir par 3 et +.....	5
Les coins.....	5
Compte !	5
Chante un mot !.....	5
Utiliser un jeu de cartes.....	6
Les poignées de main	6
Les émotions en mime	6
Le 1 2 3 Soleil !.....	6
Le puzzle	6
COMMUNICATION	6
L'entrevue en 3 étapes	6
Les trios	6
Dessine ce que je dis.....	7
Dessine ce que j'écris.....	7
Le cube thématique	7
La bille de conversation ou le bâton de la parole	7
La pyramide.....	8
Réfléchir, partager, discuter	8
Formuler, partager, écouter, créer	9
LES CARTES DES ROLES DE BASE.....	9
GRATITUDE	10
Une personne connue et reconnue	10
REFERENCES.....	11

FAIRE CONNAISSANCE

Premier contact

Assis en cercle, les participants disent leur prénom et deux choses sur eux-mêmes qu'ils ont envie de partager avec le groupe. L'animateur leur demande un détail qui aiderait les autres participants à retenir leur prénom.

Attention. Les participants qui n'ont pas l'habitude de parler dans un groupe peuvent ressentir une certaine inquiétude au cours de cette activité. Ils ont le droit de « passer » s'ils le veulent ou s'ils ne trouvent rien à ajouter sur eux-mêmes.

Synthèse. L'animateur parle avec les participants de leurs réactions, pensées, sentiments.

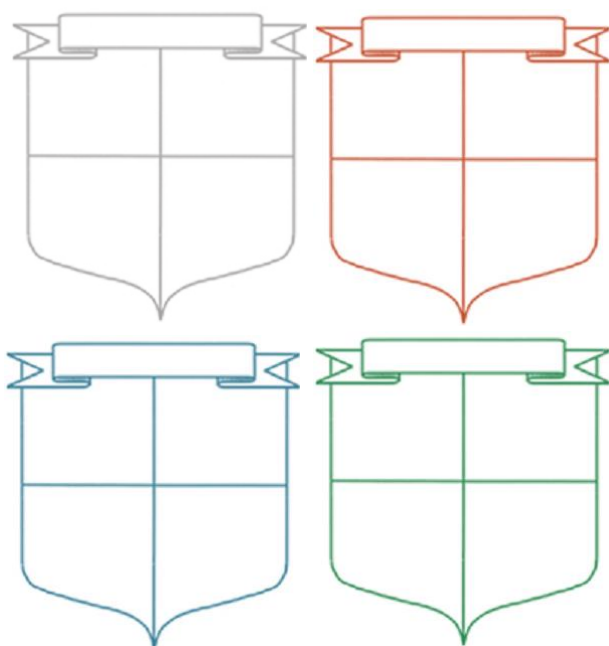
Sous les projecteurs

Un sac en toile ou une balle en papier ou en mousse est lancé à un-e participant-e dans le cercle. Quand il reçoit la balle, il donne son prénom puis lance la balle à un autre.

Variante. Une fois cette activité réalisée, vous pouvez changer les règles en leur demandant d'annoncer le prénom de la personne à qui ils envoient la balle.

Qui suis-je ?

Matériel. Pour chaque participant-e, un écusson divisé en quatre parties.



L'animateur distribue les écussons et demande aux participants d'écrire ou de représenter quatre informations, détails, etc., sur eux-mêmes dans les quatre parties : famille, loisirs, sport, profession, une opinion personnelle, un club, un plat préféré, etc. Les participants peuvent trouver très difficile d'imaginer quatre éléments pour se présenter. L'animateur leur donne la possibilité de ne pas remplir les 4 parties de l'écusson.

Synthèse. Par groupes, les participants partagent leurs pensées et sentiments après cette activité. Ils expriment ce qui les a surpris.

Variante. Distribuer des écussons de 3-4-5 couleurs différentes pour former de manière aléatoire les 3-4-5 groupe de partage.

La partage d'intérêts

Matériel. Une grille sur une grande feuille de papier. Le prénom de tous les participants doit être écrit sur cette grille. Un crayon pour chaque participant.

Participant-e 1

Participant-e 2	
Participant-e 3	
Participant-e 4	

L'animateur demande aux participants de se rencontrer et de compléter la grille en inscrivant un point qu'ils se découvrent commun.

Attention. Cette activité ne peut se réaliser qu'avec un groupe de quinze personnes au maximum. Il faut prévoir un temps suffisant. Cette activité est efficace pour dégelier un groupe et abattre les barrières habituelles entre les participants.

Synthèse. Les questions posées par l'animateur concernent les pensées, réactions, sentiments des participants par rapport au déroulement de cette activité.

Vrai ou faux ?

Matériel : Papiers et crayons.

L'animateur distribue les papiers et les crayons. Il demande aux participants de dessiner ou d'écrire

quatre choses sur eux-mêmes, une dans chaque coin du papier. Trois choses sont vraies, une est fausse. Quand les papiers sont complétés, les participants forment des paires et essaient de deviner l'information fausse.

Attention. Il est parfois nécessaire de mettre une limite de temps et d'encourager les participants à poursuivre leur recherche avec d'autres.

Synthèse. Les participants expriment leurs pensées, réactions, sentiments par rapport à ce qu'ils ont vécu dans cette activité.

Prénom et sentiment

Les participants sont assis en cercle. L'animateur leur demande de donner leur prénom en y associant un sentiment qui commence par la même lettre, par exemple : " Bernard, bonne humeur... ".

Variante. Les participant-es donnent une affirmation positive, un mot positif sur eux-mêmes qui commence par la même lettre que leur prénom. Par exemple : René, le rire - Henri, l'humour - Violaine, la vivacité.

Interview

Les participant-es se mettent par paires. Chacun, va avoir l'occasion d'interviewer et d'être interviewé pendant deux minutes par tour. L'interviewé a le droit de ne pas répondre à une question qu'il juge trop personnelle. Chaque participant présente ensuite son partenaire au groupe en insistant sur les éléments importants.

Synthèse. Qu'avez-vous appris sur votre partenaire ? Avez-vous senti que certaines questions étaient trop personnelles ? Avez-vous utilisé votre droit de ne pas répondre ? Si vous l'avez fait, comment vous sentez-vous ? Qu'avez-vous ressenti quand vous avez été interviewé ? Votre partenaire vous a-t-il bien présenté au groupe ? Avez-vous apprécié de poser des questions à votre partenaire ?

Ce que j'aime

L'animateur invite chaque participant à se présenter au groupe et à partager un élément préféré tiré de ses expériences passées, par exemple un hobby, une personne, des vacances, une expérience, une découverte.

Lorsque cet échange est terminé, les participants cherchent un partenaire avec lequel ils ont un ou des points communs. Les paires ainsi formées font connaissance pendant environ cinq minutes. La

classe se rassemble et chacun présente ce qu'il a en commun avec son partenaire.

Les participants cherchent un nouveau partenaire. Cette fois, le choix s'opère sur la base d'éléments préférés dans lesquels ils ne se sont pas reconnus. L'animateur rassemble ensuite les participants pour faire la synthèse de cette activité.

Synthèse. Dans quelle relation a-t-il été le plus facile d'entrer : la première ou la seconde ? Quels éléments préférés ont été mis en évidence ? Qu'avez-vous appris sur votre partenaire ?

Portrait chinois

L'animateur propose aux participants de détendre l'atmosphère par un jeu qui consiste à dire à tour de rôle ce que chacun pense et sent à propos de : Si vous pouviez changer de corps et de personnalité, qui aimeriez-vous être ? A quel animal, objet, plante, voudriez-vous ressembler ?

Pourquoi suis-je ici ?

L'animateur demande à chacun de compléter à tour de rôle : " *Je suis ici parce que*" Lorsque chaque personne a répondu, l'animateur propose que chacun cherche une personne qui a une attente proche de la sienne. Cinq minutes sont données pour affiner la connaissance mutuelle.

Puis les participants se mettent en grand groupe et se présentent mutuellement en complétant la phrase : " *X est ici parce que* ". Ensuite, chacun est invité à rejoindre un participant qui a une attente différente de la sienne. Après cinq minutes, chacun revient en grand groupe.

Jeu de cartes

Matériel. Cartes ou feuilles de papier avec des phrases commencées, telles que : " *Lorsque je serai plus âgé...* " " *Je souhaite...* " " *Mon endroit préféré, c'est...* " " *Je ne comprends pas pourquoi...* " " *Quand j'ai fait une erreur, je...* " " *Mon désir, c'est...* "

Les participants s'assoient en cercle. Chacun a l'occasion de terminer une des phrases commencées comme il le souhaite. Il n'y a ni bonne ni mauvaise manière de le faire. Chacun est libre de choisir l'humour, quelque chose qui soit vrai ou faux.

L'animateur demande à un participant de prendre une carte (ou une feuille de papier), de la lire pour lui-même, puis de finir une des phrases commencées.

Encourager des expériences agréables

Matériel. Feuilles de papier et feutres.

L'animateur explique que chacun aura l'occasion d'échanger son expérience. Chaque participant reçoit une feuille de papier et un feutre. Ce papier est utilisé pour écrire quelques mots et sert d'aide-mémoire à l'évocation de quelques-uns des événements heureux de notre vie tel que : « *La meilleure chose que j'ai accomplie pour quelqu'un ...* » « *La meilleure chose que quelqu'un a faite pour moi ...* » « *La meilleure chose que j'ai réalisée pour moi-même...* »

Attention. Il n'est pas facile pour tout le monde de trouver dans la vie un point positif et heureux. Certaines personnes peuvent se sentir mal à l'aise dans ce jeu parce que leur vie a été difficile et douloureuse. Le droit de passer est naturellement rappelé avant de commencer le jeu.

« Bienvenue dans mon monde »

Chaque participant écrit sur un post-it quelque chose sur soi que les autres ne connaissent pas (activité, compétence, qualité). Se mettre le post-it sur le torse.

En silence, se balader dans la salle pour prendre connaissance des autres post-it pendant 2', Puis former un binôme avec quelqu'un dont son post-it nous intéresse.

Toujours en silence, prendre une feuille chacun et indiquer les qualités nécessaires que vous pensez que la personne a en rapport avec son post-it pendant 5'.

Vous avez 4' par binôme pour expliquer vos déductions et les corriger si besoin.

Chaque participant présente son binôme en 1' en plénum.

Observations : se présenter de manière originale, le sentiment d'appartenance, on a le choix de dire ce que l'on a envie de dire. Importance de faire cette activité après des activités de groupe (gestion des risques).

JEUX DE COOPERATION

Deux sur le même crayon

Matériel. Un crayon et une feuille de papier pour deux personnes. De la musique (mp3, téléphone + une enceinte pour diffuser).

Chaque paire reçoit un crayon et une feuille de papier. L'animateur explique que tout ce jeu se déroule sans parole. Personne ne peut décider à l'avance qui commence ni quel dessin sera fait.

Pendant trois minutes de musique, les deux partenaires tiennent en même temps le crayon et font ensemble un dessin. Ils peuvent se servir du langage non verbal.

Attention. Aux personnes qui exercent une pression trop grande sur leur partenaire.

Synthèse.

- Comment avez-vous dépassé la difficulté de devoir dessiner sans communiquer verbalement ?
- Les deux partenaires ont-ils donné également leur impulsion au dessin ?
- Qui a été le guide dans votre paire ?
- Comment avez-vous perçu l'influence prépondérante de l'un ou de l'autre ?
- Qu'avez-vous ressenti quand vous vous êtes rendu compte que votre dessin représentait réellement quelque chose ?

Les carrés Brisés

Matériel. Un jeu de cinq carrés brisés pour chaque équipe de cinq personnes. Les carrés sont découpés selon les formes dessinées. Les règles de ce jeu sont écrites sur une grande feuille de papier.

L'animateur explique les objectifs de ce jeu. Les participants se répartissent au hasard en groupes de six personnes. Chaque groupe choisit un observateur qui reçoit une liste de points à observer.

Dans chaque groupe, l'animateur distribue un jeu de carrés brisés, mélangés dans une boîte. Chaque participant tire au hasard trois pièces dans la boîte. Le jeu consiste à reconstituer les cinq carrés.

Liste de l'observateur. Portez votre attention sur : le respect des règles (un joueur qui parle, fait un signe, etc.) ; les modes d'interaction entre les membres du groupe : comment communiquent-ils entre eux sans prononcer une parole (échanges de

regards) ? quelles attitudes observez-vous ? à quel moment la coopération se met-elle en place au sein de l'équipe ? Comment réagit l'équipe lorsqu'elle a reconstitué les cinq carrés ?

Chaque observateur regardera le travail de son groupe sans participer au jeu. L'animateur explique les règles du jeu qui restent affichées durant l'exercice.

Règles du jeu des carrés brisés : Observez un silence absolu ! Ne prenez aucune pièce à un membre de votre équipe ! Vous ne devez pas faire de signes ni indiquer qu'il vous faut telle ou telle pièce. Vous ne pouvez donner qu'une de vos pièces mais jamais plus d'une fois directement à un de vos équipiers.

Synthèse. Les observateurs rapportent ce qu'ils ont noté, vu, observé dans leur sous-groupe, en se référant aux points de la liste qui leur a été remise. L'animateur pose des questions à partir de ce jeu.

Nœud de groupe

Les participants se répartissent en groupes de huit à douze personnes. Ensemble, ils vont former un véritable nœud humain. Dans chaque groupe, « tendez vos bras devant vous et avancez vers le centre du cercle. Rapprochez-vous de façon à ce que toutes les mains se rejoignent. Fermez les yeux. Je vais compter jusqu'à 3 et à 3 chacune de vos mains saisira gentiment une autre main et ne la lâchera plus. (Compte). Ouvrez les yeux et assurez-vous de ne pas prendre les deux mains d'une même personne, ni celles de vos voisins directs. Vous voilà noués. » Lorsque toutes les mains sont connectées, les participants doivent arriver à dénouer le nœud qu'ils forment, sans lâcher les mains.

Pantomime

Les participants se répartissent en deux sous-groupes : un cercle intérieur qui regarde vers l'extérieur, un cercle extérieur qui regarde vers l'intérieur. L'animateur explique qu'il n'y a aucun échange verbal entre les deux groupes avant la fin de l'activité.

A tour de rôle, chaque groupe mime :

- Des expressions telles que : visages souriants, grimaçants, tristes, effrayés, heureux
- Des mouvements tels que : marche heureuse, marche triste, marche en colère

- La marche en fonction du temps : sous la pluie, le soleil
- Les gens qui marchent : le clown, le policier, l'athlète, le voleur
- La marche des animaux : chat, chien, canard, kangourou
- Caractères et situations : un acrobate sur un fil, sentir le parfum d'une fleur, tenir un objet imaginaire, porter un bébé qui vient de naître, un vase précieux, jouer au yo-yo

Chaque participant choisit ce qu'il a envie de mimer. En premier lieu, les participants du cercle extérieur miment chacun une expression ou un mouvement, choisi dans la liste proposée par l'animateur ou inventé. Le cercle intérieur les regarde. Puis les rôles sont inversés et c'est au tour du cercle intérieur de mimer.

Attention. Le mime peut représenter une difficulté pour certaines personnes. Le droit de passer est rappelé tout en insistant sur l'importance de l'apport de chacun dans le groupe.

Poignée de main extraordinaire

L'animateur annonce la fin de la rencontre et propose une manière originale pour se dire au revoir : une poignée de main extraordinaire et inoubliable ! C'est aussi une façon de reconnaître la valeur du temps que les participants ont passé ensemble.

Cette poignée de main se déroule en plusieurs temps : d'abord, chacun se serre la main normalement, puis invente une manière originale de se serrer la main ou de se saluer. Après un chaleureux au revoir, les partenaires se séparent et cherchent d'autres personnes pour leur donner une poignée de main extraordinaire.

Attention. Certaines personnes restent sur le côté : l'animateur va vers elles et les encourage à participer.

METHODES ALEATOIRES

La diversité est un ingrédient nécessaire à la créativité. Inutile de répartir des personnes en groupes en divisant la salle en 4. Vous pouvez être certain que les participants sont assis à côté des personnes qu'elles connaissent le mieux. Voici plusieurs façons de créer des groupes.

Répartir les participants-tes par paires

Attribuer à chaque participant-e un numéro, 1 ou 2.

Vous pouvez distribuer au hasard des cartes :

- À réunir par paires : Tom et Jerry, roi reine, soleil et pluie, jour et nuit, pomme et poire, etc.
- Portant une addition et l'autre la réponse
- Mentionnant des lettres et l'autre le mot à compléter
- Représentant des formes qui associées, constituent un objet
- Nommant un concept et l'autre sa définition
- Nommant le titre d'une chanson et l'autre l'artiste qui la chante.

Vous pouvez demander aux participants-tes de choisir un partenaire avec lequel ils n'ont pas encore eu l'occasion de travailler.

Vous pouvez distribuer volontaire les cartes pour former de paires de participants mixtes.

Répartir par 3 et +

Vous pouvez :

- Utiliser la plupart des stratégies reprises ci avant ;
- Reprendre le traditionnel jeu des familles : formes, animaux, plantes, moyens de transports, ingrédients pour faire une salade, des spaghettis, etc. ;
- Distribuer des cartes avec des noms de chansons que les participants-tes fredonnent pour retrouver leur groupe ; Variante : il doit y avoir une chanson différente dans chaque groupe.

- Utiliser des cartes avec des lettres permettant de reconstituer des mots de trois, quatre, cinq lettres, etc.

Les coins

Selon le sujet à l'étude, annoncer les thèmes de recherche aux participants-tes.

Dans les coins de la salle de classe, fixer au mur les feuilles sur lesquelles sont écrits le thème du coin et le nombre maximum de participants-tes autorisés dans chaque équipe (quatre ou cinq).

Présenter les thèmes à l'étude et accorder quelques minutes à chacun des participants-tes pour écrire leurs choix par ordre d'importance.

Demander aux participants-tes de se lever et de se diriger vers le coin de la classe correspondant à leur premier choix. S'il y a plus de participants-tes que le nombre autorisé pour certains thèmes, les inviter à rejoindre leur deuxième choix en fonction du nombre de place libre dans les autres coins.

Si un champ d'études présente un très vif intérêt, constituer deux équipes qui travailleront sur le même sujet.

Compte !

Demander au premier participant de dire "1", celui à sa gauche "2", etc. jusqu'à 5, pour former 5 groupes par exemple.

Puis recommencer de 1 à 5, jusqu'à ce que tout le monde ait dit un chiffre.

Le groupe 1 se regroupe, le groupe de 2 se regroupe, etc.

Chante un mot !

Annoncer le titre d'une chanson. Il faut que le titre de la chanson ait le nombre de **mots** correspondant au nombre de groupes recherché. Par exemple, pour former 4 groupes, la chanson de Daft Puck "Harder, Better, Faster, Stronger" est entonnée. Un premier dit Harder, son voisin Better, etc.

Les "Harder" se regroupent, tout comme les "Stronger", etc.

Utiliser un jeu de cartes

Chacun pioche une carte.

Mettre les reines ensemble, les 10 ensemble, etc. ou les couleurs (pique, carreaux, cœur, trèfle) ou encore, qu'il y ait une couleur par groupe (donc des groupes de 4 où se retrouve les 4 pique, trèfle, carreaux et cœur), ou de créer une suite qu'importe la couleur (As, roi, dame, valet, 10 si groupe de 5 personnes par exemple).

A vous de créer votre méthode !

Les poignées de main

Chacun pioche un chiffre.

Chaque personne va devoir retrouver ses partenaires, en serrant la main d'autre : si on a pioché un 3, on va devoir serrer la main 3 fois ; si 4, 4 fois ; etc.

Les émotions en mime

Piocher une émotion, et mimer-la afin de retrouver vos partenaires.

Vous pourrez observer que les mimes ne sont pas les mêmes selon les représentations des jeunes. Vous pouvez rebondir là-dessus.

Le 1 2 3 Soleil !

Organisez un 1,2,3 soleil géant avec la classe. Faites le 3 fois.

Puis, organisez les groupes en fonction de la position des jeunes : les 4 plus devant ensemble, les 4 suivants, etc. en fonction du nombre de groupe que vous voulez faire et/ou du nombre de membres par groupe.

Le puzzle

Préparer des puzzles à partir d'une carte postale, d'une image, etc.

Les découper en plusieurs morceaux (le nombre de personnes par groupe). Si 5 groupes = 5 images.

Chacun pioche une pièce : ils vont devoir retrouver les personnes correspondant à leur puzzle et le reconstituer.

COMMUNICATION

L'entrevue en 3 étapes

1. Diviser des équipes de quatre en sous-groupes de deux.
2. Selon le sujet proposé (ex.: un livre que le participant a aimé, quelque chose qu'il a appris aujourd'hui, etc.), amener :
 - Le participant 1 à interroger le participant 2 et vice versa;
 - Le participant 3 à interroger le participant 4 et vice versa.
3. Demander aux sous-groupes de reformer une équipe de quatre :
 - Le participant 1 rapporte à l'équipe ce qu'il a appris du participant 2;
 - Le participant 2 rapporte à l'équipe ce qu'il a appris du participant 1, etc.

Les trios

1. Former des trios et répartir les rôles de communicateur, de questionneur et de secrétaire
2. Demander à un trio de venir en avant, face à la classe.
3. Donner le rôle d'observateur aux autres participants-tes de la classe.
4. Commencer l'activité en suivant les étapes ci-dessous :
 - À partir d'un thème ou d'un sujet personnel (ex.: exposé oral en anglais), le communicateur a deux minutes pour livrer son message au questionneur;
 - Ensuite, au signal du ou de la formateur-trice, le questionneur du trio interroge le communicateur;
 - Lorsque le questionneur a terminé, le secrétaire expose de façon synthétique les grandes idées émises par le communicateur ;
 - Les observateurs notent sur une grille si chaque participant a bien joué son rôle (ex.: communicateur: donne un message clair, prononce bien, parle assez fort; questionneur: pose des questions en rapport avec le sujet, n'a pas d'opinions; secrétaire: donne les idées essentielles, ne répète pas);
 - Faire un retour sur l'activité avec l'aide des observateurs.

5. Refaire l'étape 4 jusqu'à ce que tous les trios soient passés.

Variante : faire des groupes de 4 avec 1 observateur pour réaliser l'exercice sans plenum. Demander au groupe de refaire l'exercice en échangeant leur rôle.

Dessine ce que je dis

1. Diviser des équipes de quatre participants-tes en sous-groupes de deux.
2. Demander à chaque sous-groupe de réaliser un dessin simple sans que l'autre sous-groupe le voit.
3. Une fois les deux dessins terminés, dire à un des sous-groupes de décrire très précisément son dessin, sans le montrer, de façon que l'autre sous-groupe puisse le dessiner le plus exactement possible.

Suggestions pour la réalisation de cette activité:

- Pour l'étape 2, distribuer les rôles de traceur et de vérificateur pour la réalisation du dessin;
- Suggérer que chaque sous-groupe s'entende sur les indices qui seront utilisés pour décrire le dessin;
- Proposer aux participants-tes de donner un indice à tour de rôle;
- Souligner aux plus jeunes qu'ils peuvent dessiner des formes géométriques.

Dessine ce que j'écris

Diviser le groupe en équipes de quatre participants-tes.

Demander à chacun des membres de faire un dessin simple sans le montrer à ses coéquipiers.

Accorder une dizaine de minutes afin que tous les membres composent un court texte décrivant avec précision leur dessin. Demander aux participants-tes de prévoir des interlignes pour d'éventuelles corrections.

Quand ils ont terminé, dire aux participants-tes de se regrouper deux à deux et d'échanger leur texte sans montrer leur dessin original. (Chacun essaie de faire un dessin qui correspond le plus fidèlement possible au texte de son partenaire.)

Ensuite, demander aux participants-tes de comparer leur nouveau dessin à l'original.

Exiger qu'ils choisissent le dessin qui ressemble le moins à l'original et corrigent le texte ensemble pour le rendre fidèle au dessin original.

Enfin, préciser aux deux sous-groupes qu'ils doivent s'échanger leur texte corrigé. (Chaque sous-groupe fait un dessin en fonction de ce qui est écrit. On compare ensuite les dessins de chacun des sous-groupes au dessin original.) Nommer un traceur et un lecteur par sous-groupe.

Le cube thématique

1. Diviser la classe en équipes de trois ou quatre participants-tes.
2. Utiliser la feuille reproductible pour fabriquer le cube. Ecrire sur chaque face une consigne concernant le thème choisi. (On peut également utiliser un vrai dé. Les consignes sont alors écrites au tableau. Si le dé tombe sur le 2, le participant répond à la consigne 2 écrite au tableau.)
3. Remettre un cube (ou un dé) à chaque équipe.
4. Demander à chaque équipe de choisir un coéquipier pour lancer le cube et répondre à la question qui se trouve sur la face supérieure. Les autres participants-tes peuvent lui poser des questions pour en savoir davantage.
5. Dire au participant suivant de lancer le cube (dans le sens des aiguilles d'une montre). Le jeu se poursuit jusqu'à ce que le temps prévu soit écoulé.

La bille de conversation ou le bâton de la parole

1. Prévoir un lieu de rassemblement dans la classe afin que les participants-tes puissent s'asseoir en cercle.
2. Quand les participants-tes sont assis, sortir la bille de conversation et expliquer sa fonction : (Ex.: « *Cette bille de conversation nous aidera à mieux écouter les autres et à attendre notre tour pour parler. A partir de maintenant, seul le participant qui a la bille peut s'adresser au groupe; le reste de la classe garde le silence.* »)
3. Lorsque le participant a terminé, demander à ceux qui veulent la parole de lever la main et désigner le suivant. Demander au participant qui a la bille de la faire passer de main en main jusqu'à celui qui a la parole.
4. Rester très ferme sur la procédure, de manière à démontrer aux participants-tes que

cette façon de faire doit vraiment être prise au sérieux.

5. A l'occasion, permettre aux participants-tes de prendre conscience de l'utilité de cette bille de conversation (elle permet d'être plus attentif, améliore l'écoute, aide à attendre son tour pour parler, etc.).
6. Ne plus utiliser la bille lorsque les participants-tes auront démontré leur capacité d'écoute. Si des difficultés surviennent à nouveau, reprendre la bille de conversation.

La pyramide

1. Former des équipes de quatre.
2. Distribuer à chaque équipe une fiche qui comporte quatre ou six thèmes sur un sujet d'intérêt général ou de résolution de problèmes (ex.: le climat de la classe, la violence, l'environnement, etc.). Donner à chacune des équipes des questions différentes sur le même sujet: (ex.: le climat de la classe: Que pourrait-on faire pour développer un esprit de classe? Quelles solutions pourrait-on apporter aux conflits qui éclatent? Qu'est-ce qui vous motive le plus à l'école ?, etc.)
3. Demander à toutes les équipes de se répartir les rôles suivants:
 - le lecteur lit les questions;
 - le secrétaire note les conclusions de l'équipe;
 - le porte-parole résume les conclusions;
 - le gardien du temps surveille le temps (15 minutes).
4. Dire au lecteur de lire les questions à voix haute à son équipe. Ensuite, chaque membre choisit deux questions qui lui semblent prioritaires et les soumet à l'équipe. L'équipe fait consensus sur deux questions qui satisfont la majorité. Une discussion s'engage alors sur ces deux questions afin de trouver des pistes de réponses ou de solutions. Le secrétaire note les réponses sur une feuille.
5. Demander à chaque équipe de s'associer à une autre équipe. A tour de rôle, les porte-parole des deux équipes présentent les deux questions choisies et les réponses apportées. Les équipes combinées sélectionnent ensuite deux questions prioritaires parmi les quatre qui ont été présentées, et elles se choisissent un porte-parole qui présentera les questions choisies à la classe.

6. Demander aux participants-tes de former un grand cercle (une table ronde orale) afin que les porte-parole présentent le résultat du travail des équipes.

Réfléchir, partager, discuter

1. Diviser des équipes de quatre participants-tes en sous-groupes de deux.
2. Poser une question aux participants-tes sur une notion ou un sujet à l'étude (ex.: Que pourrait-on faire pour faire diminuer la violence dans les grandes villes?).
3. Demander aux participants-tes de réfléchir à la réponse d'abord individuellement, puis de formuler leur réponse par écrit.
4. Ensuite, inviter les sous-groupes à partager leur réponse avec leur partenaire et à en discuter ensemble.
5. Enfin, demander à chaque sous-groupe de communiquer sa réponse à son équipe ou au groupe-classe.

Pareil, pas pareil

1. Choisir des illustrations presque identiques et utiliser une des modalités suivantes :
 - *À deux* : Les participants-tes ont chacun une image. Les deux images sont légèrement différentes. En se posant des questions, les participants-tes tentent de trouver ce qui est pareil et ce qui est différent dans chacune des images.
 - *À quatre* : Il y a deux images pour une équipe de quatre participants-tes. Deux à deux, face à face, les participants-tes interviennent chacun leur tour pour poser leurs questions.
 - *« moitié-moitié »*
Il y a deux images dont l'une est soumise à une moitié de la classe et l'autre, à l'autre moitié. Les deux groupes doivent trouver les différences dans un laps de temps déterminé. Les participants-tes doivent développer des stratégies de groupe pour faciliter le travail. Par exemple, deux participants-tes peuvent poser des questions sur les expressions faciales des personnages de l'image, d'autres sur une partie de l'image, comme en haut ou en bas à gauche ou à droite. Ou encore, une moitié de la classe ne doit utiliser que des questions demandant des réponses « oui

ou non » L'autre moitié, au contraire, doit décrire l'image pendant au moins une minute avant de poser des questions. On compare les deux stratégies pour savoir laquelle est la plus efficace.

2. Amener les participants-tes à réfléchir sur leur façon de procéder. Est-ce toujours la même personne qui pose des questions? Est-ce que chacun décrit son image avant de trouver les différences ?, etc.

Formuler, partager, écouter, créer

1. Présenter à la classe une question ou une consigne d'une manière précise (ex.: « *Pensez à un projet que nous pourrions vivre ensemble cette année afin de mieux nous connaître, et précisez-en quoi il contribuerait à améliorer le climat de la classe.* »).
2. Expliquer la marche à suivre:
 - **Formuler** une réponse individuellement et la noter sur une feuille.
 - **Partager** la réponse avec un partenaire (le voisin de droite);
 - **Ecouter** très attentivement, à tour de rôle, la réponse de son partenaire.
 - **Créer** une nouvelle réponse qui contiendra des idées émises par chacun des partenaires.
3. Combiner deux ou trois sous-groupes afin que les participants-tes puissent faire part des nouvelles réponses obtenues.

Vérificatrice ou vérificateur

- Je m'assure que le travail est compris, complété et bien fait
- Je note les réponses et je conserve les productions de mon équipe

Responsable du temps et du matériel

- Je rappelle les délais
- Je surveille le temps, je minute les interventions
- Je prévois du temps pour chaque étape du travail
- Je gère le matériel avec soin

Intermédiaire

- Je demande l'aide de mon formatrice au nom de mon équipe
- J'expose les faits et ce qui a été essayé
- Je rapporte à mon équipe les pistes suggérées

LES CARTES DES ROLES DE BASE

Facilitatrice ou facilitateur

- Je lis et je rappelle les consignes
- Je m'assure que chacun joue son rôle et ne s'éloigne pas du sujet

Harmonisatrice ou harmonisateur

- J'encourage et je félicite
- Je préviens les conflits
- Je suggère de chercher des solutions

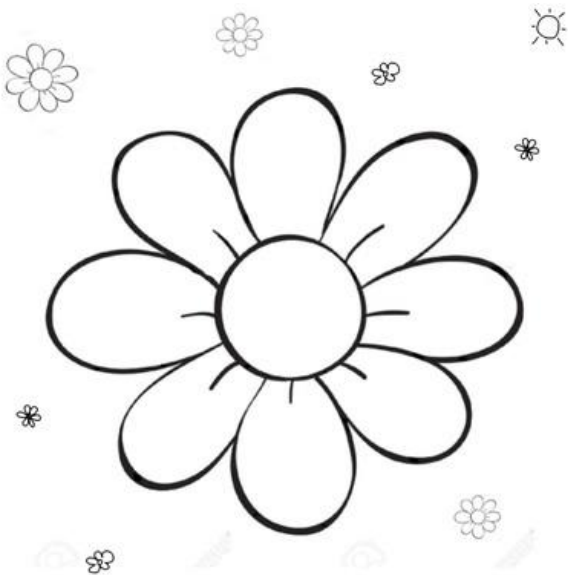
Observatrice ou observateur

- Je note et je compile des faits en relation avec une compétence coopérative
- Je présente mes observations et les progrès réalisés par mon équipe

GRATITUDE

Une personne connue et reconnue

Photocopier le schéma ci-dessous selon le nombre de participants-tes dans la classe. Ecrire au centre de chaque feuille le nom d'un participant et distribuer les feuilles au hasard dans la classe (les participants-tes ne peuvent changer de feuille, sauf s'ils reçoivent la feuille portant leur nom).



L'objectif de l'activité consiste à trouver des raisons pour lesquelles chaque participant mérite d'être reconnu. Suggérer des exemples aux participants-tes:

domaine scolaire: bon en français, en mathématiques, en arts;

qualités personnelles: généreux, honnête, sincère, attentif;

sports: bon en natation, au hockey, en ski;

compétences sociales: soucieux des autres, respectueux, aidant;

compétences diverses: bon cuisinier à ses heures, bon en astronomie, excellent en aquarelle, super pianiste.

Après quelques minutes, dire aux participants-tes de se lever et de poser des questions aux autres sur la personne dont le nom apparaît sur leur feuille. Quand ils obtiennent une réponse, ils la notent dans un des quatre pétales ovales et écrivent le nom du participant qui a trouvé une qualité (ou pas).

Quinze minutes plus tard, demander aux participants-tes de transmettre les résultats à leurs destinataires. La feuille peut ensuite être affichée au mur ou devant leur bureau.

REFERENCES

COMPETENCES PSYCHOSOCIALES : Dynamiser vos séquences en incluant des activités ludiques de Daniel PELLAUX