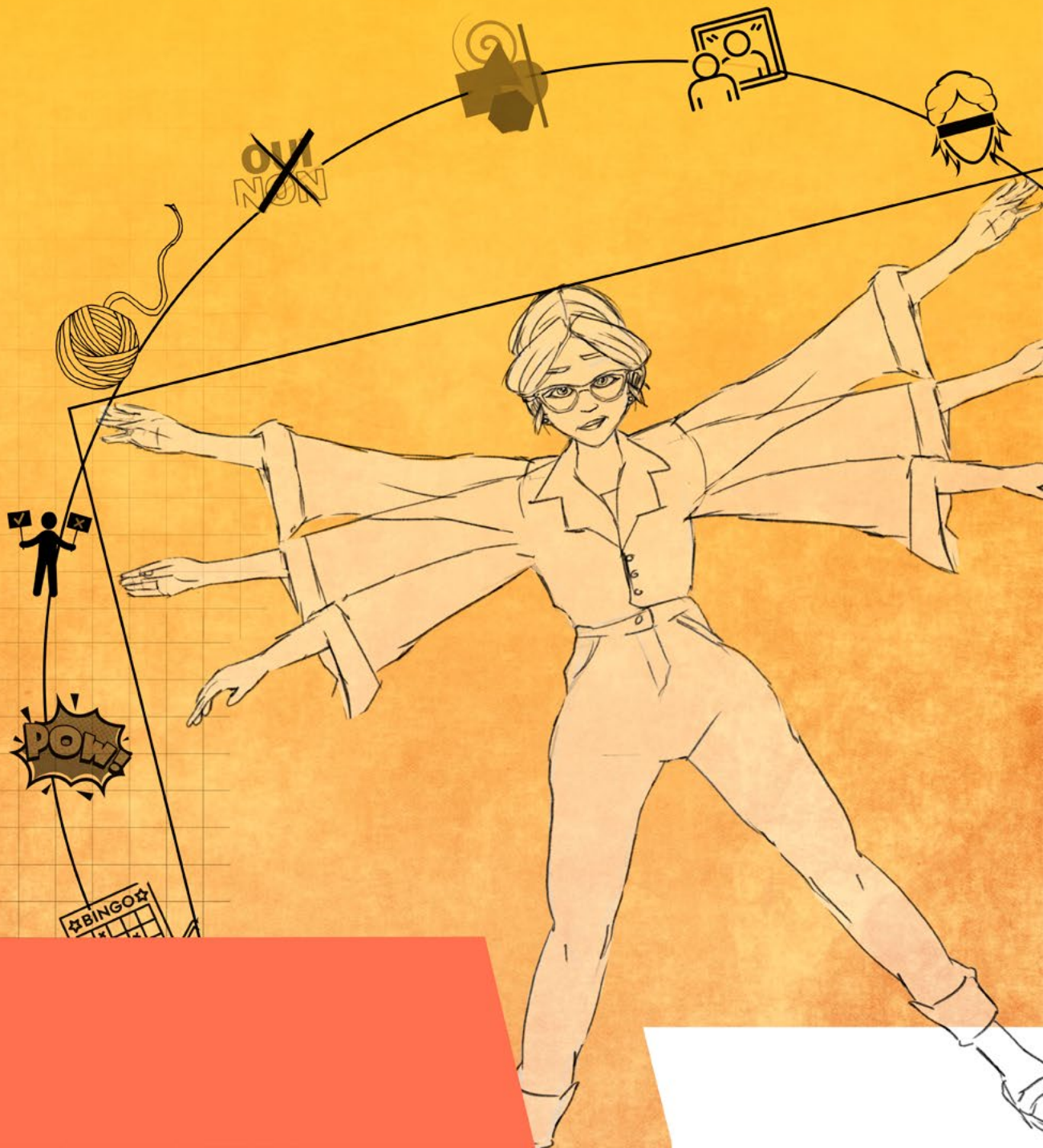




Observatoire
de la **formation**
professionnelle
du Québec

ACTIVITÉS BRISE-GLACE



Martine St-Germain
Jolyanne Mongrain
Lydia Desrosiers

BRISE-GLACE

QU'EST-CE QU'UNE ACTIVITÉ BRISE-GLACE? À QUOI ÇA SERT?

POUR CRÉER UNE RELATION DE GROUPE

FAIRE CONNAISSANCE SOUS FORME DE JEU

Le brise-glace prend souvent la forme d'un jeu, d'une activité à faire en équipe ou en grand groupe. C'est une activité à faire lors du premier cours ou d'un premier contact avec nos élèves.

OBJECTIFS

Pour les élèves :

- Faire connaissance entre eux
- Se sentir à l'aise au sein d'un groupe
- Favoriser un sentiment d'appartenance

Pour l'enseignant :

- Observer la dynamique du groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)
- Connaître ses élèves

En fonction de ses intentions pédagogiques et de ces facteurs :

- Le type de formation
- La taille du groupe
- Le profil des élèves
- Le fait que les élèves se connaissent déjà ou non

LES ACTIVITÉS BRISE-GLACE

OBJECTIFS

	Un groupe qui se connaît déjà	Un groupe qui ne se connaît pas	Créer des liens entre les élèves	Observer les phénomènes/dynamiques de gr.	Favoriser un sentiment d'appartenance	Collaborer, travailler en équipe	Prendre des décisions collectives	Utiliser sa créativité	Apprendre à se connaître (davantage)	Amener les élèves à bouger	Favoriser les échanges	Créer des fantaisies groupales	Partager un moment de plaisir en gr.	Communiquer efficacement	Autre	Page
La NASA	●	●	●	●	●	●	●							●		4
La carte du monde		●	●		●				●		●				●	6
Cette image me représente	●	●	●					●	●		●					7
Fais-moi un dessin	●	●	●	●				●	●		●		●			8
Faits amusants	●								●			●	●			9
Je choisis cet objet	●	●							●			●	●			10
Comment suis-je perçu?	●		●							●	●				●	11
Qui dit vrai, qui dit faux?	●								●			●	●			12
Le trajet à l'aveugle	●		●			●								●		13
Je n'ai jamais	●	●							●			●	●			14
Pourquoi pas une sculpture?	●	●						●	●			●	●			15
Ni oui, ni non	●	●						●	●				●			16
POW, je te connais	●								●			●	●			17
Notre histoire	●		●		●	●		●						●		18
Dessine-moi ton nom		●						●	●				●			19
La traverse de requins	●	●		●		●	●			●				●		20
La balle de laine		●			●				●				●			21
La tour Eiffel	●	●		●		●	●	●						●		22
Un sol de lave	●	●		●		●				●			●	●		23
Le Boggle géant	●	●				●			●			●	●			24
Le bingo humain		●	●						●	●	●					25
La chasse au trésor		●	●			●				●	●				●	28
Si j'étais, je serais	●	●						●	●		●	●				30
Les 100 mots farfelus		●			●				●					●	●	32
Quand j'étais enfant	●		●						●		●					34
Dans la peau de...	●	●								●			●	●	●	36
À la queue leu leu	●	●				●			●	●		●	●			37
Mon état d'esprit en image	●			●	●										●	39
Je suis ... un carré!	●	●							●	●			●			44
Le blason	●	●			●	●	●	●						●	●	51

LA NASA

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Communiquer efficacement
- Créer des liens entre les élèves
- Observer les phénomènes et les dynamiques de groupe
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- Collaborer et travailler en équipe
- Prendre des décisions collectives

DÉROULEMENT

1. Placer les élèves en équipe (5 - 6 élèves).
2. Fournir une liste d'objets aux élèves.

Leur défi :

- S'entendre sur sept éléments à apporter dans l'espace pour la survie du groupe sur une nouvelle planète.
- Arriver à un consensus
- Temps alloué : 15 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- La liste d'objets (voir page suivante)

LA NASA

Choisissez sept objets essentiels pour assurer votre survie sur une nouvelle planète dans laquelle vous trouverez les éléments suivants : eau, végétation, animaux et climat tropicaux. Attention, vous devez arriver à un consensus!

Vous avez 15 minutes pour réaliser cette activité.

- ☐ Allumettes (une boîte de 20)
- ☐ Nourriture sèche (quantité pour un mois)
- ☐ Filtres à eau
- ☐ Tente six places
- ☐ Produits hygiéniques (savon, dentifrice, etc.)
- ☐ Téléphone satellite
- ☐ Fusil avec 50 balles
- ☐ Génératrice
- ☐ Livres
- ☐ Lecteur de musique et écouteurs
- ☐ Trousse de secours
- ☐ Casserole
- ☐ Couvertures (trois)
- ☐ Photos de famille (trois photos par personne)
- ☐ Une garde-robe complète
- ☐ Matelas gonflable (King)
- ☐ Ensemble à pique-nique pour quatre personnes
- ☐ Barbecue portatif
- ☐ Bombonnes de propane (six petites)
- ☐ Du papier (100 feuilles)
- ☐ Cahier et crayons
- ☐ Semences de légumes
- ☐ Jeep et six gallons d'essence
- ☐ Hélicoptère
- ☐ Jeux de société
- ☐ Walkie Talkie
- ☐ Longue vue
- ☐ Arc et flèches

LA CARTE DU MONDE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI NE SE CONNAÎT PAS

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Favoriser les échanges
- Créer des liens entre les élèves
- Mettre en valeur l'unicité de chaque élève
- Développer un sentiment d'appartenance

DÉROULEMENT

1. Afficher une carte du monde géante au tableau (version papier ou à l'aide du projecteur).
2. Distribuer des « post-it » à chaque élève :
 - Les élèves inscrivent leur nom sur le « post-it » et vont le coller sur la carte du monde à l'endroit qui les représente le plus.
 - Il est important d'insister sur les lieux géographiques qui les représentent le plus. Certains élèves peuvent avoir plusieurs origines ou n'ont peut-être pas envie de parler de leur lieu de naissance, mais s'identifient plutôt à une culture en particulier.
3. Se placer dos au groupe pour ne pas voir à quel endroit chaque élève colle son « post-it ».
4. Prendre un « post it » au hasard. L'élève à qui il appartient peut dire ce qu'il veut concernant son sentiment d'identification à ce pays (pourquoi ce pays, ce qu'il aime de cet endroit, etc.).

MATÉRIEL REQUIS

- Une carte du monde affichée au tableau
- Des notes « Post-it »
- Des crayons

CETTE IMAGE ME REPRÉSENTE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Favoriser les échanges
- Créer des liens entre les élèves
- Utiliser sa créativité

DÉROULEMENT

1. Afficher des images au tableau (version papier ou à l'aide du projecteur) ou les disposer sur une table. Il est important que le nombre d'images soit plus grand que le nombre d'élèves.
2. En silence, chaque élève doit choisir une image qui l'inspire. Ne pas donner de consigne trop précise pour que les élèves laissent libre cours à leur imagination et à leur interprétation. S'il s'agit d'images en papier, chaque élève rapporte avec lui, à sa place, l'image de son choix.
3. À tour de rôle, ils présentent leur image et expliquent pourquoi elle les a inspirés.

MATÉRIEL REQUIS

- Des images variées

FAIS-MOI UN DESSIN

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Créer des liens entre les élèves
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Observer les phénomènes et les dynamiques de groupe
- Favoriser les échanges
- Utiliser sa créativité

DÉROULEMENT

1. Faire des équipes de trois à cinq élèves. Vous pouvez aussi faire l'activité en grand groupe.
2. Donner un objectif de jeu aux élèves, par exemple : dessinez une anecdote, quelque chose qui vous représente, quelque chose qui pourrait nous surprendre à propos de vous, quelque chose que vous adorez, etc.
3. Établir un nombre de minutes pour faire le dessin (p. ex. deux minutes) et un temps pour ensuite en discuter (p. ex. une minute). Il faut que les élèves fassent le dessin relativement rapidement, question de créer un effet euphorisant.
4. S'assurer que tout le monde ait le temps de dessiner et de participer au jeu.
5. Faire un retour sur l'activité en grand groupe : Qu'avez-vous apprécié? Comment avez-vous trouvé l'exercice? Qu'avez-vous appris sur vos coéquipiers? ce pays, ce qu'il aime de cet endroit, etc.).

MATÉRIEL REQUIS

- Un tableau et des crayons
ou
- Du papier et des crayons (s'assurer que tous les membres de l'équipe puissent bien voir)

FAITS AMUSANTS

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)

DÉROULEMENT

1. Donner quelques minutes aux élèves pour qu'ils pensent à un fait amusant à leur sujet.
2. Leur demander d'écrire le fait amusant sur un papier, sans que personne ne voit. Ensuite, plier leur papier et le déposer dans la boîte prévue à cet effet.
3. Une fois que tout le monde a déposé son papier dans la boîte, l'enseignant en pige un, le lit à voix haute puis, en groupe, on essaie de deviner à qui appartient ce fait amusant. Une fois l'élève identifié, il peut l'expliquer au groupe en quelques mots.
4. À noter que l'enseignant doit également se prêter au jeu.

MATÉRIEL REQUIS

- Du papier
- Des crayons
- Une petite boîte

JE CHOISIS CET OBJET

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)

DÉROULEMENT

1. Écrire aux élèves AVANT le premier cours pour leur demander d'apporter trois objets qui les représentent.
2. En entrant dans le local, chaque élève déposera ses trois objets dans un même sac (un sac par élève).
3. Au moment du jeu, chaque élève prend un sac au hasard et découvre les objets qu'il contient. Si un élève pige son propre sac, il devra jouer le jeu en faisant semblant que les objets ne sont pas les siens. Chaque élève doit deviner à qui appartiennent ces objets.
4. Faire un tour de table. L'élève doit présenter les objets contenus dans le sac qu'il a pris au hasard, dire à qui il associe ces objets et expliquer pourquoi il les associe à ce camarade de classe. Les élèves doivent faire preuve de créativité et d'humour surtout!
5. À noter que l'enseignant doit également se prêter au jeu.

MATÉRIEL REQUIS

- Trois objets par élève (qu'ils apportent de chez eux)
- Un sac par élève (fourni par l'enseignant)

COMMENT SUIS-JE PERÇU?

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Créer des liens entre les élèves
- Amener les élèves à bouger
- Contribuer à l'estime de soi des élèves
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. Coller une feuille de papier dans le dos de chaque élève.
2. Demander à chacun d'inscrire une qualité sur la feuille de ses camarades de classe. Chaque personne doit avoir un total de dix qualités sur sa feuille. Un même mot ne peut se retrouver deux fois sur la même feuille.
3. Quand tous les élèves ont dix qualités sur leur feuille, ils retournent s'asseoir à leur place.
4. Pour terminer, demander à chacun de nommer ses qualités à tour de rôle. Permettre aux autres participants de donner des explications ou de partager leur point de vue.
5. Durée : 20 à 30 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- Une feuille par élève
- Du ruban adhésif
- Des crayons feutres

QUI DIT VRAI, QUI DIT FAUX?

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)
- Partager un moment de plaisir en groupe

DÉROULEMENT

1. Demander à chaque élève de penser à deux histoires ou anecdotes de vie, réellement vécues, mais surprenantes et insoupçonnées ainsi qu'à une histoire ou anecdote fictive, purement inventée. Il est important que les autres élèves ne connaissent pas les histoires choisies.
2. Placer les élèves en équipe de trois.
3. Dans chaque équipe, un premier élève raconte ses trois anecdotes. Ensuite, les deux autres ont trois minutes top chrono pour poser des questions de leur choix afin de deviner quelle est l'histoire fictive parmi les trois.
4. Chaque élève de l'équipe est questionné à tour de rôle.
5. Si l'enseignant le souhaite, il est possible de faire un retour en grand groupe afin de raconter les anecdotes les plus surprenantes.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

LE TRAJET À L'AVEUGLE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Amener les élèves à bouger
- Créer des liens entre les élèves
- Apprendre à se connaître davantage
- Communiquer efficacement
- Collaborer et travailler en équipe
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. Placer les élèves en équipe de deux. Un élève sera l'« aveugle » et l'autre le guide.
2. L'« aveugle » porte un bandeau sur les yeux. Le guide doit l'amener à se déplacer dans l'école en évitant les objets et les murs. Aucun trajet n'est préétabli, il suffit de se laisser guider.
3. Pour apprendre à se connaître davantage, le guide et l'« aveugle » doivent en même temps se poser des questions et s'écouter. Seules l'ouïe et la parole sont utiles lors de cette activité pour en connaître davantage sur l'autre.

MATÉRIEL REQUIS

- Des bandeaux pour les yeux

JE N'AI JAMAIS

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)

DÉROULEMENT

1. Tout le monde se place en cercle, incluant l'enseignant.
2. L'enseignant remet dix jetons (ou moins, dépendamment du nombre d'élèves) à chaque élève.
3. À tour de rôle (l'enseignant peut débiter pour donner un exemple et briser la glace), chaque participant dit au reste du groupe quelque chose qu'il n'a jamais fait, par exemple : « Je n'ai jamais pris l'avion », « Je n'ai jamais eu d'animal de compagnie », « Je n'ai jamais fait l'école buissonnière », etc. À chaque tour, tous ceux qui ont déjà fait ce qui a été confié doivent remettre un jeton dans un bol placé au centre du cercle.
4. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un participant n'ait plus de jeton.

MATÉRIEL REQUIS

- Dix jetons par personne (trombones, cure-dents, sous noirs, épingles à linge, jetons de bingo, billes, pompons, etc.)
- Un bol

POURQUOI PAS UNE SCULPTURE?

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Utiliser sa créativité
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)

DÉROULEMENT

1. Diviser le groupe en équipe de quatre à six personnes.
2. Chaque élève doit faire une sculpture en pâte à modeler de quelque chose qui le représente ou qui lui tient à cœur, le tout en silence! Les autres élèves doivent deviner ce que représente cette sculpture. Puis, l'étudiant pourra développer légèrement sur cette représentation en se dévoilant aux autres.
3. Le jeu se poursuit, chaque élève joue à tour de rôle jusqu'à ce que le temps prévu soit écoulé. Il est possible de prévoir deux à trois tours par personne.
4. Temps suggéré : plus ou moins 20 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- Un pot de pâte à modeler par équipe

NI OUI, NI NON

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Partager un moment de plaisir en groupe
- Apprendre à se connaître
- Utiliser sa créativité

DÉROULEMENT

1. Se placer en cercle, soit en grand groupe, soit en sous-groupes de cinq ou six élèves.
2. Les élèves se posent des questions fermées, soit, auxquelles il faut normalement répondre par oui ou par non.
3. Les questions posées doivent idéalement servir à apprendre à connaître l'autre.
 - Le défi est de répondre aux questions sans dire OUI ou NON. Si un élève dit oui ou non, il est éliminé du jeu.
 - Les élèves éliminés restent dans le cercle (pour être témoins du jeu et faire partie du groupe), mais changent de position. Par exemple, au départ, tout le monde est debout et lorsqu'un élève est éliminé, il s'assoit.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

POW, JE TE CONNAIS

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI SE CONNAIT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)

DÉROULEMENT

1. Tous les élèves se placent en cercle, à un bras de distance les uns des autres.
2. Un élève ou l'enseignant se place au centre du cercle et est le « maître du jeu ».
3. Le maître du jeu tourne sur lui-même, les mains placées comme un fusil. Il s'arrête et pointe un participant en disant : « POW! » Ce participant doit automatiquement se pencher et les deux personnes à ses côtés (à sa gauche et à sa droite) se partagent la joute. Le but est de présenter une caractéristique ou un fait au sujet de leur camarade. C'est une question de rapidité!
4. Le premier participant à nommer une caractéristique du participant pointé continue de jouer. L'élève pointé qui s'était penché se relève pour continuer à jouer. L'élève qui n'a pas été le premier à nommer une caractéristique de l'élève pointé est éliminé et doit s'asseoir.
 - Attention! Si la caractéristique mentionnée est fausse, c'est le joueur l'ayant dite qui perd!
 - Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'il ne reste que deux joueurs. Le maître de jeu choisit alors un mot-clé (p.ex., ballon). Une fois fait, les deux élèves se placent dos à dos et avancent en direction opposée pendant que le maître du jeu raconte une petite histoire inventée. Lorsqu'il prononce le mot-clé, les deux joueurs doivent se retourner et dire POW en pointant l'autre. Le premier à l'avoir fait gagne le jeu.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

NOTRE HISTOIRE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAIT DÉJÀ, EN FIN DE PARCOURS

OBJECTIFS

- Créer des liens entre les élèves
- Collaborer et travailler en équipe
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- Utiliser sa créativité
- Communiquer efficacement

DÉROULEMENT

1. Puisque les élèves se connaissent déjà et qu'ils ont déjà fait un bout de chemin ensemble dans leur parcours académique, ils pourront raconter leur histoire de manière coopérative et imagée.
2. Il est suggéré de séparer la classe en deux groupes. Les élèves se placent en cercle et un premier élève commence l'histoire qui se bâtit d'une personne à l'autre, à tour de rôle. Il est possible de faire plus d'un tour de table, au besoin. À la fin, cette histoire imagée devrait représenter le parcours du groupe depuis le début du programme.

MATÉRIEL REQUIS

- Aucun

DESSINE TON NOM

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI NE SE CONNAÎT PAS

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Utiliser sa créativité

DÉROULEMENT

1. Former des équipes de cinq à six élèves.
2. Les élèves doivent faire deviner leur nom à leurs collègues de classe. À tour de rôle, les élèves de l'équipe dessinent des images qui dévoilent les lettres de leur prénom une à une. Par exemple, Bianca pourrait dessiner un brocoli, une image, un ange, un nain de jardin, etc. Quand un dessin est « deviné », l'élève devra faire un commentaire relatif à l'image choisie (par exemple : je déteste le brocoli), ou faire un lien avec qui il est, pour permettre aux autres d'apprendre à le connaître un peu mieux.
3. Dès qu'un camarade pense avoir deviné le prénom du dessinateur, il peut le dire. Il n'est pas nécessaire d'attendre que chaque lettre soit trouvée. On peut essayer de deviner à tout moment!

MATÉRIEL REQUIS

- Un tableau ou une feuille de papier affichée devant le groupe
- Des crayons ou de la craie

LA TRAVERSE DE REQUINS

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Communiquer efficacement
- Collaborer et travailler en équipe
- Prendre des décisions collectives
- Observer les phénomènes de groupe
- Amener les élèves à bouger

DÉROULEMENT

1. Avant le début du cours, marquer au sol le point A et le point B à l'aide du ruban adhésif de couleur.
2. Diviser la classe en deux équipes égales.
3. Remettre à chaque équipe le nombre d'assiettes correspondant au tiers du nombre de participants (par exemple, une équipe de neuf recevrait trois assiettes) requis pour la traversée.
4. Expliquer aux élèves qu'ils sont sur une île déserte (point A) et qu'ils doivent traverser une mer infestée de requins afin de se rendre sur la rive (point B). Chaque équipe doit trouver le moyen de faire traverser tous ses membres jusqu'à la rive sans se faire dévorer. Pour y arriver, ils doivent utiliser les assiettes en carton. Toutefois, une seule personne à la fois peut se tenir sur une assiette. Les assiettes, quant à elles, peuvent être déplacées.
5. La solution est que seulement quelques participants peuvent se rendre sur la rive (point A) à la fois et qu'une personne doit toujours revenir sur ses pas pour aider ceux qui sont restés sur l'île (point B) à traverser.
6. L'équipe gagnante est celle dont tous les membres ont réussi à traverser en premier.

MATÉRIEL REQUIS

- Des assiettes en carton (le nombre varie en fonction des groupes. Prévoir le tiers d'assiettes pour le nombre de participants (par exemple, il faut trois assiettes pour une équipe de neuf joueurs.)
- Du ruban adhésif de couleur

LA BALLE DE LAINE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI NE SE CONNAÎT PAS

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- Partager un moment de plaisir en groupe

DÉROULEMENT

1. Tout le monde s'assoit en cercle, incluant l'enseignant.
2. Avant de commencer l'activité, il est important de mentionner au groupe que le but de l'exercice est d'écouter attentivement et de se souvenir des noms et des faits divers de chacun.
3. L'enseignant débute en disant son nom et un fait divers qui le concerne, par exemple : « J'ai une fille », « Mon plat préféré est le spaghetti. », « J'ai dix ans d'expérience dans le domaine de ... », etc. En tenant la balle par l'extrémité de la ficelle, celui-ci la lance à un élève. Ce dernier doit, à son tour, dire son nom et un fait qui le concerne. Il doit tenir la ficelle et lancer la balle à un autre participant.
4. Continuer ainsi, jusqu'à ce que tout le monde ait passé et tienne un bout de la ficelle. Quand c'est fait, la dernière personne à avoir parlé doit refaire le chemin inverse., c'est-à-dire qu'elle relance la balle à la personne qui la lui a lancée la première fois. Toutefois, avant de le faire, elle doit dire à voix haute le nom de celle-ci et le fait divers qu'elle a mentionné plus tôt. Si le participant a un trou de mémoire, les autres peuvent l'aider.
5. Le but de cette activité est que la balle de laine revienne à l'enseignant
6. Durée : environ 20 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- Une balle de laine ou une balle de ficelle

LA TOUR EIFFEL

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Collaborer et travailler en équipe
- Communiquer efficacement
- Prendre des décisions collectives
- Utiliser sa créativité
- Observer les phénomènes de groupe

DÉROULEMENT

1. Former des équipes d'environ quatre élèves.
2. Installer les membres d'une même équipe autour d'une petite table (ou un pupitre). Chaque élève doit avoir facilement accès au matériel placé au centre de la table.
3. Chaque équipe devra, dans le temps déterminé, construire la tour la plus haute possible.
4. Mettre à la disposition des élèves du matériel qui présente un certain défi (des cure-dents, des trombones, des allumettes, etc.) et avec lequel ils devront tenter de construire la tour la plus haute possible dans le temps donné.
5. Il est important de ne pas donner trop de consignes pour que les élèves soient inventifs et créatifs (par exemple, utiliser du matériel de plus ou se servir de leur corps pour y appuyer la tour, etc.)

MATÉRIEL REQUIS

- Une table ou un pupitre
- Des objets pour construire la tour
- Un chronomètre

UN SOL DE LAVE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Collaborer et travailler en équipe
- Communiquer efficacement
- Amener les élèves à bouger
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Observer les phénomènes de groupe

DÉROULEMENT

1. Placer un drap par terre.
2. Demander à tous les élèves de se placer sur le drap
3. Mettre les élèves au défi de retourner le drap de l'autre côté en ajoutant la nuance suivante : personne ne devra toucher le sol pour y arriver!
4. Durée : environ 10 à 15 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- Un grand drap, une grande couverture ou une bâche

LE BOGGLE GÉANT

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)
- Collaborer et travailler en équipe

DÉROULEMENT

1. Remettre cinq feuilles à chaque élève.
2. Demander à chacun d'écrire, sans que personne ne voit, une lettre de l'alphabet sur chacune des feuilles.
3. Former des équipes de trois ou quatre participants.
4. Chaque équipe doit faire une pile avec les feuilles de tous ses membres. Puis, en cinq minutes, à l'aide de sa propre pile de lettres, les participants doivent former le plus de mots possible. Les mots doivent contenir un minimum de trois lettres et être en français.
5. L'équipe gagnante est celle qui aura trouvé le plus de mots en cinq minutes.

MATÉRIEL REQUIS

- Des feuilles blanches coupées en quatre
- Des crayons
- Un chronomètre

LE BINGO HUMAIN

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI NE SE CONNAÎT PAS

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Créer des liens entre les élèves
- Amener les élèves à bouger
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. Fournir à chaque élève une feuille de BINGO (voir pages suivantes).
2. Une fois les feuilles de BINGO distribuées, les élèves circulent et se posent des questions simultanément. Ils inscrivent le nom du camarade de classe qui correspond à l'énoncé ciblé.
3. Temps alloué : entre 15 et 20 minutes, selon le nombre d'élèves
4. Le retour en groupe permet de :
 - partager les réponses
 - remplir les cases manquantes
 - discuter et rigoler autour de certaines réponses

MATÉRIEL REQUIS

- Des crayons
- Des feuilles de bingo (voir pages suivantes)

LE BINGO HUMAIN

Trouvez un camarade de classe qui...

OBJECTIFS

- Inscrivez son nom dans la case appropriée.
- Il est interdit d'inscrire son propre nom.
- Il est interdit d'inscrire le même nom à plus d'un endroit.
- Le but est d'être le premier à remplir la carte.

Amusez-vous bien!

A voyagé dans la dernière année	Est né dans un pays autre que le Canada	Parle une autre langue que le français et l'anglais	A une allergie alimentaire
A l'automne comme saison préférée	A au moins un enfant	A un animal de compagnie	N'a jamais pris l'avion
Est né pendant l'hiver	A assisté à un concert dans la dernière année	A étudié dans un autre domaine avant celui-ci	Pratique un sport
Fait une collection de	A les yeux verts	A un prénom de cinq lettres	Est enfant unique

LE BINGO HUMAIN

Trouvez un camarade de classe qui...

OBJECTIFS

- Inscrivez son nom dans la case appropriée.
- Il est interdit d'inscrire son propre nom.
- Il est interdit d'inscrire le même nom à plus d'un endroit.
- Le but est d'être le premier à remplir la carte.

Amusez-vous bien!

Ronfle	Est le plus jeune de la classe	A un surnom original Écrivez-le :	A les yeux bleus
Joue d'un instrument de musique. Lequel?	A mangé au McDo cette semaine	Est déjà allé en Floride	Se couche tard
Aime les films d'horreur	A déjà pris de l'argent dans le sac à main de sa mère	A pleuré en écoutant le film Titanic	S'est déjà cassé un bras ou une jambe
Est marié	N'aime pas le chocolat	Aime Céline Dion	A plus de 40 ans

LA CHASSE AU TRÉSOR

POUR DES ÉLÈVES
EN DÉBUT DE FORMATION

OBJECTIFS

- Créer des liens entre les élèves
- Identifier les personnes ressources
- Se familiariser avec les endroits clés de l'établissement
- Amener les élèves à bouger
- Collaborer et travailler en équipe
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. Placer les élèves en équipe de trois.
2. Fournir à chaque équipe l'itinéraire de la chasse au trésor.
3. Une fois les itinéraires distribués, les élèves circulent dans l'école pour trouver les points repères, répondre aux questions et aborder les personnes ressources.
4. Temps alloué :
 - pour l'activité dans son ensemble : 60 minutes
 - pour la chasse au trésor : 30 à 40 minutes
5. Retour en groupe
6. L'équipe gagnante est celle qui cumule le meilleur temps et le plus de bonnes réponses.

MATÉRIEL REQUIS

- La fiche itinéraire (voir exemple page suivante)
- Des crayons

LA CHASSE AU TRÉSOR

Afin de pouvoir vous familiariser avec vos nouveaux lieux de formation, voici une chasse au trésor! Veuillez suivre les indications et indiquer vos réponses au bon endroit.

Bonne chance!

Combien de locaux y a-t-il au 3^e étage?.....

Combien y a-t-il d'ordinateurs disponibles à la bibliothèque?.....

Combien coûte la soupe du jour?

Quel est le nom de la secrétaire de notre département?

Combien coûte un abonnement au gym de l'école?

À quel local se trouve la conseillère pédagogique?

À partir du local A122, fais dix pas droit devant, puis tourne à droite.
Qu'y a-t-il devant toi?

Combien y avait-il de finissants en assistance dentaire en 2015?

Ce sont des exemples de questions pouvant être posées lors d'une chasse au trésor.

L'important est de poser des questions de types variés et qui nécessitent que les élèves s'adressent à des membres du personnel :

- à propos des numéros de certains locaux
- pour trouver le nom de personnes ressources
- à propos des endroits spécifiques à votre centre de formation en vous inspirant de la décoration
- etc.

SOYEZ CRÉATIF!!!

SI J'ÉTAIS ... JE SERAIS ...

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ ET OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. Placer le groupe en cercle et distribuer une feuille d'activité à chaque élève.
2. Demander aux participants de choisir trois énoncés parmi la liste proposée et de répondre individuellement à la question « Si j'étais, je serais... ».
3. Puis, à tour de rôle, chaque élève partage avec le reste du groupe les énoncés qu'il a retenus en expliquant ses choix.

MATÉRIEL REQUIS

- La fiche d'activité (voir page suivante)

SI J'ÉTAIS ... JE SERAIS ...

1. Choisir trois énoncés dans la liste proposée et y répondre individuellement.
2. Ensuite, à tour de rôle, partager avec le reste du groupe les énoncés retenus, en expliquant ses choix.

LISTE D'ÉNONCÉS

- | | |
|--|--|
| ☐ un lieu | ☐ une personnalité connue |
| ☐ une plante | ☐ un événement historique |
| ☐ un arbre | ☐ un livre |
| ☐ une fleur | ☐ un magazine |
| ☐ un animal | ☐ un film |
| ☐ un sport | ☐ une série télé |
| ☐ un cosmétique | ☐ un objet |
| ☐ une œuvre d'art | ☐ un entrepreneur |

PHRASES À COMPLÉTER

Si j'étais je serais
parce que

Si j'étais je serais
parce que

Si j'étais je serais
parce que

LES 100 MOTS FARFELUS

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI NE SE CONNAÎT PAS

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- Communiquer efficacement
- Amener les élèves à se dégêner et à être minimalement à l'aise de s'exprimer devant les autres

DÉROULEMENT

1. L'enseignant peut débiter le cours en disant : « Dans un nouveau groupe, ce sont les 100 premiers mots qui sont les plus difficiles à dire. Alors, nous allons tous dire nos 100 premiers mots ce matin! »
2. L'enseignant nommera un élève à la fois, au hasard, à partir de la liste de classe.
3. L'élève devra aller devant la classe et piger deux thématiques dans un bol fourni par l'enseignant. L'élève choisira un de ces deux thèmes pour dire ses 100 mots et remettra celui qu'il n'a pas retenu dans le bol.
4. L'enseignant explique aux élèves que c'est lui qui comptera les 100 mots, donc qui dira à l'élève qu'il peut retourner s'asseoir. En réalité, lorsque l'élève devient plus à l'aise devant le groupe, l'enseignant le remercie et lui demande de retourner à sa place. L'idée est de briser la glace. L'élève reste donc devant la classe jusqu'à ce qu'on sente que son stress diminue et qu'il commence à être à l'aise. On ne compte pas réellement les mots.
5. Les autres élèves de la classe sont invités à participer, à poser des questions, à encourager (cela crée une belle chimie de groupe, puisque tout le monde passe par le même petit stress et s'encourage!)

MATÉRIEL REQUIS

- La liste de classe
- Un bol contenant différents thèmes à piger (voir propositions à la page suivante)

LES 100 MOTS FARFELUS

Propositions de thèmes à piger

Le dîner Kraft

Un singe comme animal de compagnie

Ville ou campagne?

Mon super pouvoir

Vivre sur Mars

Ma pire gaffe

Ce qui me fait rire

La fois où j'ai eu honte

Ma pire chute

Frites ou poutine?

Les télérealités

Harry Potter

Personne ne penserait ça de moi ...

Mon petit côté québécois

Je trouve cela ridicule!

Un désastre en voyage

Le dentiste

La chirurgie plastique

Ma plus drôle croyance d'enfant

Un monde de licornes

Des voitures volantes

Si j'étais millionnaire...

Mon rêve le plus farfelu

Jamais je ne ferais ...

Si je pouvais, je serais ...

Une journée dans la peau de Lady Gaga

Une anecdote de malaise

Si j'étais une sucrerie, je serais ...

Princesses de Walt Disney

Mon pire « talent »

Je m'en rappellerai toujours!

Phrase la plus ridicule jamais entendue

Pogo au four ou au micro-ondes?

La meilleure blague que je connais

Le pire mauvais coup

Je rêve secrètement de ...

Mon achat le plus futile

Vivre au Moyen Âge

QUAND J'ÉTAIS ENFANT

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître davantage
- Créer des liens entre les élèves
- Favoriser les échanges

DÉROULEMENT

1. L'enseignant prépare à l'avance un petit questionnaire sur une plateforme numérique de son choix (Socrative, Wooclap, etc.). Les questions doivent concerner l'enfance (voir les propositions à la page suivante).
2. Chaque élève se branche sur l'application et répond aux questions. Il est important d'inscrire son nom.
3. Quand tous les élèves ont répondu à chaque question, l'enseignant affiche les réponses au projecteur une question à la fois. Il est très important de cacher le nom des élèves en affichant les réponses.
4. Le but est ensuite d'essayer de deviner qui a écrit quoi en fonction de ce que les élèves connaissent déjà les uns des autres. Les discussions, hypothèses et suppositions sont les bienvenues!
5. Après quelques minutes d'échanges, l'enseignant affiche le nom des élèves à côté des réponses. On prend ensuite le temps d'en rire et d'en discuter rapidement avant de passer à la question suivante.

MATÉRIEL REQUIS

- Un accès internet pour les élèves
- Des cellulaires ou des ordinateurs
- L'application choisie par l'enseignant (utilisation gratuite)

QUAND J'ÉTAIS ENFANT

Proposition de questions au sujet de l'enfance

Quand j'étais enfant, mon plat préféré était

Quand j'étais enfant, j'ai joué ce mauvais tour

Quand j'étais enfant, on disait de moi que (caractéristiques)

Quand j'étais enfant, mon film fétiche était

Je suis né à

Quand j'étais enfant, mon jeu favori était

Quand j'étais enfant, je rêvais de devenir

Mon plus beau souvenir d'enfance est

Je considère que ma plus belle réussite comme enfant est

Combien de frères et de soeurs est-ce que j'ai ?

Quand j'étais enfant, mon idole était

Le plus beau cadeau que j'ai reçu quand j'étais enfant est

Quand j'étais enfant, je détestais

Quand j'étais enfant, j'avais peur de

Quand j'étais enfant, ma mère disait toujours

Quand j'étais enfant, ma chanson favorite était

DANS LA PEAU DE...

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Amener les élèves à bouger
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Communiquer efficacement
- Faire des liens avec la matière et les connaissances antérieures

DÉROULEMENT

1. Chaque élève inscrit un mot en lien avec le contenu du cours sur un morceau de papier. Ensuite, chacun colle son papier dans le dos ou sur le front d'un de ses camarades de classe, de manière à ce que tous les élèves puissent voir ce qui est inscrit dessus, sauf lui.
2. Le but est de deviner le mot inscrit sur son morceau de papier. Pour ce faire, chaque élève a le droit de poser un maximum de dix questions fermées (qui se répondent par oui ou par non) à n'importe qui dans le groupe. Toutefois, on ne peut solliciter la même personne plus de deux fois (ce chiffre peut varier en fonction du nombre d'élèves).
3. Lorsque le nombre total de questions permises est atteint, l'élève va voir l'enseignant pour tenter de deviner le mot qui se trouve dans son dos ou sur son front. S'il ne trouve pas, il peut poser deux questions supplémentaires, puis refaire une tentative une dernière fois. Si après cela, l'élève ne trouve toujours pas le mot, il est éliminé. Les élèves peuvent aller voir l'enseignant, à tout moment dans le jeu, s'ils croient avoir trouvé la bonne réponse.
4. Le gagnant de la partie est celui qui réussit à deviner son mot le premier.
5. Variante possible : Les élèves donnent leur réponse à tour de rôle sous forme de plénière (au lieu de le faire individuellement avec l'enseignant).
6. Durée : 15 à 20 minutes

MATÉRIEL REQUIS

- Autant de morceaux de papier que d'élèves
- Du ruban adhésif et des crayons

À LA QUEUE LEU LEU

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Apprendre à se connaître
- Amener les élèves à bouger
- Faire émerger des fantaisies groupales (« inside jokes »)
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Collaborer et travailler en équipe

DÉROULEMENT

1. Diviser la classe en deux groupes égaux.
2. L'enseignant annonce une caractéristique. Chaque équipe doit alors se placer à la queue leu leu en fonction de cette caractéristique. Les élèves doivent donc discuter entre eux pour établir l'ordre de placement. Lorsque qu'un groupe a terminé, tous les membres doivent lever la main.
3. Le but du jeu est d'arriver à se placer en ligne le plus vite possible, et ce, selon les caractéristiques que l'enseignant aura annoncées (voir des exemples à la page suivante).
4. Le groupe qui termine le premier ou celui qui commet le moins d'erreurs gagne.
5. L'activité peut se répéter jusqu'à ce qu'une équipe remporte trois manches sur cinq.

MATÉRIEL REQUIS

- La liste des caractéristiques (voir page suivante)

À LA QUEUE LEU LEU

CARACTÉRISTIQUES

1. Taille : du plus petit au plus grand ou l'inverse
2. Âge : du plus jeune au plus vieux ou l'inverse
3. Ordre alphabétique de leur prénom
4. Ordre alphabétique de leur ville de naissance
5. Ordre alphabétique de leur dessert préféré
6. Pointure de soulier : du plus petit au plus grand ou l'inverse
7. Enfants : de celui qui en a le plus à celui qui en a le moins ou l'inverse
8. Longueur des cheveux : des plus courts aux plus longs ou l'inverse
9. Nombre de pays visités en ordre croissant
10. Nombre de déménagements en ordre croissant

MON ÉTAT D'ESPRIT EN IMAGE

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ

OBJECTIFS

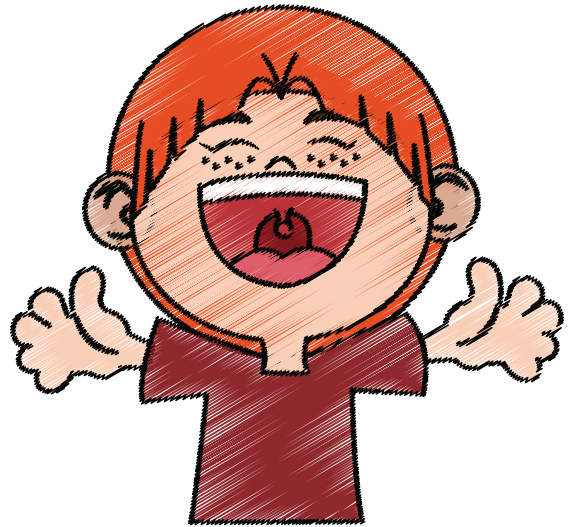
- Observer la dynamique de groupe
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- Adapter l'enseignement en fonction de l'état général du groupe

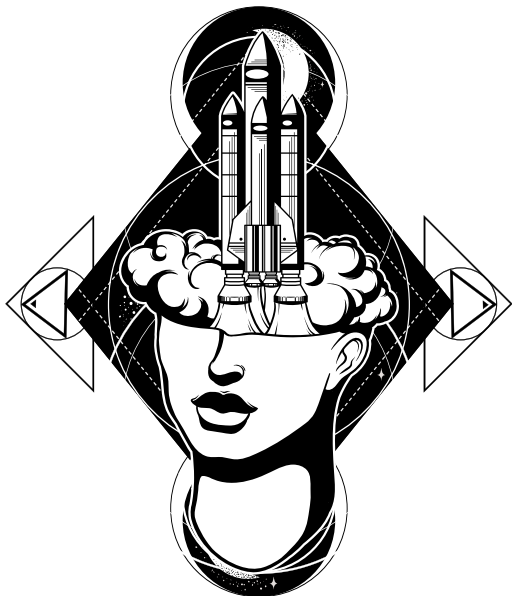
DÉROULEMENT

1. Quand les élèves entrent en classe, ils choisissent, dans le lot proposé, une image qui représente leur état d'esprit actuel et l'affichent au tableau avant de s'asseoir à leur place.
2. Avant de débiter le cours, l'enseignant décrit ce qu'il déduit de l'énergie ou de l'état d'esprit du groupe en regardant l'ensemble des images.
3. L'enseignant discute avec les élèves, il s'agit d'un échange. Par exemple : « Oh!! Vous avez l'air d'avoir de l'énergie ce matin!? » ou « Je sens que vous êtes plus tranquilles ou plus fatigués aujourd'hui, est-ce que je me trompe? ». Les élèves sont invités à s'exprimer comme bon leur semble.
4. L'enseignant peut proposer une mini activité ou une intervention de groupe en fonction du portrait de classe. Il peut, par exemple, proposer aux élèves de faire quelques exercices physiques pour se dégourdir, parler de leur fin de semaine en sous-équipe pendant quelques minutes, faire une séance d'imagerie mentale, etc. L'idée est de prendre connaissance de l'état général du groupe et d'en tenir compte.

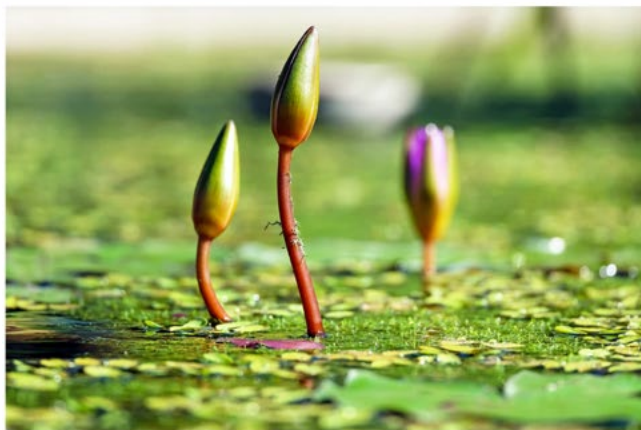
MATÉRIEL REQUIS

- Un lot d'images en plusieurs exemplaires (voir les propositions à la page suivante)
- Des aimants ou de la gommette









JE SUIS ... UN CARRÉ

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES
QUI SE CONNAÎT DÉJÀ OU NON

OBJECTIFS

- Amener les élèves à bouger
- Partager un moment de plaisir en groupe
- Apprendre à se connaître

DÉROULEMENT

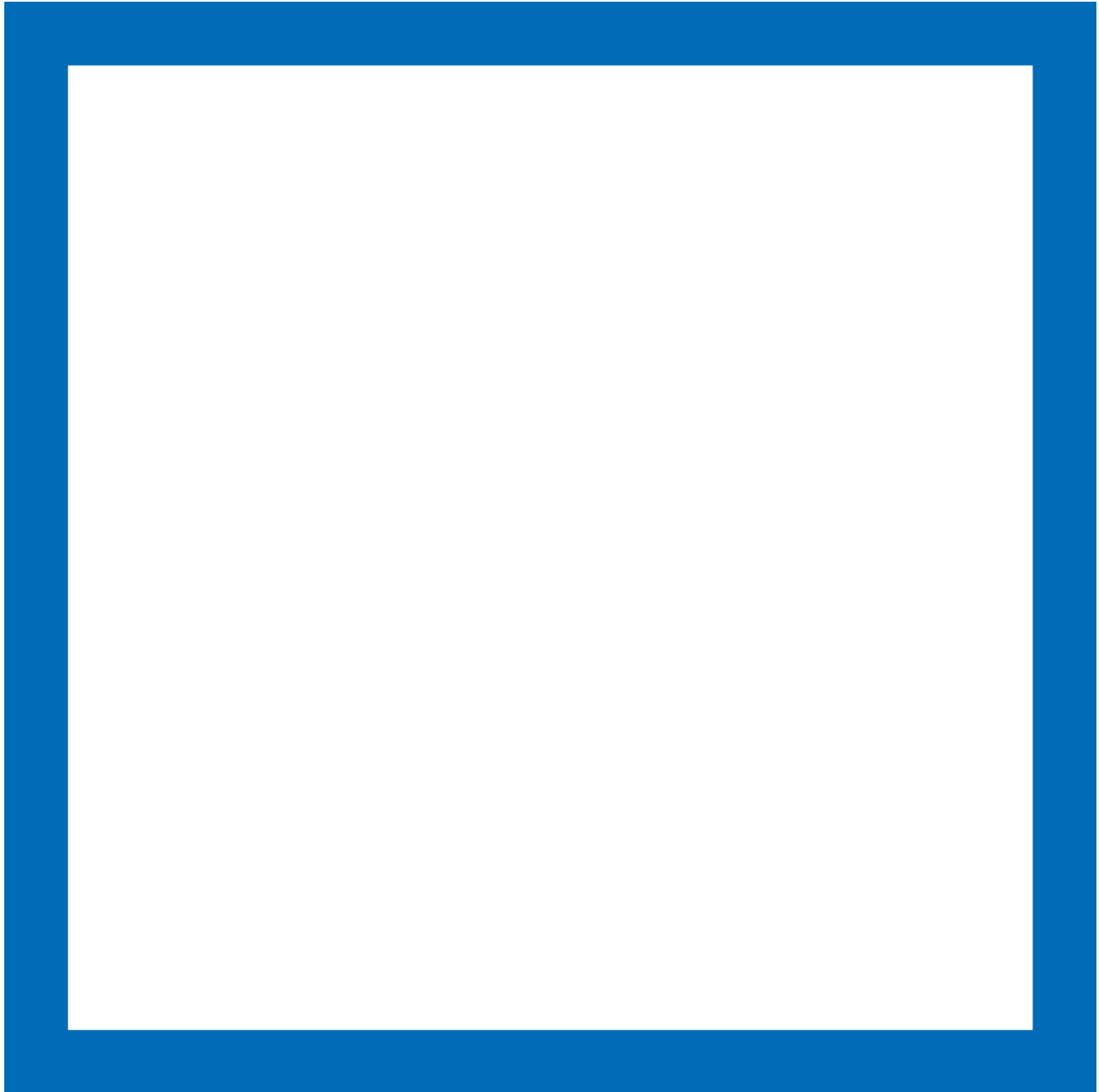
1. L'enseignant affiche les formes sur les murs du local à des endroits distincts.
2. Spontanément, les élèves doivent se placer devant la forme qui, à leur avis, les représente.
3. L'enseignant fait un rapide tour de table pour que chacun explique en une phrase pourquoi il a choisi cette forme.
4. L'enseignant affiche ensuite sous chaque forme une « définition » lui correspondant, puis les lit à voix haute.
5. Les élèves peuvent alors choisir de rester au même endroit ou de se déplacer sous la forme qui, finalement, les représente le mieux.
6. L'enseignant refait un tour de table pour que les élèves expliquent leur choix final.

MATÉRIEL REQUIS

- Des affiches représentant les formes imprimées
- Des affiches avec les « définitions » de chaque forme
- Assurez-vous d'avoir des impressions relativement grosses
- Voir les pages suivantes

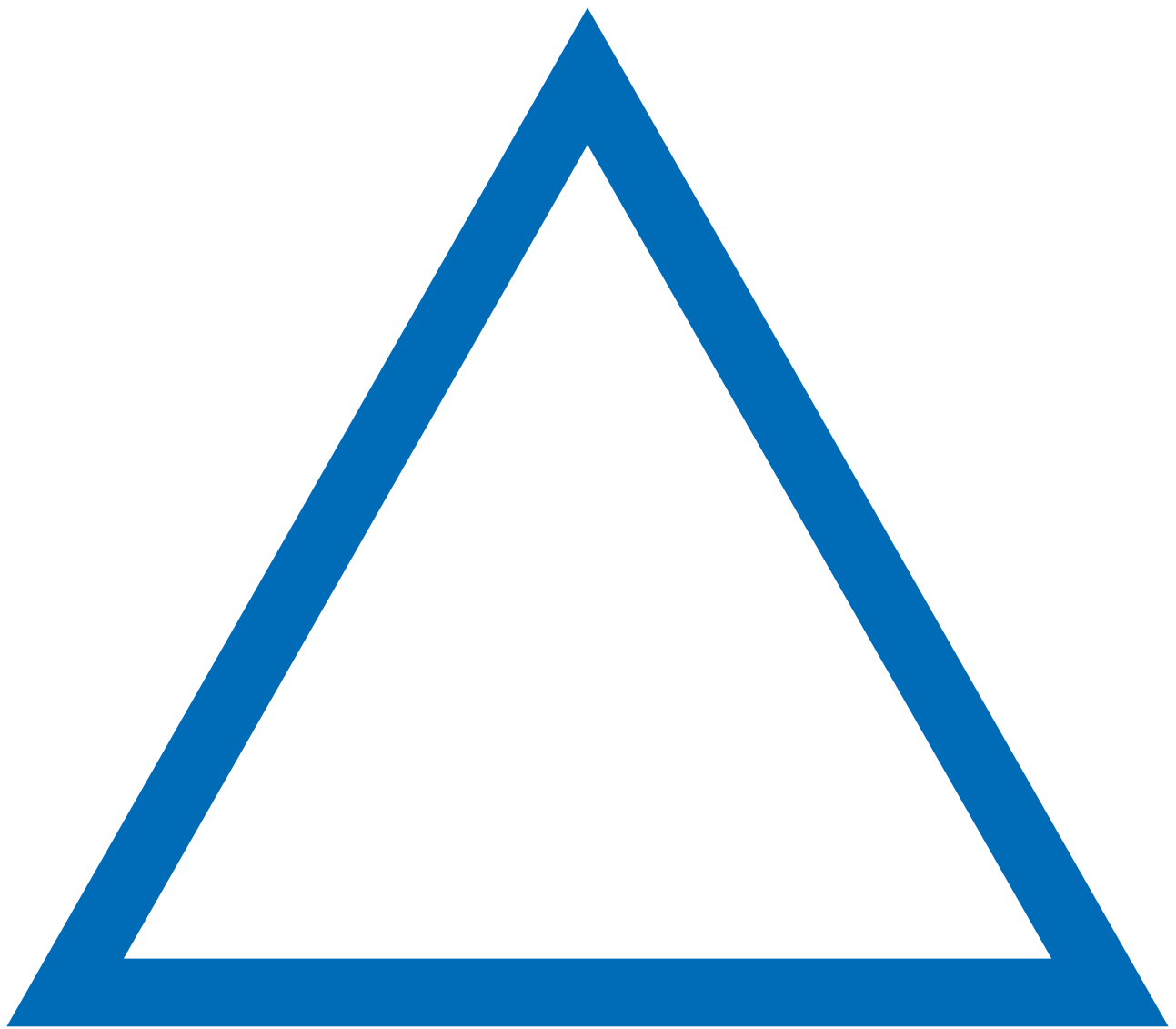
IMPORTANT!!!

Les définitions sont ludiques! Rien de cela n'est scientifique (inspiré de définitions dans le domaine du marketing)



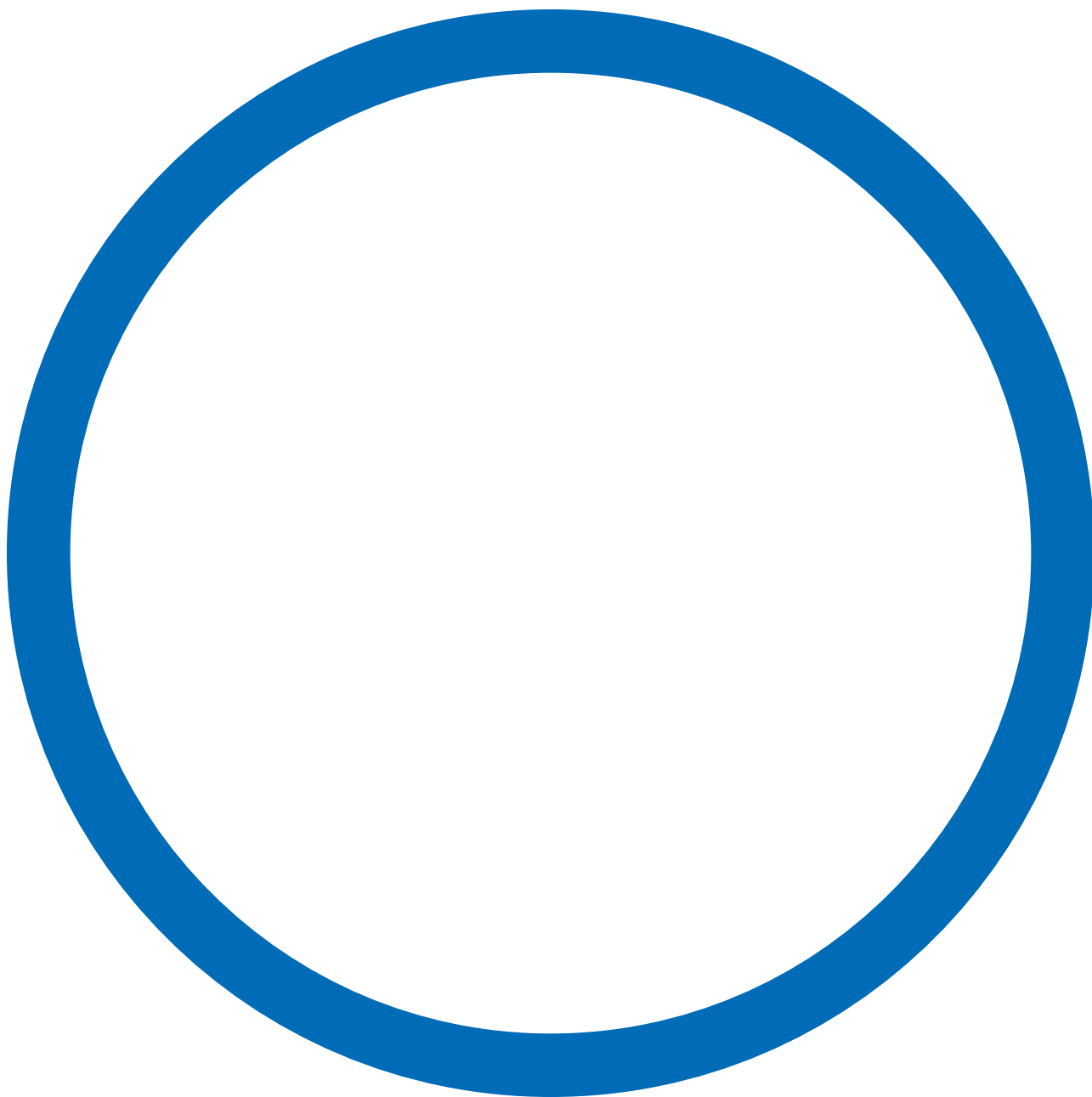
DÉFINITION :

Cette forme représente l'ordre, la rigueur, la structure, la stabilité, la discipline, le respect des règles, le sérieux.



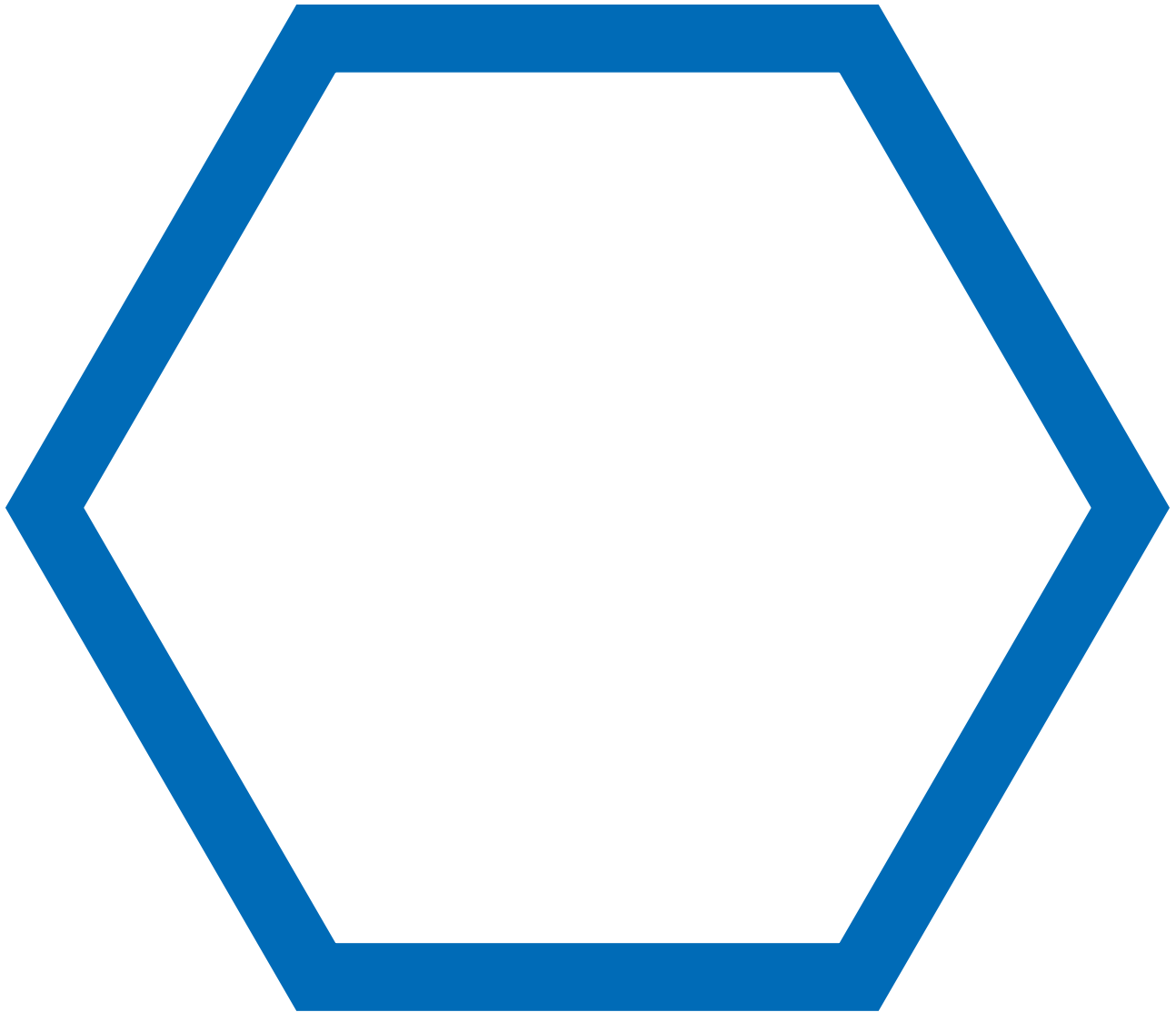
DÉFINITION :

Cette forme représente l'équilibre, la stabilité,
le progrès, la réussite, la détermination.



DÉFINITION :

Cette forme représente la créativité, le milieu artistique, la simplicité, l'élégance, le raffinement, la solidarité, le positivisme.



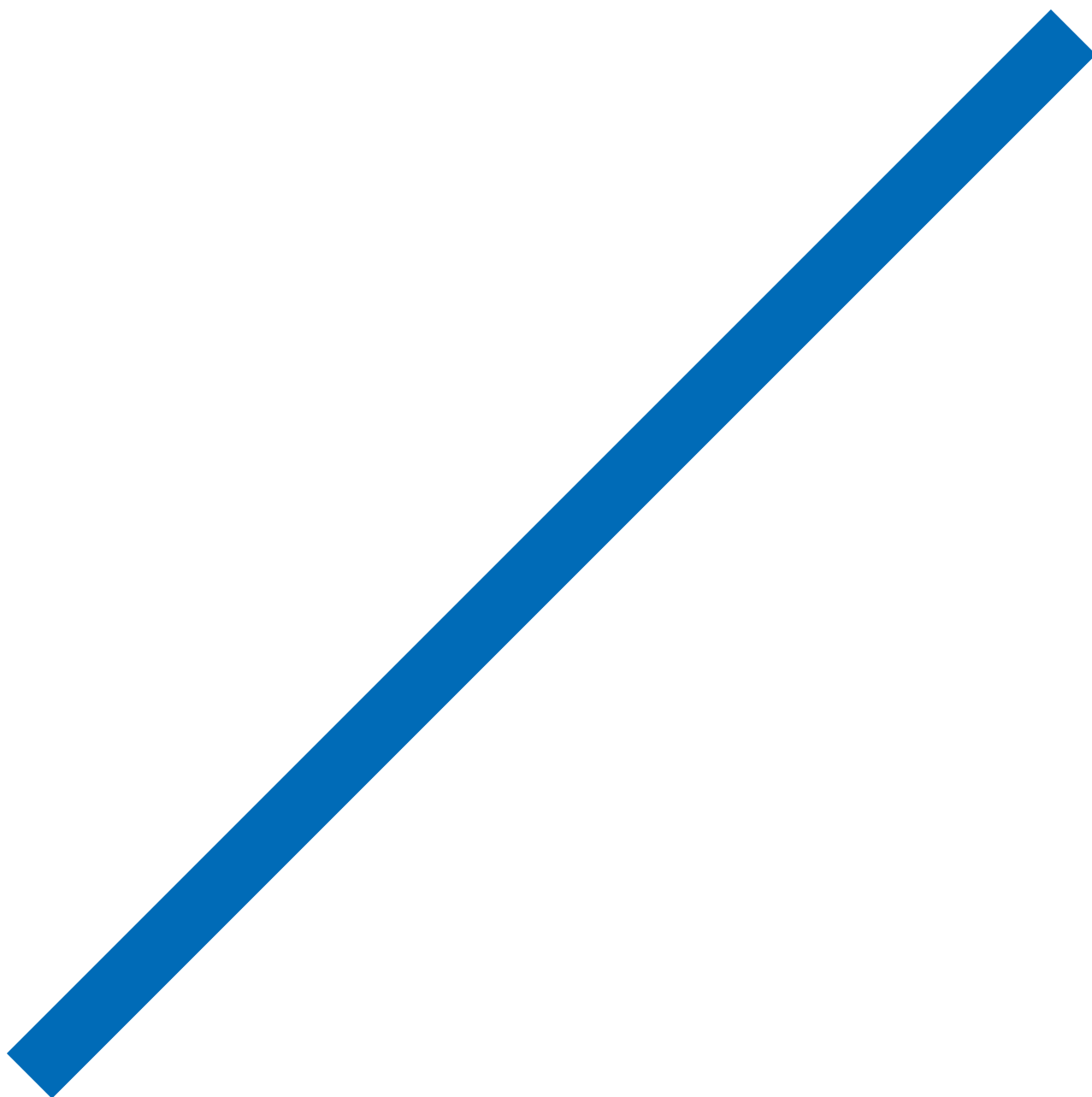
DÉFINITION :

Cette forme représente la coopération, l'unicité, l'organisation, l'efficacité, la persévérance, les technologies.



DÉFINITION :

Cette forme représente le changement,
le dynamisme, le mystère, la transformation.



DÉFINITION :

Cette forme représente l'avenir, la force,
la régularité, l'avancement, le développement.

LE BLASON

POUR UN GROUPE D'ÉLÈVES QUI SE CONNAÎT OU PAS

OBJECTIFS

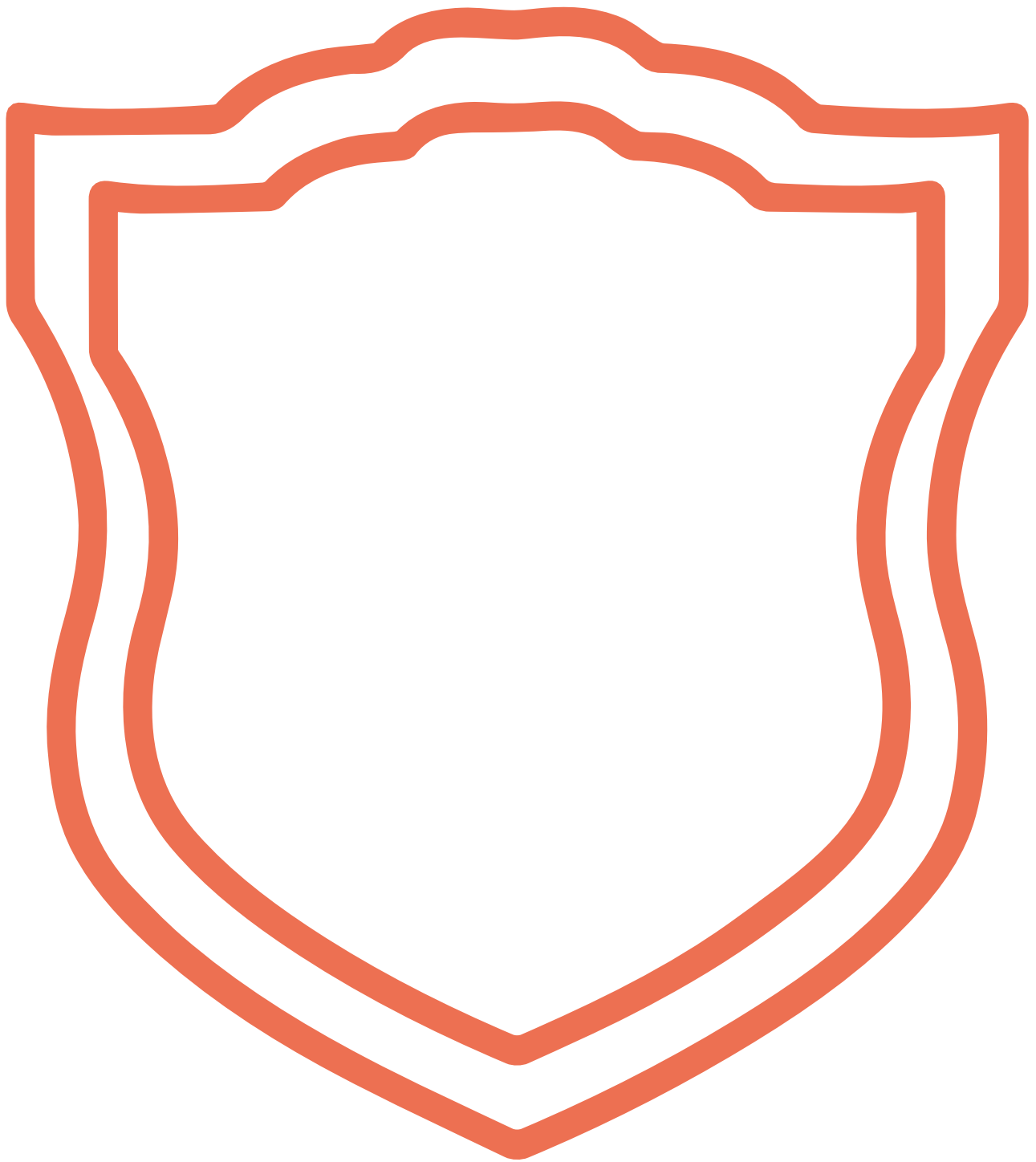
- Représenter les valeurs et les intérêts du groupe
- Communiquer efficacement
- Prendre des décisions collectives
- Utiliser sa créativité
- Collaborer et travailler en équipe
- Favoriser un sentiment d'appartenance

DÉROULEMENT

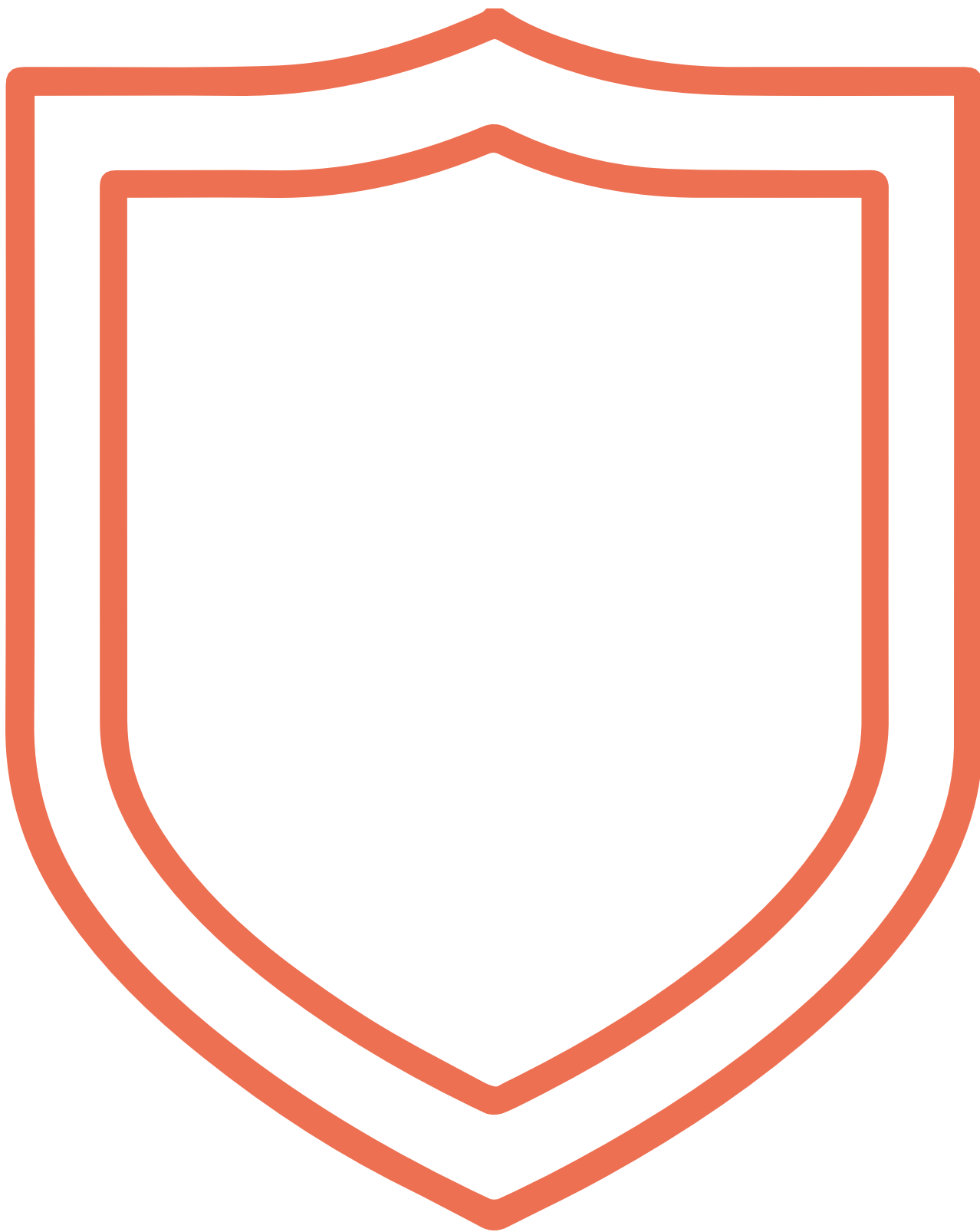
1. Expliquer au groupe ce qu'est un blason. Des exemples peuvent être présentés à partir d'images trouvées sur internet.
2. Discussion de groupe : l'enseignant prend le rôle de l'animateur.
3. Poser des questions ouvertes pour guider les élèves dans la conception :
 - Quels sont vos intérêts?
 - Quelles valeurs de groupe souhaitez-vous préconiser?
 - Quelle image souhaitez-vous?
 - Quelles qualités sont importantes pour exercer le métier?
 - Etc.
4. Présenter les canevas et en sélectionner un en groupe.
5. Trouver un nom d'équipe.
6. Création collective du blason

MATÉRIEL REQUIS

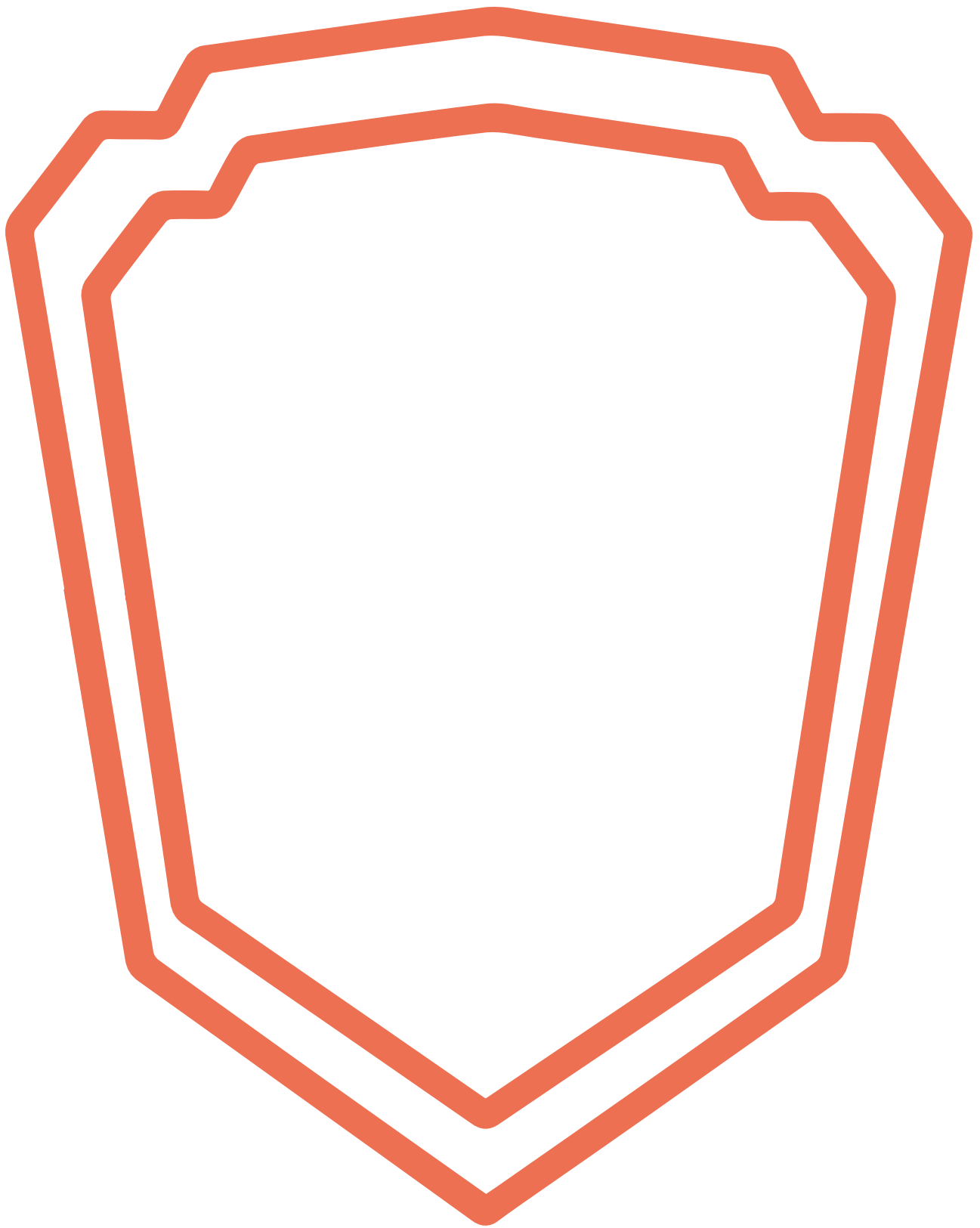
- Des crayons de couleur
- Des canevas de blason (voir pages suivantes)

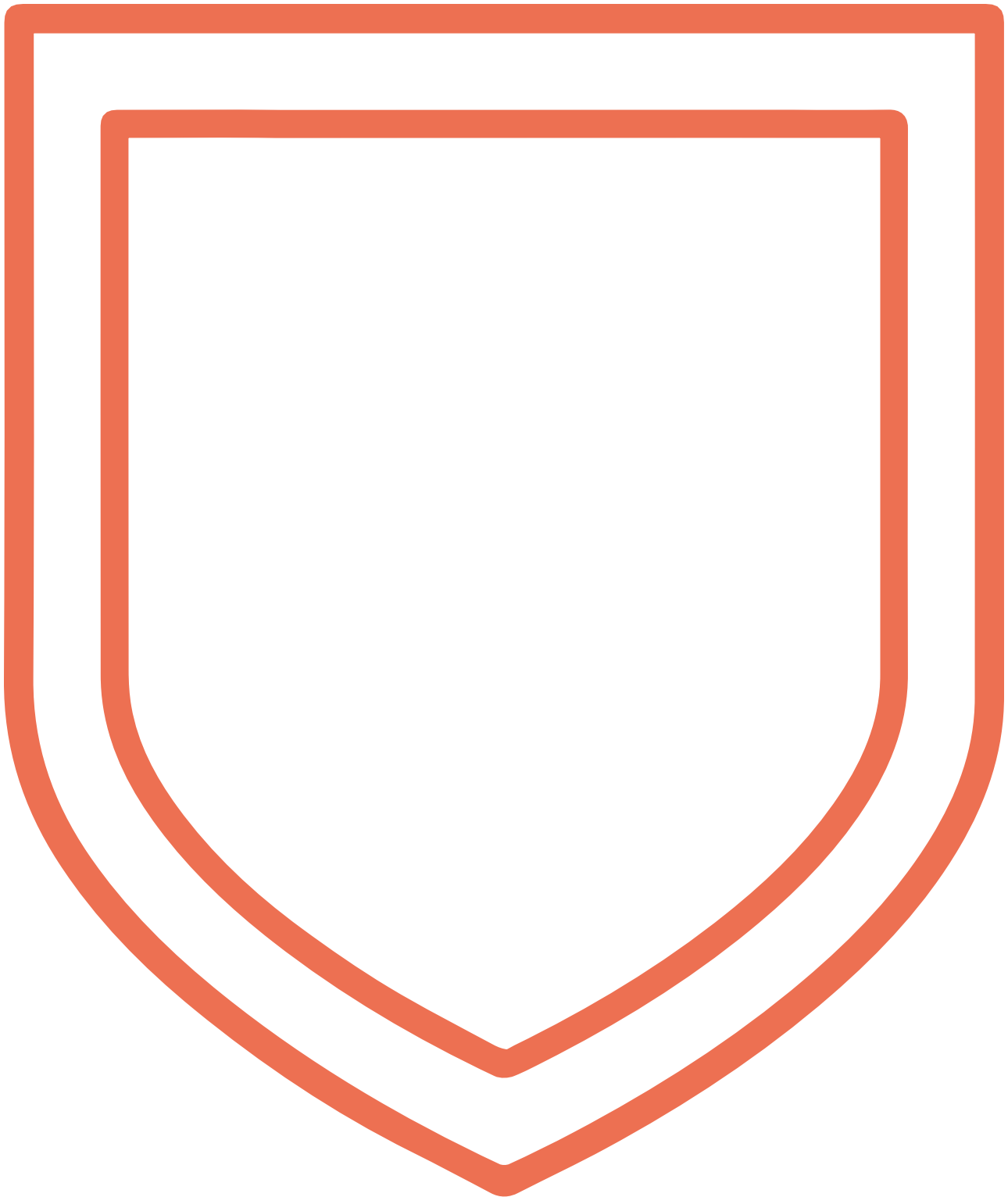












INSPIRATIONS ET COLLABORATIONS

TOUTES LES ACTIVITÉS BRISE-GLACE PRÉSENTÉES
DANS CE DOCUMENT SONT INSPIRÉS DE :

ENSEIGNANTS EN FORMATION PROFESSIONNELLE

Olivier Bouton

Julie Brouillette

Danielle Cloutier

François Dontigny

Marie-Andrée Garant

Véronique Labelle

Linda Lafrance

Manon Larouche

Line Legault

Nathalie Roy

DOCUMENTS DE RÉFÉRENCES

https://sites.cegep-ste-foy.qc.ca/fileadmin/documents/socio/repertoire_dactivites_brise-glaceVF.pdf

<https://wiki.telug.ca/wikimedia/index.php/Brise-glace>

<https://www.cqcm.coop/site/assets/files/26466/troussevitaminee.pdf>

RECHERCHES ET CONTENUS

Lydia Desrosiers

Jolyanne Mongrain

RÉVISION LINGUISTIQUE

Camille Carrier-Belleau

Marie-Claire Légaré

SOUS LA DIRECTION DE

Martine St-Germain

GRAPHISME

WILD WILLI Design - Fabian Will

ILLUSTRATEUR

Cassandre St-Louis



Observatoire
de la **formation**
professionnelle
du **Québec**