

ETAPE

0

START

Regroupez-vous et instaurez une bonne ambiance au sein du groupe.

Kommt in einer Gruppe zusammen und schafft eine gute Stimmung.





START

CARTE OUTIL

BRISE-GLACE

1/2



BRISE-GLACE 1/2

0

START

Objectif : *Les brise-glaces sont des activités ludiques pour faire connaissance et accepter les différences. Nous vous conseillons d'y participer au même titre que les élèves, pour lancer la dynamique mais aussi pour qu'ils apprennent à mieux vous connaître.*

Compétences développées : **connaissance de soi *EMC : Culture de sensibilité - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie. Se sentir membre d'une collectivité.*

« MOI AUSSI »

8-12 ans

Ce brise-glace met en lumière les points communs.

Les élèves sont assis en cercle chacun sur une chaise. Chaque élève réfléchit à une caractéristique personnelle qu'il pense être unique : une passion, une activité, un trait physique, etc. Chacun leur tour, les élèves partagent avec les autres leur caractéristique. Si d'autres élèves dans le groupe se retrouvent dans la

caractéristique citée, ils se lèvent et viennent s'asseoir sur les genoux de celui qui l'a annoncé. Si plusieurs élèves partagent la caractéristique en question, ils doivent s'asseoir les uns sur les autres sur les genoux du participant concerné. Puis, tout le monde retourne à sa place...



START

CARTE OUTIL

BRISE-GLACE

2/2



BRISE-GLACE 2/2

0

START

LA MINUTE

Ce brise-glace met en avant les différences de perception.

Les élèves sont debout en cercle. Vous leur énoncez la consigne suivante "Vous allez tous fermer les yeux et à mon top départ, chacun comptera une minute en silence, et lorsque vous aurez compté ce temps, vous ouvrirez les yeux et vous vous assiérez en silence pour observer ce qui se passe autour de vous." Lancez le top départ et démarrez un chronomètre, observez et repérez au bout de combien de

temps le premier et le dernier auront fini de compter. Annoncez aux premiers et aux derniers le temps qu'ils ont réellement mis. Vous pouvez conclure en expliquant aux élèves à quel point il est important de prendre les avis de chacun en compte car, même sur une notion partagée et connue comme "1 minute", chacun a une perception différente.

LA TOILE

Ce brise-glace valorise chaque participant de façon ludique.

Les élèves sont debout en cercle avec vous. Vous tenez dans vos mains une bobine de ficelle. Tout en tenant l'extrémité du fil, vous lancez la bobine à un élève en énonçant une caractéristique personnelle. A son tour, celui-ci tient le bout de ficelle et passe la bobine à un autre camarade en énonçant lui aussi une

caractéristique personnelle (en une phrase seulement) ; et ainsi de suite de sorte qu'à la fin une toile gigantesque se forme. Lorsque le dernier a reçu la bobine, le jeu s'inverse. Il doit relancer la bobine à la personne qui a parlé avant lui tout en retrouvant ce qu'il a dit.



START

CARTE OUTIL

JEUX

COOPERATIFS

1/2



JEUX COOPERATIFS

1/2

0

START

Objectif : *Les jeux coopératifs sont des activités ludiques pour que les élèves développent leur confiance en eux tout en apprenant à coopérer. Vous pouvez les réaliser en séance d'EPS.*

Compétences développées : *écoute *coopération *attention *EPS :
Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble.

LE NŒUD

Formez des groupes de 8 à 10 élèves. Chaque groupe forme un cercle où les élèves se tiennent épaule contre épaule. Tout le monde ferme les yeux, tend ses bras en avant puis attrape des

mains. Une fois que chacun a les mains prises, les élèves ouvrent les yeux et doivent essayer de défaire le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains.

LA BOULE D'ENERGIE

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur du cercle. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard. On peut commencer par la faire

tourner autour du cercle, puis on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

FAITES PASSER LE SOURIRE

Tous les élèves sont assis en cercle. Un élève sourit à un autre élève. Celui-ci prend le sourire et le passe au suivant, qui a l'air très

sérieux jusqu'à ce le sourire lui soit envoyé : il devient alors radieux. Et ainsi de suite...



START

CARTE OUTIL

JEUX

COOPERATIFS

2/2



JEUX COOPERATIFS

2/2

0

START

LE PONT

Mise en place : Les élèves sont répartis en deux équipes (nombre égal). Des chaises sont disposées en deux rangées face à face, distantes de un à deux mètres. Chaque rangée doit avoir autant de chaises que de participants dans l'équipe, plus une. Les rangées doivent avoir la même longueur. Décidez d'un point dans la salle matérialisant la ligne d'arrivée, à égale distance des deux rangées de chaises. Chaque équipe choisit une rangée et les élèves montent sur les chaises. La dernière chaise, la plus éloignée de la ligne d'arrivée, doit rester vide.

Règles du jeu : L'élève le plus proche de la chaise vide doit l'attraper et la faire passer à la personne de son équipe devant elle, qui doit à son tour la faire passer à la personne devant elle, et ainsi de suite jusqu'au dernier membre de l'équipe. Les chaises doivent passer de main en main. La dernière personne doit alors la poser sur le sol et s'y mettre debout, puis tous les membres

de son équipe doivent avancer d'une chaise. La chaise libérée au bout de la rangée doit alors passer de main en main, et ainsi de suite: l'équipe gagnante est celle qui parvient la première à atteindre la ligne d'arrivée avec une chaise vide. Les joueurs doivent être tout le temps sur les chaises. Si l'un d'entre eux chute, il est éliminé et son équipe doit alors faire passer deux chaises vides.

0

START

CARTE OUTIL

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ?

1/2



DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ? 1/2

0

START

Objectif : Réfléchir ensemble aux notions de possible et d'impossible. Apprendre à débattre, à écouter, à formuler ses arguments.

Compétences développées : *enseignements artistiques : Expérimenter, produire, créer. *coopérer *esprit critique *empathie *français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.

Ce débat peut être plus ou moins long selon le niveau de classe et le temps dont vous disposez.

L'organisation de l'espace est cruciale pour un débat. Si possible, mettez les tables de côté et formez un cercle avec les chaises afin que les élèves se voient. Sinon, disposer au moins les tables en U.

La première étape consiste à expliquer : *c'est quoi un débat ?* Vous pouvez écrire le mot « débat » au tableau et demander aux élèves ce qu'ils pensent que cela signifie. Peut-être, avez-vous déjà fait un débat mouvant en classe (cf. la carte outil *Débat mouvant*).

Une définition du mot peut être écrite au tableau : « Un débat est une discussion sur une question entre plusieurs personnes qui expriment leur avis. »

Vous pouvez poser les questions suivantes à vos élèves : De quoi peut-on débattre ? Et à quoi sert un débat ? Vous pouvez conclure cette partie en disant qu'il est possible de débattre d'opinions, de décisions à prendre dans un groupe etc.

Le débat permet d'une part, de

poser des mots sur ce que l'on pense, d'apprendre à s'exprimer en public, à argumenter et, d'autre part à accepter des points de vue différents du sien, à créer du consensus, à réfléchir ensemble.

Annoncez ensuite le sujet du débat : « Possible, impossible ? »

Avant de commencer, vous pouvez rappeler les règles de votre *Charte Bâtisseurs* et éventuellement proposer aux élèves de la compléter avec les règles spécifiques liées au débat : « On écoute ses camarades ... »

C'est aussi le bon moment pour distribuer les rôles au sein de la classe à l'aide des *Cartes de responsabilités*.



START

CARTE OUTIL

DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ?

2/2



DEBAT POSSIBLE, IMPOSSIBLE ? 2/2



Pour vous échauffer, préparez quelques affirmations un peu saugrenues et faites réagir les élèves (par exemple : « Il est possible de s'habiller grâce aux déchets. », « Il est impossible que les filles soient fortes en mathématiques. ») Est-ce possible, impossible, et pourquoi ? Invitez-les à développer leur réponse de façon argumentée.

Prenez ensuite 20 minutes pour débattre tous ensemble en répondant aux questions suivantes :

- « Comment peut-on savoir si une chose est impossible ? »
- « Doit-on voir quelque chose pour croire que c'est possible ? »
- « Si quelque chose existe dans un livre ou à la télé, ça veut dire que c'est possible ? »...

Prenez le temps de faire un bilan collectif.

Qu'avons-nous appris ? qu'est-ce que l'on ne sait toujours pas ? (Par ailleurs, les réponses à cette question peuvent être une bonne matière pour effectuer une recherche documentaire dans une encyclopédie ou sur internet.)

Le débat aura pu être très riche, il serait alors intéressant de demander aux élèves d'écrire une synthèse de ce débat ou de créer une affiche qui en résume les idées.



START

CARTE OUTIL

CHARTE

DESIGN FOR CHANGE

1/2



CHARTE DESIGN FOR CHANGE

0

START

Objectif : *Construisez avec vos élèves le cadre de travail et de vivre ensemble nécessaire au bon déroulement du projet. Pour une réelle appropriation des règles, celles-ci doivent être définies et débattues avec les élèves.*

1/2

Compétences développées : *EMC : Culture de droit et de règle - comprendre les raisons de l'obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique. *français : Comprendre et s'exprimer à l'oral - participer à des échanges dans des situations diversifiées.

DES BESOINS INDIVIDUELS...

Tout d'abord demandez aux élèves de réfléchir individuellement à ce dont ils ont besoin pour bien travailler. Pour les aider à penser à des choses non matérielles (stylos, carnet) vous pouvez leur donner un exemple. « Pour bien travailler, j'ai besoin que la classe soit calme ». Demandez-leur de formuler un besoin par post-it. Puis ramassez les post-it et regroupez-les par paquets de besoins, sur une grande feuille de papier.

Répartissez ensuite les élèves en sous-groupes par « besoins » qu'ils ont exprimés et demandez à chaque groupe de réfléchir aux règles qu'il faut suivre pour s'assurer que ces besoins soient respectés. Vous pouvez de nouveau leur donner un exemple pour les aider « Pour que tout le monde s'écoute, il ne faut pas discuter ou jouer quand l'un d'entre nous parle ».

...AUX REGLES COLLECTIVES

Chaque groupe partage les règles qu'il a définies avec l'ensemble de la classe. Vous pouvez noter la règle au tableau afin que chacun puisse l'avoir sous les yeux et

entamer une discussion : « Qu'en pensez vous ? Êtes vous tous d'accord avec cette règle ? » Le débat peut porter sur le rôle et l'utilité de chaque règle.



START

CARTE OUTIL

CHARTE

DESIGN FOR CHANGE

2/2



CHARTE DESIGN FOR CHANGE

2/2



START

Si certains ne sont pas d'accord, cherchez à savoir pourquoi et le cas échéant reformulez la règle pour qu'elle convienne à tous.

Une fois que les élèves se sont tous mis d'accord sur les règles, vous pouvez les inscrire dans les polaroids vides du Poster *Charte Bâtitseurs de possibles*, avec un petit dessin

ou pictogramme pour illustrer chaque règle, les afficher dans la classe et y ajouter, en les expliquant si besoin, les polaroid déjà remplis.

Vous pouvez également créer votre propre charte *Bâtitseurs de possibles* ou compléter la Charte par de nouveaux polaroids à l'aide de supports à imprimer.

REGLES DEJA ILLUSTRÉES :

- **ne pas juger** : toutes les idées sont bonnes (ne pas se censurer, la phase de sélection vient ensuite ; ne pas se moquer)
- **avoir le plus d'idées possibles** : la meilleure façon d'avoir une bonne idée, c'est d'avoir beaucoup d'idées.
- **oser les idées folles** : les idées de génies ne sont souvent pas loin des idées absurdes
- **rebondir sur les idées des autres** : s'écouter les uns les autres, enchaîner en disant « ET », plutôt que « MAIS » ou « NON ».

Exemple d'autres règles à définir : respecter les opinions différentes, avoir droit à l'erreur, participer activement, faire de son mieux, etc.