**Briser la glace en début d’année**

1. **Présentation de la problématique générale dans laquelle s’inscrit le projet :**

**Les modèles représentés par la thématique que nous avons développée sont les suivants :**

1. **Le modèle de Gordon pour :**

* L'écoute active qui consiste à comprendre les perspectives et les sentiments des autres (activité 1)
* L’encouragement de la coopération entre les individus pour résoudre les conflits de manière pacifique (activité 2)

1. **Le modèle de Kounin pour :**

* La surveillance et la direction : dans le cas de ces deux activités, l'enseignant doit être en mesure de surveiller et de diriger les activités de la classe en tout temps pour maintenir l'ordre et éviter les perturbations.
* Le maintien de l'attention et de l'engagement : l'enseignant s’assure du fait que la présentation de l’activité soit réalisée de manière intéressante et interactive pour maintenir l'attention et l'engagement des élèves.

1. **Le modèle de Redl et Wattenberg pour :**

* La promotion de la coopération et de la responsabilité collective. L’enseignant doit aider les élèves à comprendre leur rôle dans le groupe et à travailler ensemble pour atteindre des objectifs communs. Particulièrement dans le cas de l’activité 2.

1. **Besoins auxquels répond le projet :**

* Briser la glace et former du lien
* Créer une cohésion de classe
* Développer l’écoute

**3- Objectif général (enseignant titulaire) :**

- Faire connaissance avec la classe et se préparer correctement pour une année de collaboration.

- Se présenter à la classe.

- Instaurer un climat de confiance et une ambiance de travail sympathique ainsi qu’une bonne cohésion de classe.

**- Public cible** : élèves du secondaire I

**- Raisons pour lesquels le projet est adapté au public cible :** faire connaissance et faciliter les premiers contacts, cadre exempt de jugement, apprentissage par des jeux, ludiques et engageants

**- Rôle de l’enseignant :** maître du jeu et modérateur, il explique le but de ses activités aux élèves et crée des consignes claires et précises en guise de mode d’emploi. Il est également garant du bon fonctionnement de l’activité (respect mutuel des élèves et respect des règles).

**- Rôle des élèves :** ce sont les participants qui feront vivre les activités en suivant les règles pour ne pas empêcher le jeu d’atteindre son but faussant le résultat.

**4- Adéquation avec les objectifs SMART :**

**Spécifique :** l’activité a vraiment un but clair : briser la glace et instaurer une bonne ambiance de travail en début d’année

**Mesurable : l**’effet induit : la cohésion et la qualité de l’ambiance de travail sont mesurables d’un point de vue qualitatif : avant et après. Le climat de classe est neutre avant, est-il bon après ? Est-il propice à l’apprentissage ? Y a-t-il une bonne confiance entre pairs.

**Atteignable :** l’activité est engageante car elle n’est pas strictement scolaire, mais aussi parce que les élèves ne se connaissent pas encore et donc ils vont “jouer le jeu”.

**Réalisable :** pour cette activité Il faut un enseignant, des élèves et un peu de place dans la salle de classe. Elle est donc clairement réalisable.

**Temporalité** **:** 45 min seront nécessaires pour pouvoir « briser la glace ». Deux fois 20 minutes et 5 minutes de marge.

**5- Contenu du cours : Brise-glace avec un outil en 2 étapes  - Connaître ton camarade**

**Activité 1, en mouvement**

**Positionnement dans la salle : le groupe-classe est en ligne devant l’enseignant. Quand celui-ci demandera de faire une ligne, il faudra que les élèves la recréent selon le critère énoncé. Pour constituer les groupes,** **les élèves iront aux quatre coins de la classe, voir plus au centre si nécessaire.**

**La consigne 1** : levez-vous et alignez-vous selon : ….. Vous avez 1 minute (chronomètre en main)

* vôtre mois de naissance
* vôtre jour de naissance
* nombre de frère et sœurs
* La longueur de vos chaussettes
* ordre alphabétique du prénom
* ordre alphabétique du nom
* la couleur des vêtements Le transport utilisé pour venir en cours (groupe)

**La consigne 2** : mettez-vous en groupe selon :

* le sport que vous pratiquez en hobby
* votre instrument de musique préféré
* le style de musique que vous écoutez

Cela permet de créer un effet d’appartenance mais démontre également aux élèves qu’ils partagent déjà des passions communes et des atomes crochus.

En jouant, les élèves découvrent et s’approprient la classe.

**Activité 2, immobile : deux vérités, un mensonge**

**Positionnement dans la salle :** **Les élèves sont répartis en 3 groupes comme suit :**

**Groupe 1 : R*angé pré des fenêtres*,**

**Groupe 2 : R*angé au centre***

**Groupe 3 : R*angé pré des armoires***

**Ils prennent une feuille de brouillon à l’endroit prévu à cet effet dans la classe (découverte !) et regagnent leur place.**

**La Consigne :** Chaque élève écrit deux vérités et un mensonge à son sujet. Les membres des 2 autres groupes doivent découvrir les mensonges. Le premier groupe à trouver gagne un point.

**Remarque :**

* attention, restez courtois !
* Vos mensonges doivent être crédibles car le but du jeu est de tromper les 2 autres équipes.

Exemple:

1. J’ai intégré l’équipe junior d'unihockey cette année
2. J’ai trois chats
3. Je sais faire un fondant au chocolat

Autre exemple :

1. Je fais partie d’un groupe de Death metal
2. Mon cake au citron de la fête des mères était très réussi
3. J’ai un doctorat en neurosciences

Ce jeu, permet d’apprendre à connaitre l’autre tout en s’amusant et il sera pour nos élèves l’occasion d’une petite introspection pour apprendre à parler de soif et se présenter aux autres.

C’est une activité qui demande également de la subtilité et de la finesse d’observation mais aussi de déduction.

**6- Objectifs du PER**

Ici, les enjeux des activités proposées sont en lien avec plusieurs capacités transversales que propose le PER :

**La collaboration :**

- Prise en compte de l’autre : en particulier l’activité *Ligne et groupe* demande aux élèves de se confronter tant aux points communs qu’ils ont avec leurs camarades, qu’aux points de divergences, qui peuvent être culturels ou physiques, etc. En découvrant ces similarités et ces différences, ils doivent s’organiser en conséquence.

- Connaissance de soi : dans les deux activités, les élèves sont confrontés à ce qu’ils savent d’eux-mêmes et comment ils ont envie d’être perçus (en particulier avec le jeu *Deux vérités, un mensonge*).

- Action dans le groupe : *Ligne et groupe* demande à l’ensemble de la classe de collaborer et de se communiquer efficacement leurs informations pour organiser la ligne ou le groupe.

*Deux vérités, un mensonge,* en impliquant une notion de concours et de points par colonne, demandes aux élèves de choisir une réponse commune et donc de confronter leurs points de vue se concerter afin d’élaboration une décision commune.

**La communication :**

- Analyse et exploitation des ressources : les jeux proposés poussent les élèves à poser des questions les uns aux autres. Le but de ces activités est aussi d’aider les élèves à mémoriser et réutiliser les informations apprises de leurs camarades à l’extérieur de la classe (salle de gym, cours de récréations).

- Circulation de l’information : les jeux mettent les élèves dans une attitude réceptive et attentifs à tout ce qui se dit autour de lui, il développe ainsi une écoute active. *Deux vérités un mensonge* amène les élèves à ajuster leur communication en fonction de la réaction de leur audience (afin de faire passer le mensonge sous le voile de la vérité)

**La pensée créative :**

Développement de la pensée divergente : Ici, les deux jeux permettent d’explorer l’ensemble des éléments qui composent cette compétence transversale.

Reconnaissance de sa part sensible : ici, *deux vérités, un mensonge* permet à l’élève de faire preuve de sa capacité à exprimer son imagination dans la création de son mensonge. Ce même jeu permet aux autres élèves de confronter leurs intuitions aux analyses qu’ils font de leurs camarades. Ainsi, ils tenteront de trouver des indices qui leur permettront de trier le vrai du faux.

Concrétisation de l’inventivité : ici, le jeu *deux vérités, un mensonge pousse* les élèves à faire preuve d’inventivité et en présentant leurs mensonge et vérités aux autres élèves et d’avoir un feedback immédiat par les réponses de leurs camarades pour l’indentification du mensonge.

**Démarche réflexive**

Élaboration d’une opinion personnelle : les deux jeux permettent aux élèves de construire une opinion vis-à-vis de leurs camarades. Cependant, *deux vérités un mensonge* amène explicitement les élèves à explorer l’ensemble du processus de l’élaboration d’une opinion par rapport aux affirmations de leurs camarades et pousse l’élève à confronter cette opinion personnelle et à la défendre par rapport aux autres.

Remise en question et décentration de soi : les deux jeux mettent les élèves dans des situations qui les poussent à la réflexion sur eux-mêmes mais aussi sur les autres, sur leurs préjugés (corrects ou non) et dans cette remise en question, considérer les autres, puisqu’ils doivent travailler avec ou contre eux.

**4- Forces et faiblesses :**

**Forces**

* Apprendre à se connaitre et à se présenter aux autres. C’est donc un bon moyen de retenir les noms des camarades de classe par exemple.
* Créer un état d’esprit positif, motivant et créatif, et encourager l’enthousiasme avec un peu d’humour et une bonne animation, les élèves développent des aptitudes sans s’en rendre compte.
* Faire émerger une intelligence collective. En collaborant pour gagner, les élèves mettent en place des stratégies en identifiant leurs forces respectives et en les mettant en commun pour atteindre un même objectif.
* Fédérer le groupe, créer une connexion. Les élèves se découvrent des passions communes et des goûts qu’ils partagent.
* Développer la communication
* Lever les tensions ou les craintes, amener de la confiance, s’ouvrir aux autres

**Limites et risques**

* Ces activités sont à utiliser de manière habile et il faut s’assurer qu’elles ne mettent pas les étudiants mal à l’aise ou ne les obligent pas à dévoiler des informations qu’ils ne souhaitent pas donner (âge, convictions religieuses ou autres). Il faut donc bien choisir les questions que l’on pose et prendre en compte le risque de l’intime.
* Il y a également un risque que d’anciennes inimitiés entre élèves viennent « polluer » ou soient dévoilées lors de la collaboration pour l’accomplissement des tâches (refus de collaboration avec un ou des camarades).
* Pour des classes de 10 CO, les groupes ne sont pas constants. Ils varient selon les branches et cela peut remettre en question l’implication des élèves s’ils pensent qu’ils n’ont pas besoin de développer une bonne relation avec un groupe parce qu’ils ne le verront que rarement.
* Dans un mensonge, deux vérités, les élèves pourraient trouver compliqué d’inventer un mensonge plausible et donc crédible. Afin d’éviter de tomber dans ce cas de figure, on peut leur donner un exemple.
* Ces activités introduisent de l’humour dans la classe mais attention aux sarcasmes et à la moquerie.
* L’animation doit être maîtrisée et le rythme adapté car il pourrait être trop lent et ennuyeux ou trop rapide et désengageant les joueurs.
* Pour notre canton, les élèves du secondaire I comme les 10 CO, par exemple, sont éparpillés dans des classes à niveaux dans lesquelles ils se retrouvent avec des élèves d’autres classes, envers lesquels ils n’éprouvent pas de sentiments d’appartenance et avec lesquels ils ne voient pas l’intérêt de nouer des liens.
* Le choix de ses deux activités est arbitraire. D’autres pourraient faire des choix différents ou même ne pas trouver de bénéfice à commencer l’année ainsi. C’est un parti pris que nous avons décidé ensemble car il nous représente et nous ressemble.

**Identification de pratiques personnelles et professionnelle**

Activités qui s’adaptent à différents âges pour faire connaissance au sein d’un groupe (soirée, souper d’entreprise, etc.)

* Écoute active
* Communication efficace
* Collaboration
* Travail en équipe
* Résolution de problème
* Développement de la créativité

La liste ci-dessus se rapporte aussi aux compétences transversales proposées par le PER

**Identification du travail de groupe**

Vincent : Modèles appuyant notre thématique + réflexions sur de multiples autres points

Fayeda : Force limites et risques + réflexions sur de multiples autres points

Leila : objectif du PER + réflexions sur de multiples autres points

Christophe petit scribe + smart + réflexions sur de multiples autres points

**Références**

Alpes, U. G. (s. d.). *Les activités*. Université Grenoble Alpes. https://www.univ-grenoble-alpes.fr/newsletter/les-activites-brise-glace-ou-comment-creer-une-dynamique-de-groupe-positive-des-la-rentree-857319.kjsp

*Brise-glace*. (2020, 8 janvier). Vignettes de pédagogie active. https://www.polymtl.ca/vignettes/brise-glace

Cedip, S. G.-. D.-. (2022, 8 septembre). *Icebreakers (Jeux pour briser la glace)*. Secrétariat Général - DRH - CEDIP. https://www.cedip.developpement-durable.gouv.fr/icebreakers-jeux-pour-briser-la-glace-a1288.html

Cedip, S. G.-. D.-. (2023, 2 mai). *Secrétariat Général - DRH - CEDIP | Au service des compétences*. Secrétariat Général - DRH - CEDIP. https://www.cedip.developpement-durable.gouv.fr/

Chlup, D. T., & Collins, T. (2010). Breaking the Ice : Using Ice-breakers and Re-energizers with Adult Learners. *Adult learning*, *21*(3‑4), 34‑39. https://doi.org/10.1177/104515951002100305

Cristol, D. (2021). Les pratiques de facilitation : « les  brise-glaces » . *Thot Cursus*. https://cursus.edu/fr/12088/les-pratiques-de-facilitation-les-brise-glaces#.XV5a1iDgqUn

Davis, B.G. (2009). Tools for Teaching (Second Edition), Jossey-Bass.

De BienEnseigner, É. (2022). 20 activités brise-glace pour la rentrée scolaire. *Bien Enseigner*. https://www.bienenseigner.com/activites-brise-glace-rentree-scolaire/

Denis, C. (2021, 23 juillet). Qu’est ce que la facilitation ? *APPRENDRE AUTREMENT*. https://4cristol.over-blog.com/2016/03/qu-est-ce-que-la-facilitation.html

Enseignante, L. F. D. D. (s. d.). *10 activités brise-glace pour la rentrée scolaire*. Le fabuleux destin d’une enseignante. https://www.destinenseignante.ca/2018/07/activites-brise-glace-rentree-scolaire-ecole.html

Martins, J. (2022, 22 septembre). Icebreaker : 110 questions brise glace pour renforcer la cohésion d’équipe [2022] • Asana. *Asana*. https://asana.com/fr/resources/icebreaker-questions-team-building