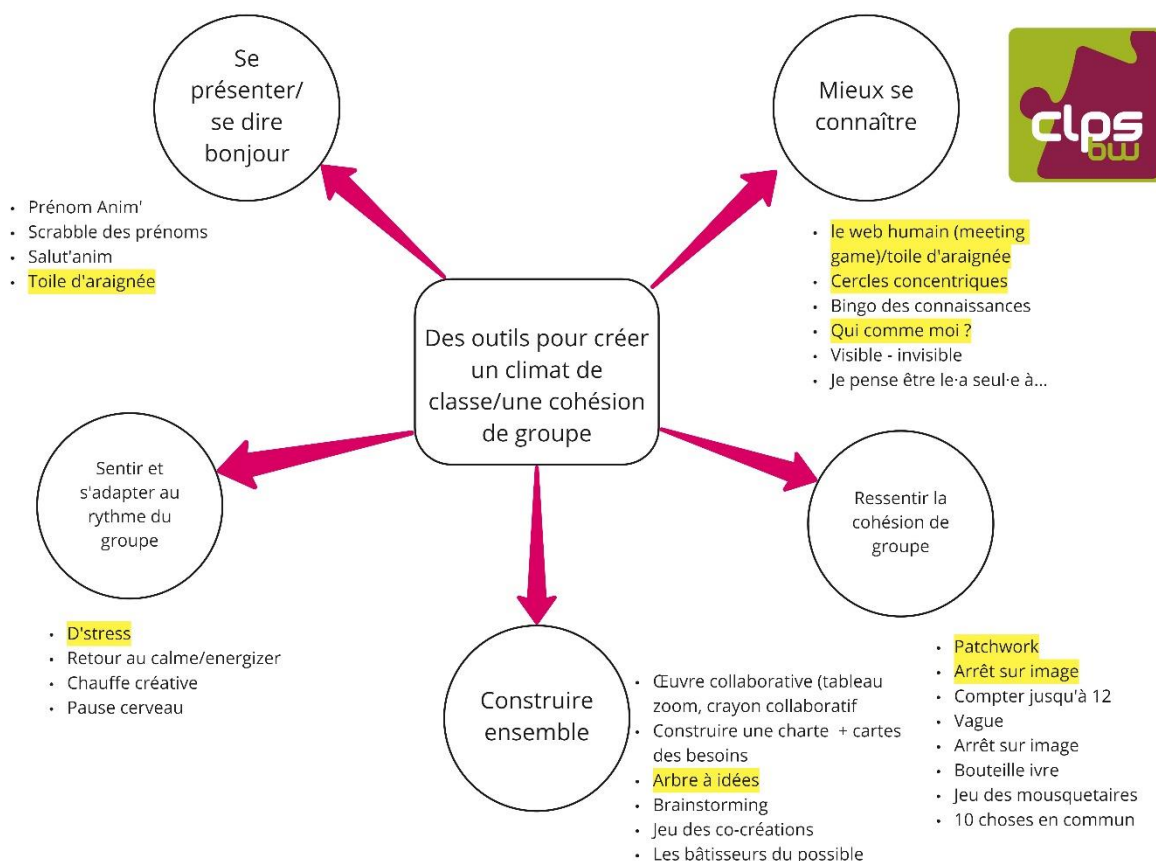


OUTILS WEBINAIRE 05.05.2021

Les animations et outils listés ci-dessous sont ceux qui ont été présentés par le CLPS et proposés par les participants le 5 mai 2021 lors du webinaire « Créer un climat de confiance et une cohésion de groupe ». La liste n'est pas exhaustive et ce document ne se veut pas un produit fini.



Ce schéma a été réalisé dans le cadre du webinaire du 5 mai 2021 organisé par le CLPS-Bw, Archipel et la Plate-Forme enseignement et aide à la jeunesse. Les outils surlignés en jaune sont ceux qui y ont été présentés. N'hésitez pas à vous le réapproprier.

A- Préalables à un bon climat de groupe

Proposition du CLPS

Comment instaurer un climat de confiance et de convivialité favorable à la participation

Feuillet qui reprend des bonnes pratiques récoltées lors d'un temps de rencontre proposé en 2018 par le CLPS-Bw pour créer ce climat de confiance.

[comment-instaurer-un-climat-de-confiance-et-de-convivialite-favorable-a-la-participation-2](https://www.clps-bw.be/comment-instaurer-un-climat-de-confiance-et-de-convivialite-favorable-a-la-participation-2) (clps-bw.be)

Propositions des participants

- 1) Rappeler les règles de bienveillance en début d'activité.
- 2) Mettre un cadre, faire une charte : ce qui se dit ici reste ici, parler en « je », ...

- 3) Observer la dynamique de groupe pour relever les problématiques, repérer les enfants mis de côté.
 - **Toucher couleur** : les enfants sont en mouvement. Au « stop », l'animateur cite une couleur. Les enfants doivent toucher un autre enfant qui porte un vêtement de la couleur citée.
 - **Coude à coude/pied à pied** : les enfants sont en mouvement. Au « stop » de l'animateur, ils doivent toucher le coude d'un autre enfant avec leur coude (ou le pied avec leur pied).
- 4) Analyser le climat de classe avec les élèves :
 - Utiliser des **duplos** pour exprimer son ressenti par rapport au climat de classe avec une photo avant et une photo après l'animation.
 - Utiliser les cartes **dixit** pour analyser le climat de classe. Partir de la question « qu'est-ce que t'inspire ton climat de classe ? », puis refaire la même chose en fin d'animation.
 - Relever l'humeur du jour, la météo du jour.

B- Se présenter/se saluer

Propositions du CLPS

- 1) **Toile d'araignée** : A l'aide d'une pelote de laine ou d'une balle, chacun donne son prénom puis lance la pelote/la balle à une personne au hasard.
 - **En visio** : avec une balle imaginaire
 - **En présentiel** : Une fois la pelote lancée à tout le monde, on peut la renvoyer en sens inverse en disant le prénom de la personne à qui on l'envoie (mémorisation des prénoms).
- 2) **Prénom'Anim** : un outil de Cultures&Santé pour échanger sur les prénoms. Par exemple : chacun donne une anecdote sur son prénom.
- 3) **Scrabble des prénoms** : sur une grande feuille/un tableau collaboratif en ligne, chacun à son tour écrit son prénom pour faire un grand scrabble avec les prénoms de tous les participants.
- 4) **Salut'Anim** : un outil de Cultures&Santé qui propose plusieurs animations pour discuter des manières de se saluer et de se dire au revoir.

Propositions des participants

- 1) **Présentation en binôme** : on se présente l'un à l'autre. Puis, en retour en grand groupe, on présente l'autre personne.
- 2) **Pop-corn** : Une personne se présente puis dit « pop ». Une autre, au hasard, répond « corn » puis se présente, et ainsi de suite. Le but est de ne pas dire « corn » en même temps, ça réclame donc d'être attentif aux autres.

C- Mieux se connaître

Propositions du CLPS

- 1) **Web humain** : A l'aide d'une pelote de laine ou d'une balle, chacun se présente puis passe la pelote/la balle à une personne avec qui elle a un lien en l'explicitant. Par exemple, « j'envoie la

balle à X parce qu'on a toutes les deux des lunettes, parce que nous avons travaillé ensemble sur tel projet, ...»)

2) **Qui comme moi ... ?**¹:

- **En visio** : L'animateur lève la main vers l'écran et commence son affirmation par « qui comme moi... » (Par exemple, « qui comme moi est en télétravail aujourd'hui », ...). Les participants qui sont concernés mettent leur main devant l'écran.
- **En présentiel** : « Je pense être la / le seul(e) ». Peut se faire en cercle et avec un déplacement pour que ça soit plus dynamique. Ceux qui ont fait « comme elle /lui » rejoignent la personne au centre puis prennent le relais avec une autre affirmation. (Par exemple « je pense être la seule à avoir deux chiens »)

3) **Visible – invisible** : en cercle, j'échange avec la personne à ma gauche sur une caractéristique visible et avec la personne à ma droite sur une caractéristique non visible. On se met d'accord, puis retour en grand groupe.

4) **Bingo des connaissances / Pause-thé / Jeu des signatures** : grille avec plusieurs propositions « j'ai lu le seigneur des anneaux, j'ai 2 frères et sœurs, j'aime le chocolat, ... ». Tous les participants doivent aller à la rencontre des autres pour essayer de trouver une personne ayant une des caractéristiques précisées et lui faire signer la case en question. On donne un nombre de signatures à atteindre. Le premier à avoir le nombre a gagné. Variante : les élèves doivent faire signer la même case par différentes personnes (sinon ils ont tendance à rester avec ceux qu'ils connaissent).

Propositions des participants

1) **Variantes au web humain / toile d'araignée** :

- S'envoyer des compliments en même temps que la pelote. A la fin, on voit la toile qu'ils ont tissée entre eux comme ce qui les relie.
- Constat final (quand la toile est faite) : manière de montrer la complexité des relations (enchevêtrements, nœuds, ...) On essaye ensuite de dénouer tout ça dans la même symbolique.

2) **Présentation en binôme** : on se présente mutuellement l'un à l'autre, puis en retour en grand groupe, on présente l'autre personne.

3) **Qu'est-ce que moi, je fais de mieux ?** : partager ce qui me rend unique.

4) **Portrait chinois** : si j'étais un animal, je serais ; si j'étais un fruit, je serais ...

5) **#Dis ta vie** : outil avec des cartes qui permet aux adolescents de s'exprimer sur des sujets variés qui les concernent, soit la société, les relations, l'avenir, les souvenirs et l'identité, tout en écoutant et en respectant le point de vue des autres. Le jeu les amène ainsi à développer des habiletés sociales et à en apprendre des autres.

6) **Vidéo** avec des phrases qui tournent très rapidement (du type « mon dernier kiff », « ma dernière découverte culinaire », ...) Une personne dit « stop » et répond à la question sur laquelle la vidéo s'est arrêtée.

¹ Animation proposée par le CFIP lors de la formation « Animer différentes formes de jeux de rôles à distance, 2021 »

D- Ressentir la cohésion de groupe

Propositions du CLPS

- 1) **Patchwork**²: en visio, chaque participant cache sa caméra avec un objet, mais de manière à voir encore tous les autres participants. L'animateur dit une phrase (ex : « j'ai bien dormi aujourd'hui » ; « aujourd'hui, j'ai été me promener », ...). Les personnes s'y retrouvant baissent leur objet de manière à ce que l'on voit leur visage.
- 2) **Arrêt sur image** : une personne fait un mouvement et les autres doivent le répéter. Quand une personne s'arrête (pas nécessairement la même), les autres doivent s'arrêter aussi. Cet outil est adapté d'une animation du « je au nous », de Flora.
- 3) **La vague** :
 - **En présentiel** : Les participants sont en cercle, une personne lance un mouvement, « une vague », que tous les autres doivent répéter dans l'ordre, comme la « ola » au baseball.
 - **En visio** : Astuce : les participants peuvent déplacer les images des autres pour qu'ils apparaissent tous dans le même ordre.
- 4) **Comptage** :
 - 2 personnes du groupe (sans que ce soit décidé à l'avance) doivent compter de 1 à 12 sans interruption.
 - Fermer les yeux et compter ensemble le plus loin possible mais chacun à son tour.
- 5) **10 points communs** : chaque groupe doit trouver dans un temps imparti 10 caractéristiques communes à tous. Issu de Techni'kit.
- 6) **Jeu des mousquetaires** : Cette animation est proposée Omar Zana dans « Apprendre à vivre ensemble en classe : des jeux pour éduquer à l'empathie ». Elle propose aux enfants de se mettre par groupe de 4. Trois enfants prennent une position facile ou difficile à maintenir dans le temps et ne bougent plus. Le quatrième doit être attentif aux trois statues et prendre la place de celui qui risque de « lâcher » sa position.

Propositions des participants

- 1) **Qui est-ce géant** : le groupe désigne un enquêteur qui sort de la pièce. Le groupe désigne ensuite la personne mystère que l'enquêteur devra identifier à son retour. Le groupe est debout quand l'enquêteur entre. Il devra poser des questions fermées (auxquelles on ne peut répondre que par oui ou par non - Ex : la personne porte-t-elle des lunettes ? oui. Tous ceux qui portent des lunettes restent debout, les autres s'asseyent...) ainsi de suite jusqu'à la découverte de la personne mystère.
- 2) **Le monstre** : on répartit le même nombre de chaises que d'élèves + une. Une autre personne est « le monstre ». Le but est que l'un des élèves s'asseye sur la chaise vide avant le monstre. Au départ ils le font au feeling puis se concertent, élaborent une stratégie, ...
- 3) **Se compter** : sans donner d'ordre, le groupe doit se compter (chaque personne dit un numéro).

² Animation proposée par le CFIP lors de la formation « Animer différentes formes de jeux de rôles à distance, 2021 »

E- Sentir et s'adapter au rythme du groupe

Propositions du CLPS

- 1) **Cartes « détente » de l'outil « Parcours D'stress »**, Solidaris/Question santé.
 - S'étirer pendant 1 minute
 - Pousser les murs : lever les bras vers le ciel et pousser comme s'il y avait un mur puis pousser sur les côtés...
- 2) **Animations de l'outil « Pause cerveau »**, éditions midi trente.
- 3) **Chauffe créative** : en 1 minute:
 - Trouver dix utilisations pour un crayon
 - Répondre à la question « Comment créer de la cohésion de classe avec une plante et une catapulte ? »

Propositions des participants

- 1) Réunions marchées : par deux à l'aide d'une fiche carte, réfléchir à une question donnée en se baladant.
- 2) Séance de pleine conscience, d'auto-massage pour les profs.

F- Construire ensemble

Propositions du CLPS

- 1) **L'arbre à idées** (voir page suivante) : brainstorming en deux temps.
 - Qu'est-ce que je voudrais changer dans mon école/mon quartier ? Les participants répondent à la question avec un post-it d'une couleur
 - Quelles sont vos Idées pour rendre possible le changement ? Avec un post-it d'une autre couleur, les participants viennent compléter leurs idées mais aussi celles des autres.
- 2) **Phrase collaborative** : on construit une phrase ensemble en donnant chacun un mot à tour de rôle.
- 3) **Crayon coopératif** : à l'aide de l'outil, on dessine ensemble en tirant sa ficelle et en se coordonnant.
- 4) **Tableau collaboratif** en visio : utiliser le tableau blanc avec la consigne de dessiner une maison ensemble sans parler.
- 5) **Construire des règles de vie en classe** : Utiliser les cartes d'expression des besoins de la Fédération pluraliste des centres de planning familial pour demander aux élèves « de quoi j'aurais besoin pour que l'année se passe bien... ». Une animation « règles de vie en classe » existe dans le cahier « prêt pour la vie » de CNVBelgique et l'asbl Con+Tact.

Quelques outils « recueil d'animations » dont sont issus les animations proposées par le CLPS le 5 mai :

- Du je au nous, asbl Flora
- Techni'kit, Des techniques de formation à monter soi-même, Résonance, disponible sur Internet : [RESONANCE asbl - Techni'Kit : « Des techniques de formation à monter soi-même... » \(resonanceasbl.be\)](http://RESONANCE_asbl - Techni'Kit : « Des techniques de formation à monter soi-même... » (resonanceasbl.be))
- Graines de médiateurs, Université de Paix
- Fiches d'animation « Participation », CLPS-Bw
- 25 techniques d'animation pour promouvoir la santé, Alain Douillet et coll.
- Formation du CFIP Animer différentes formes de jeux de rôle à distance, 2021



Quelques outils « méthodologiques » qui proposent des techniques d'animation pour se présenter, mieux se connaître, construire ensemble, ...

- Meeting game, worklab.
- Métacartes faire ensemble, la scoop ozon.
- Le jeu des co-créations, Cheminez en équipe grâce à l'intelligence collective
- La boîte à outils des bâtisseurs du possible, Retz.



Arbre à idées



Qu'est-ce que je voudrais
changer dans mon
école/quartier ?