



# Bien-être pour tous à l'École !

## L'ACCUEIL AU COLLÈGE

Guide du professeur

Année scolaire 2013-2014



**Sonia Delaunay**  
collège de toutes les couleurs



# PRÉSENTATION GÉNÉRALE

## INTRODUCTION DES ACTIVITÉS

Les activités d'accueil et d'inclusion sont des **animations** :

- L'objectif est de mettre les élèves en situation d'échanger entre eux (groupes restreints) et ensuite avec l'adulte.
- Les présentations des élèves entre eux sont privilégiées, l'adulte ne doit pas connaître ou contrôler ce qui a été échangé.
- Le rôle de l'adulte consiste à :
  - ☀ Organiser l'activité et les modes d'échanges
  - ☀ Cadrer dans des objectifs d'animation
  - ☀ Gérer le temps
  - ☀ Privilégier le bien-être des élèves
  - ☀ Exploiter l'activité

Il est important de bien se rappeler que les activités d'accueil et d'inclusion sont :

- d'abord pour le bénéfice des élèves entrant dans leur nouvel établissement afin de remplacer les peurs de la nouveauté et des changements par l'accès rapide à de nouveaux amis
- destinées à créer des liens positifs et à dépasser leurs représentations des autres par une attention particulière à l'estime de chacun
- proposées pour que chacun-e trouve sa zone de confort dans son groupe classe et ensuite dans le collège
- propices à développer le sentiment d'appartenance qui facilitera les apprentissages et le bien-être
- avant tout des mises en situation autour des compétences sociales, relationnelles et civiques, ainsi que constituées d'une part d'autonomie

### Exploitation d'une activité

Il n'y a pas de « bonne réponse », les élèves s'expriment librement.

Les activités sont suivies de questions ouvertes de l'adulte animateur :

- Comment avez-vous vécu cette activité ? (émotions, ressentis différents)
- Comment ça s'est passé, comment avez-vous procédé ? (= déroulement ; difficultés éventuelles)

- Dans quels objectifs de l'accueil sommes-nous ? (Référence au tableau des objectifs de l'accueil)

L'exploitation (rétroaction) de l'activité donne du sens à l'aspect ludique, reconnaît les diversités dans le groupe classe et conscientise ce qui a été vécu. C'est l'exploitation qui différencie d'un simple jeu social et ludique : les compétences relationnelles et de communication, les découvertes des autres, les façons différentes d'arriver à faire l'activité, tout cela montre aux élèves que nous sommes dans une activité pédagogique.

Une activité d'accueil et de présentation de soi est aussi un miroir de leurs compétences langagières et sociales.

# PROGRAMME

**Mardi 3 septembre après-midi : pré-rentree / accueil des élèves de 6<sup>ème</sup>**

6A SALLE B101 - 6B SALLE B102 - 6C SALLE B103 - 6D SALLE B104 - 6E SALLE B105

	Activités	Réf. du guide du professeur	Réf. du carnet d'activités de l'élève
	En arrivant dans le couloir du premier étage : - les parents entrent dans le réfectoire, - chaque élève, en avançant dans le couloir, prélève sur un tableau un feuillet de couleur où figure son nom puis continue à avancer jusqu'à la salle devant laquelle se trouve un feuillet de la même couleur.		
A partir de 13h30	Le professeur principal accueille l'élève à la porte de la salle et l'installe.		
13h45 la quasi-totalité des élèves sera arrivée	<b>1) Bienvenue</b>		
	<b>2) Présentation du professeur principal</b> <i>Le professeur principal se présente, il définit sa fonction et ses spécificités</i>		
	<b>3) Annonce du programme</b> « Nous organisons un moment spécifique sur 3 journées pour : - vous accueillir, - que tout le monde se connaisse le plus tôt possible, - vous présenter le personnel du collège et le collège, répondre à vos questions sur le fonctionnement du collège. »		<b>FICHE 1</b>
	<b>4) Présentation du sens des activités d'inclusion et des règles de la communication</b> (sans formaliser le discours et utiliser les fiches d'activités) Distribution du carnet d'activités et des trombinoscopes à chaque élève.	<b>FICHE 5</b>	<b>TROMBINOSCOPIES HORS CARNET D'ACTIVITÉS</b>
A partir de 14h00	<b>Les personnels de vie scolaire</b> tournent dans les classes et se présentent. Ils vérifient les absences.  <b>Les équipes pédagogiques</b> tournent dans les classes, les professeurs se présentent.		
	<b>5) Choix du nom de la classe :</b> Le PP distribue une liste de 5 noms, à charge pour les élèves de se renseigner sur ces personnalités. La procédure de choix qui « baptisera » la classe sera réalisée à la fin de la période d'accueil		
	<b>6) Micro-activités «Accueil»</b> <b>Tour de table des prénoms avec le ballon</b> Même activité avec « <b>J'habite...</b> », puis avec « <b>En CM2, j'étais à l'école</b> »	<b>FICHE 1</b>	
	<b>7) Activité fixe «Inclusion »</b> <b>Sac à messages</b> Installation et lancement de l'activité (suite jeudi)	<b>FICHE 2</b>	

# PROGRAMME

**Mardi 3 septembre après-midi : pré-rentrée / accueil des élèves de 6<sup>ème</sup>**

6A SALLE B101 - 6B SALLE B102 - 6C SALLE B103 - 6D SALLE B104 - 6E SALLE B105

	Activités	Réf. du guide du professeur	Réf. du carnet d'activités de l'élève
	<b>8) Activités flexibles</b> <b>Météo des émotions, comment vous sentez-vous ?</b>	<b>FICHE 3</b>	
<b>15h10 à 15h25</b>	<b>RÉCRÉATION</b>		
<b>15h30 à 16h40</b>	<b>9) Activité fixe «Inclusion »</b> <b>Bingo « je cherche une personne qui » (30')</b>		<b>FICHE 2</b>
	<b>10) Activité fixe «Inclusion »</b> <b>Carte de visite exploitée en causeuse (40')</b>	<b>FICHE 6</b>	<b>FICHES 4</b>

# PROGRAMME

**Mercredi 4 septembre : prise en charge par la vie scolaire des élèves de 6<sup>ème</sup>**

6A SALLE A401 - 6B SALLE A402 - 6C SALLE A403 - 6D SALLE A404 - 6E SALLE A405

	Activités	Réf. du guide du professeur	Réf. du carnet d'activités de l'élève
9h05 à 9h45	<b>1) Bonjour</b>		
	<b>2) Micro-activités «Accueil» et «Inclusion » Météo des émotions, comment vous sentez-vous ?</b>	<b>FICHE 3</b>	
	<b>Tour de table des prénoms avec le ballon</b>	<b>FICHE 1</b>	
	Vérification des <b>informations administratives</b> , inscriptions cantine.  L'équipe administrative tourne dans les classes et se présente.		
9h45 à 11h00	6A-6B-6C : CPE, présentation des <b>règles de vie scolaire</b> et du livret d'accueil  6D-6E : distribution des manuels et des carnets de correspondance, distribution des emplois du temps, jeux de préparation du cartable (manipulation et lecture active de l'emploi du temps, comment obtenir un casier au collège)  ... visite des locaux (en fonction de l'horaire)		
11h00 à 11h15	<b>RÉCRÉATION</b>		
11h20 à 12h35	6D-6E : CPE, présentation des <b>règles de vie scolaire</b> et du livret d'accueil  6A-6B-6C : distribution des manuels et des carnets de correspondance, distribution des emplois du temps, jeux de préparation du cartable (manipulation et lecture active de l'emploi du temps, comment obtenir un casier au collège)  ... visite des locaux (en fonction de l'horaire)		

# PROGRAMME

**Jeudi 5 septembre matin : prise en charge par les PP des élèves de 6<sup>ème</sup>**

6A SALLE B101 - 6B SALLE B102 - 6C SALLE B103 - 6D SALLE B104 - 6E SALLE B105

	Activités	Réf. du guide du professeur	Réf. du carnet d'activités de l'élève
9h05 à 9h45	<b>1) Bienvenue</b>		
	<b>2) Activités fixe «Inclusion »</b> <b>Sac à messages</b> Préparer les sacs si l'activité n'a pas été initiée le mardi, chaque élève doit avant la fin de la journée remplir et placer un message dans chacun des 5 sacs qui suivent le sien, rappeler les consignes si les sacs sont déjà en place.	<b>FICHE 2</b>	<b>FORMULAIRES DE MESSAGES HORS CARNET D'ACTIVITÉS</b>
	<b>3) Activités fixe «Inclusion »</b> <b>Bingo des prénoms</b> (8')		<b>FICHE HORS CARNET D'ACTIVITÉS</b>
	<b>4) Activités fixe «Inclusion »</b> <i>En plus ou à la place du point 3</i> <b>Rendre à César</b> (10')	<b>FICHE 7</b>	
	<b>5) Activités fixe «Inclusion »</b> <b>Les points communs</b> (10')	<b>FICHE 8</b>	
	<b>6) Activité fixe «Inclusion »</b> <b>J'aimerais voir le monde</b> et <b>Je pourrais passer des heures à regarder</b> (20')	<b>FICHE 9</b>	<b>FICHE 5</b>
9h45 à 10h45	<b>Méthodologie «je suis élève professionnel »</b> par le professeur principal : comprendre l'emploi du temps, gérer l'agenda, consulter emploi du temps et cahier de textes sur La-vie-scolaire.fr, comment préparer son cartable la veille pour le lendemain, gérer son casier au collège, le travail à la maison chaque soir pour préparer la journée du lendemain ...  Présentation de l'AS par les professeurs d'EPS Présentation d'Action Collégiens par Mme TORKMAN  Les équipes pédagogiques tournent dans les classes, les professeurs se présentent		
10h45 à 11h00	<b>RÉCRÉATION</b>		
11h05 à 12h00	<b>Méthodologie «je suis élève professionnel »</b> par le professeur principal : comprendre l'emploi du temps, gérer l'agenda, consulter emploi du temps et cahier de textes sur La-vie-scolaire.fr, comment préparer son cartable la veille pour le lendemain, gérer son casier au collège, le travail à la maison chaque soir pour préparer la journée du lendemain ...  Présentation de l'AS par les professeurs d'EPS Présentation d'Action Collégiens par Mme TORKMAN  Les équipes pédagogiques tournent dans les classes, les professeurs se présentent		

# PROGRAMME

**Jeudi 5 septembre après-midi : prise en charge par les PP des élèves de 6<sup>ème</sup>**

6A SALLE B101 - 6B SALLE B102 - 6C SALLE B103 - 6D SALLE B104 - 6E SALLE B105

	Activités	Réf. du guide du professeur	Réf. du carnet d'activités de l'élève
12h00 à 13h30	Repas pris en commun par tous les élèves menu amélioré et tenant compte des régimes particuliers (un seul service) <b>RÉCRÉATION</b> et à partir de 12h45, ouverture de stands d'information sur l'AS et toutes les activités proposées pendant ce créneau horaire.		
13h35 à 15h10	<b>7) Activité fixe «Inclusion»</b> <b>J'aimerais vous emmener</b> (20')	FICHE 10	
	<b>8) Activité fixe «Inclusion»</b> <b>Les bulles</b> (35')	FICHE 11	FICHE 6
	<b>9) Activité fixe «Inclusion»</b> <b>Le blason</b> (40')	FICHE 12	FICHE 7
15h10 à 15h25	<b>RÉCRÉATION</b>		
15h30 à 16h30	<b>10) Activité fixe «Inclusion»</b> <b>Les règles de la communication</b>	FICHE 5	FICHES 3
	<b>11) Évaluation</b> Répondre aux questions <b>dans</b> les ballons		FICHE 8
	<b>Choix du nom de la classe</b> Présentation d'images et/ou d'informations sur les 5 personnalités proposées le premier jour et processus de choix  Les équipes pédagogiques tournent dans les classes, les professeurs se présentent  Une fois le choix du nom de la classe réalisé, ne pas oublier <b>Sacs à messages</b> : rappeler que chaque élève doit placer un message dans chacun des 5 sacs qui suivent le sien et emporter son sac en partant pour lire ses messages à la maison.		
16h30 à 16h40	<b>Questionnaire « Vision du bien-être »</b> par les membres du COTEC		

# FICHE 1

## TOUR DE TABLE AVEC UN BALLON



Cette activité de présentation peut arriver en début d'accueil après un premier tour des prénoms.

Elle peut être le démarrage d'une séquence ultérieure (2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> jour).

Elle peut être utilisée par les enseignants qui n'ont pas participé à l'accueil et qui ne connaissent pas encore les élèves lors du premier contact en classe. Elle sera alors adaptée selon le cours, la discipline.

Elle peut être actualisée et reprise dans le courant de l'année scolaire, après un long congé par exemple, afin de brièvement reprendre contact avec le relationnel dans la classe.

### Objectifs

- Inclure chaque élève dans une présentation courte, ciblée et non discriminante.
- Permettre à chacun(e) de dire quelque chose de nouveau sur soi (avec un droit de ne pas répondre)
- (Re)-éveiller la curiosité, l'intérêt ou l'ouverture pour les autres.

### Déroulement

Un schéma de présentation simple (sous forme de liste) est écrit au tableau. Chacun reçoit une seule fois le ballon et se présente.

Une demande de ne pas juger ni commenter est explicitement

donnée, comme une amorce aux règles qui vont suivre ou un rappel de celles-ci.

Exemple de présentation (5 informations maximum) :

- Je m'appelle
- J'habite
- Un bon souvenir de la 6<sup>e</sup>
- Quelque chose que j'aimerais découvrir (ou faire pour la première fois) cette année au collège
- En septembre, ce que j'aime, c'est

Nous pouvons leur demander de faire des phrases complètes pour ne pas tomber dans une espèce de catalogue de présentation. Peu importe si au début ils répètent ce que le voisin a dit.

### Exploitation de l'activité

- Comment avez-vous vécu cette présentation ?
- Surprises ? Découvertes ?
- Points communs ou différences ?

### Durée

Il faut compter 30 à 40 secondes par élèves, plus les consignes et l'exploitation.



# FICHE 2

## LE SAC A MESSAGES



### Présentation générale

Des sacs en papier portant le nom des élèves sont alignés sur le mur, par ordre alphabétique, pour servir de « **boîte aux lettres** ». L'activité à développer consiste à solliciter les élèves pour écrire des messages sympathiques.

### Objectifs

- Organiser une activité pour que chacun dans la classe ait un sac à son nom, comme une boîte à messages.
- Proposer un temps qui permette l'observation, les rencontres et les échanges entre le début et la fin de cette activité.
- Donner la mission d'écrire un message positif à un nombre limité et non choisi de camarades de classe.
- Amener l'élève à se reconnaître personnellement.
- Concrétiser des objectifs de climat de classe, d'inclusion ou d'accueil par une activité étalée dans un temps suffisamment long, autour de l'approche positive de soi et des autres.

### Compétences travaillées

Utiliser ses compétences langagières pour formuler son idée, son impression et rester dans la notion de « **positif** » ou sympathique.

**Activer son observation** et sa mémoire pour être en mesure de se rappeler de quelqu'un dans un objectif précis.

**Développer sa capacité** à trouver un aspect positif chez d'autres pairs.

**Être capable de** se reconnaître personnellement un aspect positif.

**Développer des compétences** d'affirmation de soi et d'acceptation des autres.

**Être capable d'attendre le temps annoncé** (6, 12 ou 48 heures) pour découvrir les messages. Différer la volonté de satisfaction immédiate.

**Participer à un donnant-donnant** (exemple : je donne cinq messages et j'en reçois autant).

### Déroulement et consignes

#### 1<sup>o</sup> étape : Constituer les sacs boîtes à messages

- Consigne : y inscrire son prénom de façon personnelle et bien visible.
- Utilisation annoncée : réceptacle à messages.
- Organisation : les sacs sont collés au mur, de façon à pouvoir être ouverts, par ordre alphabétique (= rappel des prénoms des élèves).

#### 2<sup>o</sup> étape : La mission sur une durée annoncée

- Chacun reçoit des formulaires où inscrire des messages sympathiques.
- Les messages seront destinés à un nombre limité de destinataires, c'est-à-dire les sacs qui suivent le sien dans l'affichage collectif.
- Chacun va s'attribuer aussi un message positif personnel.
- A la fin, chacun reprendra soit le sac, soit son contenu à l'issue de la période annoncée.
- Chacun pourra apprécier les messages reçus qui ne seront pas rendus publics. Seule une exploitation sur la question des ressentis en général sera posée, ou encore sur la reconnaissance de la difficulté éventuelle de donner ou de recevoir des messages positifs.

# FICHE 2

SUITE

## Les messages positifs

Il peut être inhabituel pour les élèves de formuler ou de trouver un message positif à une personne peu connue. Nous leur faisons confiance pour qu'ils soient capables de se débrouiller et d'observer les autres. Dans un premier temps, nous pouvons induire le positif par un début de phrase à compléter du genre : « **Ce que j'ai apprécié chez toi, c'est ...** ».

Les messages ont plus de valeur quand les élèves s'impliquent en se nommant et en désignant le destinataire (« De ... A ... »).

## Exploitation des sacs

La première fois, les sacs peuvent constituer une démarche pour valider des échanges et l'observation des autres qui

font suite à des activités d'accueil et de présentation positive. Le fait de connaître les quelques destinataires imposés par l'ordre alphabétique ouvrira leur attention et leur regard bienveillant sur ces élèves.

Par la suite, l'activité des sacs à messages pourra être continuée, notamment à des moments charnières de l'année scolaire, pour des messages semblables, des anniversaires, des encouragements, des remerciements, des reconnaissances de coopération, etc.

L'activité s'inspire du conte bâti sur les besoins et les états du Moi en Analyse Transactionnelle : « *Le conte chaud et doux des chaudoudoux* » de Clause Steiner, édition Interédition.

# FICHE 3

## LA MÉTÉO DES ÉMOTIONS

Lorsque nous commençons directement la rencontre des élèves avec une question importante comme « Comment vous sentez-vous en ce moment ? », les réponses sont difficiles pour eux (pas très culturel ou habituel) et leur vocabulaire est souvent limité, convenu et répétitif.

Il est donc intéressant d'utiliser d'autres approches plus créatives comme la métaphore de la « météo intérieure ».

### Déroulement

C'est un tour de table avec le droit de ne pas répondre à tout.

La consigne est : « en utilisant du vocabulaire et des expressions comme à la météo, comment vous sentez-vous, quelle est votre météo intérieure ? ».

L'animateur acceptera toutes les réponses, même celles qui sortent du lexique de la météo.

### Exploitation de l'activité

Simplement, quand le tour de table est terminé, demander si quelqu'un veut s'exprimer ou ajouter quelque chose.

### Durée

20 à 30 secondes par élève.

### Variantes

D'autres métaphores peuvent être utilisées, avec un corpus non exhaustif d'exemples très variés dans l'intensité pour symboliser les émotions. La liste est proposée au tableau et se termine par « autre ».

### Exemples

*Selon la façon dont vous vous sentez en ce moment, si vous étiez ... vous vous sentiriez comme ...*

*Si vous étiez de l'eau (torrent, mer, ruisseau, neige, etc.)*

*Si vous étiez du vent (bise, tempête, sirocco, vent léger, etc.)*

*Si vous étiez un sport (marche, vélo, course de voitures, boxe, etc.)*

*Si vous étiez un plat (entrée froide, soupe chaude, couscous épicé, glace, etc.)*

*Si vous étiez une épice (cannelle, sel, poivre, piment, basilic, etc.)*

*Si vous étiez du feu (flamme de bougie, feu dormant dans la cheminée, incendie, éclair, etc.)*

# FICHE 4

## BINGO «JE CHERCHE QUELQU'UN QUI...»

### Objectif

- Proposer aux élèves de découvrir des aspects, des goûts, des passe-temps chez les autres élèves
- Les amener à imaginer leur stratégie pour compléter une ligne, une colonne ou une diagonale de cinq personnes différentes
- Faire utiliser par les élèves leurs compétences langagières pour obtenir des informations ou pour répondre aux questions des autres
- Briser la glace par une activité qui oblige à aller vers plusieurs personnes et oser poser une question

### Durée

Entre 10 et 15 minutes.

### Consignes

- 1- Savez-vous ce qu'est un « bingo » ?
- 2- Vous allez devoir trouver cinq personnes différentes qui vont signer dans les cases d'une ligne, colonne ou diagonale
- 3- Quand vous avez terminé, vous dites « bingo » et vous vous placez en cercle extérieur, tout en restant disponibles pour répondre aux questions
- 4- Le groupe aidera la (ou les) dernière(s) personne(s) qui n'aura pas terminé.

est chanteur/ chanteuse	pratique le sport	aime les jours pluvieux	a un animal domestique	a un surnom
parle deux langues	a participé à un spectacle	a fait du vélo ce week end	a assisté à un match de football cette année	a gagné un concours
peut se faire à manger	est enfant unique	sait rouler les «r»	a plus de 2 frères ou soeurs	n'a jamais eu d'os cassés
est né dans une région ou un pays différent	a les oreilles percées	a déjà dormi une nuit sous une tente	aime la cuisine	sait siffler avec les doigts
habite ici depuis plus de 5 ans	dort plus tard que 10h le samedi matin	sait jouer au « jungle speed »	sait chanter juste	a fait son lit ce matin

### Exploitation

- Quelle est la compétence principale que vous avez utilisée dans cette activité ?
- Quelles stratégies pour y arriver ?
- Y avait-il des cases « impossibles » ? Vérifions : qui aurait pu signer dans cette case ?
- Surprise, découvertes ?

# FICHE 5

## LES RÈGLES DE LA COMMUNICATION

Les « règles d'activités » sont des règles adaptées qui visent au meilleur déroulement ou climat pendant l'activité. Ce n'est pas le règlement du Collège qui est non négociable, commun à tous et qui symbolise l'apprentissage de la Loi.

Les règles sont avant tout des limites ou des préférences de comportements basées sur des compétences sociales et relationnelles.

Pendant les activités d'accueil et d'inclusion, les règles viendront de deux formes de messages.

Un premier message oral

Ex :

- ☀ « Vous donnez à l'autre ce moment d'écoute que vous aurez en retour »
- ☀ « Si vous n'êtes pas inspirés ou si vous ne savez pas quoi répondre, laissez la case blanche »
- ☀ « Il ne faudra pas répondre à tout ou expliquer ce que vous n'avez pas envie de dire »
- ☀ « Acceptez ce que les autres disent d'eux, chacun est différent »

Un deuxième message écrit (au tableau, dans le cahier d'accueil) vient confirmer les demandes de fonctionnement des adultes

- ☀ **Importance d'écouter chacun sans lui couper la parole : « Je suis capable d'écouter les autres et les consignes »**
- ☀ **Respect des personnes et des différences : « Je suis capable de ne pas me moquer des autres élèves, je respecte les différences, je ne lance pas des rumeurs avec ce que l'autre m'a raconté »**
- ☀ **Droit de ne pas répondre à tout, Joker : « Je suis responsable de ma parole, je réponds à des questions personnelles si je suis d'accord, j'utilise mon joker quand c'est mon choix ».**

Après avoir induit ou proposé les règles oralement pour les premières activités, il est intéressant de leur demander comment ils les vivent, puis de les noter (préciser) par écrit. Les adultes peuvent les évaluer pendant l'animation, à la fin d'une activité plus importante, ceci afin de les renforcer et de les légitimer

# FICHE 6

## CARTE DE VISITE EXPLOITÉE EN CAUSEUSE

### La carte de visite

Se présenter aux autres de façon positive de soi même constitue le but de ce jeu qui peut durer 45 minutes. Les élèves remplissent la carte de visite de leur dossier «activités» puis échangent en causeuse.

### Description

C'est une façon d'agencer son groupe pour permettre aux élèves de se retrouver deux par deux, presque face à face pour échanger alternativement et ensuite se retrouver avec un nouveau partenaire.

### Objectifs

Mettre les participants en position assise, face à face pour les échanges qui suivent une activité

Expérimenter par deux les échanges verbaux sur l'activité avant de s'exprimer en grand groupe

Créer des interactions entre pairs de la confiance et de la communication sans l'intervention ou le contrôle d'un adulte

Apprendre à communiquer quel que soit le partenaire avec lequel on se trouve.

### Canaux de communication

Verbal : l'activité est toute entière vouée à l'échange verbal entre deux personnes

Kinesthésique : les consignes et l'organisation physique du groupe veulent faciliter la communication par deux en rapprochant les pairs suffisamment pour être à l'aise et pour ne pas déranger les autres.

### Supports matériels

Sièges à déplacer.

### Déroulement

Mettre les élèves en cercle de manière aléatoire pour qu'ils se mélangent. Les faire s'asseoir sur leur chaise

dans leur nouvelle position dans le cercle.

Leur annoncer qu'ils vont échanger en causeuse donc se retrouver deux par deux. Leur demander, la première fois, s'ils savent ce qu'est un siège appelé causeuse et le décrire

Pour se mettre en causeuses, les élèves ont besoin de devenir des numéros un et deux. Les élèves se numérotent en conséquence en partant de la gauche de l'animateur.

Il est intéressant que chacun donne son numéro et non pas que l'animateur le désigne par son chiffre. Pour vérifier rapidement si tous les élèves ont été attentifs, les numéros 1 peuvent lever la main, c'est-à-dire, visuellement, une personne sur deux.

Ensuite, l'animateur donne les consignes en même temps qu'il montre les mouvements et déplacements avec sa chaise.

### Difficultés éventuelles

Pour éviter une confusion dans les déplacements et une répétition des consignes, il est nécessaire que l'animateur ait préparé ses consignes par écrit, les connaisse par cœur et les montre (pour les visuels) en les donnant.

### Résultats

La surprise la première fois que les élèves échangent en causeuse est bien présente.

Cependant, très vite, si les conditions d'animation sont ressenties comme suffisamment sécurisantes, les personnes entrent en communication, le contact visuel s'établit, le duo est concentré sur lui-même, le visage de celui qui écoute reflète une attention, des mouvements de tête marquent une écoute active. Une complicité de communication s'établit entre les deux partenaires de la causeuse.

### Comment induire la réussite de l'activité?

Il est important d'avoir expérimenté soi-même l'activité et de connaître les consignes de façon professionnelle.

# FICHE 6

## SUITE

### Exemples de consignes :

« Les numéros 1 à mon signal, vous allez vous lever, retourner votre chaise de cette façon, c'est-à-dire que vous allez placer le coin avant droit (pas le coté) de votre chaise contre le coin avant droit de la chaise de votre numéro 2.

Ensuite, vous allez vous asseoir et vous retrouver presque face à face, en biais, en causeuse, avec votre partenaire numéro 2. Allez-y !

Les numéros 2 je m'adresse à vous : vous regardez vers le centre du cercle. Vous allez être les premiers à échanger avec votre partenaire numéro 1. Vous allez disposer d'une minute exactement. Pendant ce temps, les numéros 1 écoutent, ne racontent pas leur histoire puisqu'ils auront leur tour de parole juste après, mais peuvent poser des questions s'ils n'ont pas compris quelque chose. Ceux qui parlent n'ont pas le temps de tout raconter ou expliquer. Il est important de faire un choix dans ce que vous allez dire.

Les numéros 2, terminez votre phrase, les numéros 1 c'est à vous pour une minute.

Merci les numéros 1. Vous ne bougez pas. Ce sont les numéros 2 qui vont se déplacer par le centre du cercle. A mon signal, les numéros 2 vont saluer leur partenaire en lui serrant la main, l'appeler par son prénom et le remercier pour la qualité de l'échange. Ensuite, vous allez vous lever et vous déplacer d'une personne dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous allez donc vous retrouver avec un nouveau numéro 1 pour échanger en causeuse.

Après ce troisième échange, c'est au tour des numéros 1 de se déplacer. À mon signal, les numéros 1 vous allez saluer votre partenaire de la même façon que précédemment, vous allez vous lever, prendre votre chaise et la retourner de façon à constituer ensemble un grand cercle. Allez-y ! »

L'échange en grand cercle termine bien les échanges en causeuse car il permet à chacun d'entendre une information de chaque personne. Surtout, il donne à chacun l'occasion après avoir expérimenté la communication et l'échange en duo, d'exprimer un élément (restreint à une seule information) devant le groupe, et donc de prendre sa place dans le groupe.

# FICHE 7

## RENDRE À CÉSAR CE QUI LUI APPARTIENT

### Description

Tous les élèves écrivent leur prénom sur une étiquette, sans la prendre, en la laissant donc sur son support. Chacun va ensuite prendre une autre étiquette et la rendre à son propriétaire.

### Objectifs

Se rappeler le nom d'un autre et lui donner son étiquette.

Reconnaître que ce n'est pas facile de se rappeler le nom de tout le monde.

Déramatiser le fait de se tromper de prénom si ça arrive.

### Canaux de communication

Écrit : les élèves indiquent leur prénom sur une étiquette.

Kinesthésique : chaque élève se lève et retrouve l'élève dont le nom est inscrit sur une autre étiquette qu'il prend.

### Supports matériels

Étiquettes et marqueurs.

### Déroulement

- 1) Chaque élève écrit son nom bien en grand sur une étiquette qui reste sur son support.
- 2) Chacun est amené à prendre une étiquette qui n'est pas la sienne et à la porter à son propriétaire.

- 3) Les élèves qui ont des difficultés peuvent demander de l'aide aux autres, seul le propriétaire de l'étiquette ne peut rien dire.
- 4) Discussion sur la difficulté de retenir les prénoms, la satisfaction d'être appelé par son prénom et la quasi impossibilité de ne pas se tromper ou de tout mémoriser dans un nouveau groupe.

### Difficultés éventuelles

Aucune difficulté spécifique.

### Durée

Moins de cinq minutes

### Résultats

Chaque élève retient spécifiquement plusieurs prénoms du fait qu'ils sont attentifs à la démarche des autres et ont envie de les aider.

Les élèves apprécient que le groupe reconnaisse la peur et la difficulté de mémoriser les nouveaux prénoms.

Quand un élève ne se rappelle plus à qui appartient l'étiquette ou qu'il se trompe, l'aide du groupe et de l'animateur dédramatise la situation.

### Comment induire la réussite de l'activité?

Créer la coopération et pas la compétition dans le groupe va aider à vaincre la peur de se tromper.



# FICHE 8

## LES POINTS COMMUNS

### Description

Les élèves, debout, vont proposer quelque chose qu'ils aiment. Ceux et celles qui ont ce point en commun vont avancer d'un pas dans le cercle.

### Objectifs

Permettre à chacun de se présenter en exprimant ses propres goûts, en affirmant aux autres ce qu'il aime (dans tous les domaines, nourriture, sport, loisirs, variétés, cinéma, nature, etc.).

Amener toutes les personnes du groupe à se positionner par rapport au goût ou au choix annoncé et donc exprimer kinesthésiquement leur similitude ou leur différence.

Permettre de bien vivre le fait de ne pas avoir tout le temps les mêmes goûts que les autres du groupe (en avançant seul ou en restant en arrière seul).

Se trouver des points communs ou des différences avec les autres membres du groupe.

### Canaux de communication

Verbal : la personne qui parle annonce sa phrase, ce qu'elle aime.

Kinesthésique : la personne qui parle avance en même temps dans le cercle. Ceux et celles qui aiment la même chose avancent aussi d'un pas.

### Déroulement

Tout le monde se trouve réuni debout en cercle. L'animateur donne les consignes et va commencer l'activité en premier et participer aussi aux propositions des élèves.

"L'activité consiste à répéter la phrase ceux et celles qui comme moi aiment ... avancent d'un pas. Vous allez donc avancer d'un pas à l'intérieur du cercle en nous présentant quelque chose que vous aimez. Tous les autres dans le groupe vont être attentifs car il va falloir marquer le coup. Soit vous aimez également ce qu'on vous propose, alors vous avancez aussi d'un pas. Soit vous êtes indifférents ou vous n'aimez pas, alors vous ne bougez pas. Seule une personne est obligée d'avancer dans le cercle, c'est celui ou celle qui parle."

### Difficultés éventuelles

Peu de difficultés rencontrées dans cette activité.

### Durée

Consignes plus réalisation de l'activité et rétroaction du groupe : moins de cinq minutes.

### Résultats

Les élèves se sont découverts des points communs. Beaucoup vont aussi retenir les personnes qui se sont retrouvées seules au centre ou à l'extérieur. L'activité fait que les goûts originaux sont aussi bien acceptés que les autres et que chacun est reconnu avec ses ressemblances et différences.

### Comment induire la réussite de l'activité?

Il est intéressant que l'animateur commence lui-même l'activité avec une phrase qui va créer un élan de convivialité (ceux et celles qui aiment le chocolat ... les vacances ... rire, etc.). L'attitude non-verbale ainsi que les mots vont être importants quand une première personne se retrouve seule. Une brève reconnaissance positive et l'animation recommence sans insister et surtout sans victimiser ni glorifier l'élève différent..

# FICHE 9

J'AIMERAIS VOIR LE MONDE...  
JE POURRAIS PASSER DES HEURES A REGARDER...

## Objectif général

Se présenter à d'autres pairs en parlant de ses goûts (ici le visuel), de ses rêves et fantaisies

## Compétences

### Langagières

- S'exprimer de façon à être compris et exprimer clairement ses idées, ses concepts, ses nuances
- Comprendre le message de l'autre, ses différences, éventuellement pour poser une question de précision ou de compréhension
- Écouter l'autre, organiser la prise de parole chacun à son tour sans interrompre pour prendre la parole

### Organisationnelles et sociales

- Prendre sa place en expliquant ses goûts personnels
- Choisir dans un corpus, peut-être compléter par un choix différent
- Comprendre et s'insérer dans des consignes de fonctionnement

## Déroulement

### 1<sup>er</sup> temps : Présentation des objectifs

- Se présenter, connaître les autres, découvrir leurs différences ou leurs goûts similaires
- Parler de ses choix en utilisant son imaginaire
- S'exprimer et écouter à son tour

### 2<sup>ème</sup> temps : Consignes et programme de l'activité

- Il ne faudra pas mémoriser ou restituer la présentation des autres
- Vous allez parler de vous en choisissant deux phrases

ou en complétant la liste

- En prenant une expression imagée de la langue française (« Je pourrais passer des heures à ... », choisissez deux choses que vous aimez regarder, observer. Pour rappel ce temps est au conditionnel, ce n'est pas nécessairement la réalité des actions.
- Vous échangerez avec deux (ou trois) partenaires ensuite nous ferons un rapide tour de table

### 3<sup>ème</sup> temps : Mise en place des échanges

- Échanges deux par deux ou par groupes de trois. Techniques ludiques pour les mélanger (ex : ordre alphabétique des prénoms, nombre de lettres dans le prénom, numéro d'habitation, etc.)
- Répartition des temps de parole et d'écoute des élèves en autonomie. Exemple : Les A parlent pendant deux minutes précises, les B écoutent. Ensuite on inverse. Changement de partenaires.

### 4<sup>ème</sup> temps : Rétroaction

- En grand cercle, chacun, s'il le veut, cite simplement un de ses choix sans l'expliquer
- Exploitation de l'activité
- Fonctionnement et choix
- Ressenti
- Surprise, découverte
- Objectifs d'accueil ?

## Durée

Environ 20 minutes.

# FICHE 10

## J'AIMERAIS VOUS EMMENER...

### Description

Chaque personne reçoit le ballon en forme de globe terrestre et va se présenter en disant trois choses :

- Je m'appelle
- J'aimerais vous emmener ...
- Parce que

### Objectifs

Permettre à chaque personne sans exception de se (re) présenter au groupe

Demander à chacun d'inviter les autres dans un endroit qu'il aime particulièrement

Découvrir l'autre en écoutant les raisons qui font que son endroit « est une invitation »

Utiliser le ballon comme lieu entre les participants

Susciter la convivialité

Démarrer le module par un exercice sans exclusion qui permet à chacun de rêver et d'inclure les autres dans son rêve

### Canaux de communication

Oral : la présentation de chacun et le partage du rêve

Kinesthésique : créer des liens entre les personnes par l'intermédiaire du ballon ; utiliser le ballon pour éventuellement illustrer la position géographique de l'endroit cité.

### Supports matériels

Un ballon représentant la terre, soit en tissu, en mousse ou un ballon à gonfler

### Déroulement

L'animateur commence l'exercice en précisant que chacun reçoit le ballon « une et une seule fois »

Quand la personne a terminé sa présentation, elle appelle par son prénom la personne suivante qu'elle choisit et lui envoie la terre.

### Difficultés éventuelles

Les élèves croient souvent qu'ils ne peuvent plus choisir un endroit qui a déjà été choisi. Leur signaler qu'on peut être invité plusieurs fois au même endroit ou dans le même pays, ce n'est ni interdit, ni déplaisant. Ne pas insister pour qu'ils retrouvent le lieu sur la mappemonde. Cela peut se faire en cours de géographie.

### Durée

Environ 40 secondes par élève.

### Résultats

C'est un exercice qui invite à l'imagination au rêve au voyage.

Chacun invite tout le groupe sans exclusion et crée dès lors une cohésion parmi les élèves. C'est souvent un plaisir de se laisser emporter par son imagination et celle des autres. Les quelques commentaires sont positifs et d'étonnement : découverte des sensibilités des autres des points communs, des voyages déjà faits par d'autres ou de leurs rêves, découverte aussi que certaines personnes vous invitent pas très loin, chez eux, pour y goûter l'hospitalité, autre voyage

Il y a une approche multiculturelle de l'activité et beaucoup d'élèves seront fiers d'emmener les autres dans leur pays d'origine.

Les raisons d'apprécier certains endroits seront souvent sensorielles (beauté visuelle, chaleur, nourriture, musique, aventure, etc) mais aussi humaines (des personnes différentes, des coutumes, un accueil, du bonheur, comme dans les films, etc.)

### Comment induire la réussite de l'activité?

La position des élèves est importante : il faut les mettre en cercle, assez rapprochés pour que tout le monde puisse se regarder et s'entendre.

# FICHE 10

## SUITE

Le ballon doux, en tissu par exemple, est un objet presque magique. Mais il est indispensable que ce ballon représente avant tout le globe terrestre.

Quand l'animateur va lancer son invitation au rêve, il est important d'avoir un profil bas, de ne pas donner l'exemple de son dernier voyage à l'autre bout du monde, d'abord parce que les élèves, n'ont pas tous cette chance et se sentiront diminués, ensuite parce que la valeur induite dans l'exercice n'est pas tant la distance ou l'exotisme que la convivialité ou l'hospitalité d'un lieu.

## Variantes

Il existe sur le marché des coussins en forme de planète. Nous pouvons imaginer des variantes à la présentation travaillée dans cette fiche :

Avec la planète Terre :

J'aimerais vous emmener ... parce que

Une chose que je trouve particulièrement belle sur cette terre.



# FICHE 11

## SUITE

Dans l'exploitation de cette activité, comme pour les autres, il est important d'aller chercher leurs émotions, leurs difficultés éventuelles (ou leurs facilités) et ce qu'ils ont découvert ou ce qui les a surpris. Cette exploitation va leur permettre de verbaliser une possible difficulté ou va les rassurer d'entendre que d'autres ont aussi vécu la même chose à certaines questions. Le rôle de l'animateur est justement de les remercier de leur participation, de les rassurer en expliquant que dans notre culture, il n'est pas fréquent ni facile de parler de soi en terme de réussite par exemple.

Une permission qui a déjà été donnée implicitement et qu'il est important de verbaliser dans ces activités : "Chacun peut se voir en positif et avoir de l'estime pour soi ainsi que pour les autres."

La question "En cas de problèmes, trois personnes qui peuvent m'écouter ou m'aider..." est parfois vécue comme difficile par des jeunes qui s'aperçoivent qu'ils n'arrivent pas à trouver trois noms. L'animateur préconise pour cette question que seules des initiales complètent la phrase, par respect de la vie privée. Comme les élèves ont entendu qu'ils n'auraient pas le temps de tout expliquer aux autres, il y a des initiales griffonnées en dernière minute qui soulagent et feront passer inaperçu un éventuel manque d'adulte à l'écoute ou aidant.

Les trois bulles vides peuvent avoir plusieurs utilisations, au choix des animateurs et selon leur programme. A l'origine, ces trois bulles étaient destinées à contenir les réponses orales de l'activité "regroupement par trois" (fiche d'activité n° 10). Elles peuvent servir à d'autres questions de présentation positive imaginées par l'équipe d'animation ou tout simplement ne pas être utilisées.

# FICHE 12

## LE BLASON

### Description

Les élèves vont se présenter après avoir complété un blason en utilisant le dessin.

### Objectifs

Utiliser le canal du dessin et non celui de l'écrit pour représenter une information concernant la personne.

Échanger avec des partenaires et choisir les réponses qui vont être données.

Aborder des thèmes différents et plus impliquants.

Donner et écouter une phrase importante de chacun.

### Canaux de communication

Écrit : Les élèves dessinent les réponses aux questions dans un blason contenant 6 cases. Ils écrivent ensuite leur phrase-trésor.

Oral : Échanges en causeuse puis en grand groupe.

### Supports matériels

Blason stylisé découpé en 6 cases, marqueurs et crayons de couleur.

### Déroulement

- Après avoir reçu une feuille contenant un blason, les élèves découvrent et répondent aux 6 questions sans écrire, juste en dessinant, symbolisant ou en utilisant des logos :
  - Un événement important pour moi de 0 à 6 ans.
  - Un événement important pour moi de 6 ans à aujourd'hui.
  - Un moment heureux dans l'année qui vient de passer.
  - Une réussite dans l'année qui vient de passer.
  - Je suis l'inventeur d'une machine spéciale qui ...

- Une qualité que les autres me reconnaissent et qui me plaît aussi.

- Après environ 4 minutes, la deuxième consigne est donnée. Utilisation de l'écrit pour indiquer sous le blason une "phrase-trésor", c'est-à-dire une phrase qu'on aime et qui aide, qui soutient, une phrase importante pour soi.
- Échanges en causeuses (1 minutes pour expliquer 3 cases au maximum ainsi que sa phrase-trésor à son partenaire). Échange en grand groupe: chacun va expliquer la machine qu'il aimerait inventer.
- Après une synthèse sur l'activité, l'animateur note sur une grande feuille les phrases-trésor des élèves. Réactions

### Difficultés éventuelles

Certains élèves trouvent difficile de répondre aux questions par un dessin.

A ce moment du programme des animations, en principe les messages de liberté par rapport aux réponses ont été suffisamment répétées pour que l'exercice se déroule facilement

### Durée

Environ 40 minutes.

### Résultats

Il y a une création de blasons colorés, figuratifs ou non, mais qui sont importants pour les élèves et qui pourraient, avec leur accord, être exposés pour les parents s'ils sont détachables du cahier d'accueil. Les élèves ont encore parlé d'eux dans des registres différents et ils apprécient de pouvoir choisir leurs réponses, de découvrir les autres et de parler de l'activité.

Les phrases-trésor peuvent servir de ressources d'idées dans lesquelles les élèves puiseront s'ils le veulent pendant l'année.

# FICHE 12

SUITE

## Comment induire La réussite de l'activité?

Il est important que l'animateur insiste sur deux aspects. La forme d'abord : le dessin ou la symbolisation des réponses (par une lettre par exemple) doit servir à la seule mémoire de l'élève et pas à une compréhension visuelle des autres personnes. Sur le fond ensuite, l'animateur va rassurer en précisant le sens des questions pour laisser

une grande marge de liberté : les événements importants ne sont pas "les plus importants", mais quelque chose qui a compté pour eux et dont ils ont envie de parler ; la "réussite" peut se définir comme "quelque chose qu'on a mené à bien", et pas du tout avoir escaladé une montagne ou gagné un championnat international.

Si une case est trop difficile, l'animateur leur laisse la liberté de ne rien dessiner (ils peuvent quand même l'expliquer) ou de passer cette question;



# FICHE 13

## JEU COOPERATIF CONCERNANT LA COMMUNICATION

Ce jeu va permettre à l'enseignant de faire travailler les élèves en coopération et de les faire réfléchir à leur communication en équipe.

### Le fax

### Descriptif

Les élèves, par groupe de 4 à 8 vont se mettre en colonne. L'idée est de constituer un « fax » (télécopieur), qui envoie un message. Le premier de la colonne est l'imprimante du fax, le dernier a le rôle d'émetteur d'un message connu de lui seul.

### Objectifs

- Faire comprendre l'importance d'une communication réfléchie dans l'équipe
- Accepter que des informations peuvent se perdre
- Reconnaître l'importance de vérifier, d'avoir les mêmes codes en commun
- Rire ensemble et se donner le droit à l'erreur et à l'amélioration

### Déroulement

Les élèves en colonne ont devant eux le dos d'un membre du fax sauf le premier qui seul, possède une feuille et un stylo. Le dernier envoie un message de quelques mots écrits avec son doigt sur le dos de la personne placée devant lui, lettre par lettre. Il ne faut pas attendre que l'autre ait bien

compris la lettre tracée sur son dos d'ailleurs personne ne peut parler ni se retourner pour communiquer une demande. L'émetteur et chaque élément du fax doivent envoyer aussi vite que possible la lettre communiquée car une autre arrive aussitôt après. ; L'émetteur termine par un point final, ensuite tout le groupe se réunit pour découvrir le résultat sur la feuille de l'imprimante.

### Exploitation du jeu

- Que s'est-il passé ?
- Comment pourriez-vous faire la prochaine fois ?
- Que concluez-vous de cette activité ?

### Durée

L'ensemble ne prend pas plus de 10 minutes maximum.

### Supports matériels

Juste une feuille et un stylo pour le rôle de l'imprimante.

### Éléments d'exploitation

Les erreurs sont normales et amusantes dans cet exercice. Plus il y a d'intermédiaires, plus il y a de chance que les lettres soient perdues ou mal interprétées. Une équipe souvent prend le risque de perdre de l'information. En plus, chacun a une façon personnelle de tracer les lettres et dans ce jeu, le groupe n'a pas eu l'occasion de planifier une stratégie commune pour la réussite de l'activité.

Les fiches de travail et d'activités ont été produites par Christian Staquet.

#### Références bibliographiques :

C. Staquet, *Accueillir les Elèves, Chronique Sociale, Lyon, 2002*  
C. Staquet, *Le Livre du Moi, Chronique Sociale, Lyon, 2001*



Commentaires  
des enseignants

A series of horizontal dotted lines for writing.

