



QUELQUES IDÉES D'ACTIVITÉS

BRISE-GLACE POUR LE

PREMIER COURS

BRISE-GLACE POUR APPRENDRE A SE CONNAITRE

- Les étudiants se présentent à tour de rôle au reste de la classe, d'abord en se nommant, puis en répondant à deux ou trois questions sur eux-mêmes, liées ou non au cours. Par exemple, vous pourriez leur demander leur ville natale, leur film, leur livre ou leur voyage préféré, la réalisation dont ils sont la plus fière, etc. Vous pouvez compléter la chaîne en vous présentant et en répondant aux mêmes questions.

Variante : pour déterminer à quelle question les étudiants doivent répondre, vous lancez, ou l'étudiant concerné lance, un dé. Chaque face correspond à une question que vous aurez préalablement précisée (ex. un: ville natale ; deux: film préféré, etc.).

- Les étudiants sont assis en cercle (vous pouvez également prendre place et participer au jeu). Vous remettez une boule de ficelle ou de laine à un premier étudiant (prévoir une longueur suffisante selon la taille du groupe). L'étudiant se nomme puis répond à une ou deux questions le concernant (selon vos consignes). Une fois terminé, il attache le bout de ficelle ou de laine à un doigt ou le tient fermement puis lance la boule à un autre étudiant qui à son tour se présente et répond aux questions et ainsi de suite.
- Vous faites circuler dans la classe un bol ou une boîte qui contient une certaine quantité d'items identiques (ex. bonbons, cure-dents, trombones, etc.). À tour de rôle, chaque étudiant prend la quantité qu'il désire (vous pouvez toutefois imposer un maximum). Quand tous les étudiants ont pigé, vous leur expliquez alors qu'ils doivent se présenter et partager avec la classe des faits les concernant, selon le nombre d'items qu'ils ont pigé. Pour donner l'exemple, vous pouvez vous-même commencer l'activité.

- Vous distribuez au hasard, à chaque étudiant, un papier sur lequel est inscrit le nom d'un étudiant du groupe. À tour de rôle, chaque étudiant mentionne à haute voix le nom de l'étudiant inscrit sur son papier. Ce dernier doit se présenter selon vos instructions.

Variante : vous demandez à chaque étudiant d'inscrire son nom sur un bout de papier. Une fois replié, il doit le déposer dans une boîte. À tour de rôle, chaque étudiant pige un nom et l'étudiant concerné doit se présenter selon vos instructions. N'oubliez pas de mettre votre nom également dans la boîte !

- La classe est divisée en groupes de quatre ou cinq étudiants¹. Dans chaque groupe, les étudiants doivent échanger entre eux afin d'identifier cinq choses qu'ils ont tous en commun. Une restriction : les étudiants ne peuvent pas mentionner des faits reliés à leur programme d'études et au Cégep de Granby. Par la suite, un porte-parole présente les cinq éléments communs au reste de la classe. Au fur et à mesure des présentations, vous pouvez mentionner aux étudiants les éléments que vous avez en commun avec chacun des groupes.
- Chaque étudiant doit faire trois affirmations le concernant, deux vraies et une fausse. Les étudiants et l'enseignant doivent deviner quelle est la fausse déclaration. Afin d'éviter tout dérapage, il serait préférable que vous précisiez quelques balises à respecter (ex. aucune information confidentielle concernant une autre personne, etc.). Vous pouvez également vous prêter au jeu afin que les étudiants puissent mieux vous connaître.

¹ Les étudiants peuvent former les groupes eux-mêmes ou vous pouvez faire un jeu. Par exemple, vous pouvez distribuer des cartes à chaque étudiant. Tous les étudiants ayant un As se regroupent et ainsi de suite. Vous pouvez également distribuer des cartons de couleur, demander aux étudiants dont l'anniversaire est en septembre de se regrouper, etc.

Variante : le groupe est divisé en équipes de quatre ou cinq étudiants. À tour de rôle, chaque étudiant doit faire trois affirmations le concernant, deux vraies et une fausse. Les autres étudiants de l'équipe l'interrogent, durant une période de temps prédéterminée, pour identifier le mensonge. Pour ajouter au défi, les questions posées ne pourraient être répondues que par oui ou par non.

- Chaque étudiant écrit son nom sur un bout de papier et vous le remet. Vous distribuez ensuite les papiers de manière aléatoire. Les étudiants doivent circuler dans la classe et interroger les autres afin de retrouver la personne dont le prénom est inscrit sur le papier.
- Vous regroupez les étudiants en paires. Chaque étudiant parle de lui-même à l'autre, en répondant à des questions précises que vous aurez préalablement déterminées. Après quelques minutes, chaque étudiant présente l'autre étudiant au reste de la classe.

Variante : au lieu de se présenter verbalement pour répondre aux questions, les étudiants font des dessins.

- Les étudiants forment une file (ou doivent s'asseoir en classe) dans l'ordre alphabétique de leur prénom (ou de leur nom de famille, de leur date d'anniversaire, etc.) en interrogeant les autres étudiants et en se positionnant en fonction de la réponse.
- Un premier étudiant dit son nom. Celui qui est assis derrière lui (ou à côté de lui si vous avez disposé la classe en cercle) répète le nom précédent et ajoute son nom et ainsi de suite jusqu'à ce que vous complétiez la chaîne et répétiez tous les noms des étudiants dans la classe.

Variante : pour ajouter au défi, en plus de son nom, le premier étudiant ajoute une ou deux autres informations le concernant (ex. vous pouvez demander à chacun de préciser sa ville d'origine, si c'est sa première session au Cégep (dans le cas d'un cours de première session), etc.). Celui qui est assis derrière le premier étudiant répète uniquement le nom précédent, se nomme puis ajoute les informations le concernant et ainsi de suite jusqu'à ce que vous complétiez la chaîne.

Variante : pour rendre l'activité plus amusante, vous pouvez demander aux étudiants d'ajouter un geste après avoir dit leur nom (se lever, tousser, frapper des mains, etc.). Chaque étudiant doit répéter le nom et effectuer le geste du ou des étudiants le précédent pour terminer avec... vous !

- La classe est divisée en deux groupes. Chaque étudiant doit inscrire sur une « fiche d'identité » un certain nombre d'informations le concernant, que vous aurez préalablement déterminées (ex. âge, ville d'origine, loisir préféré, principale qualité, choix de carrière, etc.), sans toutefois écrire son nom, puis vous la remet une fois complétée. Vous redistribuez ensuite les feuilles de l'équipe A aux étudiants de l'équipe B et inversement. Les étudiants de chaque groupe doivent se mettre d'accord pour identifier les titulaires des « fiches d'identité » de l'autre équipe en un temps limité que vous aurez préalablement déterminé. Ensuite, une mise en commun a lieu. Chaque étudiant identifié correctement fait marquer un point à son équipe.
- Chaque étudiant répond à un court questionnaire en indiquant dans un tableau, pour chaque affirmation (en lien ou non avec le cours), s'il aime ☺ ou n'aime pas ☹. Il circule ensuite dans la classe et interroge les autres étudiants afin d'identifier celui ou celle avec qui il a le plus de réponses communes. Selon le nombre d'étudiants en classe, le groupe peut être subdivisé en deux sous-groupes ou plus pour faire cette activité.

	Nom	MOI					
Affirmation							
Lire des romans policiers		☺					
Animer des groupes		☹					
Travailler en équipe		☺					
Faire des calculs mathématiques		☹					
Etc.							

- Sur une feuille 8 ½ x 11, vous concevez un tableau 4 x 4 ou 5 x 5. Dans chaque case, vous inscrivez une affirmation, farfelue ou plus sérieuse, en lien ou non avec le cours. Vous distribuez le tableau aux étudiants. Ces derniers doivent circuler en classe et interroger les autres étudiants afin d'identifier ceux et celles qui correspondent à l'affirmation (ex. trouver un étudiant qui conduit une moto, qui parle espagnol, qui joue un instrument de musique, etc.). Pour chaque réponse positive, le nom de l'étudiant concerné doit être inscrit dans la case correspondante. Le premier étudiant qui a complété toutes les cases crie « Bingo! » ou « Terminé! » ou autre. Les réponses des étudiants doivent bien sûr être honnêtes!

- Chaque étudiant répond à un questionnaire que vous aurez préalablement élaboré (vous pouvez poser des questions en fonction de ce que vous voulez apprendre sur vos étudiants. Par exemple : donnez trois adjectifs qui vous caractérisent le mieux, de quoi êtes-vous le plus fier, préférez-vous travailler seul ou en équipe, etc.). Vous redistribuez ensuite les questionnaires de manière aléatoire. Les étudiants doivent circuler dans la classe et interroger les autres étudiants afin de retrouver celui ou celle qui a répondu au questionnaire. Selon le nombre d'étudiants en classe, le groupe peut être subdivisé en deux sous-groupes ou plus pour faire cette activité.

BRISE-GLACE POUR SE FAMILIARISER AVEC LE CONTENU DU COURS

- À partir du titre du cours, les étudiants doivent dire à voix haute un mot qu'ils associent à l'un ou l'autre des mots clés du titre. Notez au tableau chacune des réponses puis établissez ensuite des liens avec le contenu du cours.
- Écrivez au tableau une question en lien avec le cours, pour laquelle chaque étudiant doit émettre une opinion. Une fois leur réponse rédigée, les étudiants partagent leur réponse avec le reste de la classe (ou en sous-groupe). Des discussions et des échanges peuvent s'en suivre. Vous pouvez établir des liens avec les types de sujets qui seront débattus durant la session dans le cadre de votre cours.
- Vous distribuez aux étudiants un questionnaire de 10 à 15 questions, en lien avec des sujets qui seront abordés dans le cours, auxquelles ils doivent d'abord répondre sur une base individuelle (vrai ou faux, choix de réponse, etc.). Ensuite, en sous-groupe, les étudiants comparent leurs réponses et doivent s'entendre sur la bonne réponse pour chacune des questions. Pour chaque question, le porte-parole de chaque équipe dit la réponse de l'équipe au reste de la classe. Vous pouvez ensuite demander aux équipes d'argumenter et d'expliquer leur réponse ou vous pouvez intervenir, transmettre la bonne réponse et fournir des explications supplémentaires, etc.

AUTRE

- À la fin du premier cours, afin de savoir un peu mieux où se situent vos étudiants face au cours, vous pouvez leur poser deux questions simples auxquelles ils doivent répondre par écrit de manière anonyme :
 - a) Qu'est-ce qui vous intéresse le plus dans le cours? Qu'avez-vous le plus hâte d'apprendre?
 - b) Quelles sont vos principales préoccupations?

SOURCES

Dan Frost, « Breaking the Ice : quelques idées pour motiver dès le premier cours », Cahiers de l'APLIUT [En ligne], Vol. XXIV N° 2 | 2005, mis en ligne le 07 août 2012, consulté le 14 août 2014. URL : <http://apliut.revues.org/2952>

Georgia Gwinnett College, Ice Breakers for First Day of Class, consulté le 13 août 2014. URL : <http://teacherweb.ggc.edu/cte/node/68>

Lemeunier, Valérie, Animer la première séance de classe dans une perspective actionnelle, 2008, consulté le 12 août 2014. URL : http://www.rpkansai.com/bulletins/pdf/022/009_014_lemeunier.pdf

Schaumburg High School, Icebreakers/Activities, consulté le 12 août 2014. URL : http://www.shs.d211.org/FCSciences/faculty/L1H/Pages/ice_breakers.htm

University of Michigan, Center for Research on Learning and Teaching, Sample Workshops for New GSIs, consulté le 13 août 2014. URL : http://www.crlt.umich.edu/sites/default/files/resource_files/Chapter_3.pdf

AUTRES RÉFÉRENCES UTILES

D'autres références sont également proposées dans le Guide d'accompagnement des nouveaux enseignants, [Quels conseils pour votre premier cours \(et les cours suivants!\)](#).