

Notre sélection d'activités brise-glace sous forme de jeu de cartes

Issue pour partie du jeu Métacartes « Faire ensemble », la sélection que nous vous proposons concerne essentiellement les activités dites « brise-glace » répondant à une typologie d'objectifs que nous avons définie :

- > **Introduire un contenu**
- > **Se connaître**
- > **S'énergiser**
- > **Débattre**

Chaque couleur représente l'une de ces quatre familles d'objectifs. Le recto de chaque carte indique le but de l'activité, son nom, le nombre de personnes requises et le temps nécessaire. Au verso se trouve le descriptif de l'activité et des conseils pour la mettre en place. En complément, nous vous proposons des cartes *actions* transversales et qui peuvent être utilisées pour d'autres activités que vous aurez imaginées et créées.

Pour télécharger
les cartes activités en PDF >



Ce pictogramme
vous indique qu'il s'agit d'une
carte *action*, à utiliser pour voter,
s'exprimer ou pour débattre.

*Nos sources : <https://www.metacartes.cc/>, la newsletter du
CNP « L'Infusion Pédagogique #2 », SMART GAMES : « Not
sinking » de Grenoble INP-UGA, images The noun project*

Ce jeu de cartes a été réalisé à l'occasion de la
Journée de la pédagogie par le jeu du 2 juin
2023, organisée par le Centre des Nouvelles
Pédagogies, qui fédère les équipes de la DAPI
(UGA) et de PerForm (Grenoble INP-UGA).

Pour nous contacter : cnp@univ-grenoble-alpes.fr



INTRODUIRE UN CONTENU



BALLE MAGIQUE



8-15



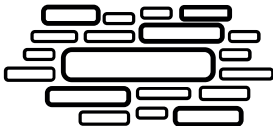
5-15'



Lancer des tours de paroles aléatoires grâce à une balle « magique » afin de faire émerger des idées sur une notion. Le hasard implique une écoute attentive jusqu'au bout de l'activité.

1. Choisir un thème et demander aux participants d'y réfléchir.
2. Lorsqu'un participant attrape la balle, il énonce une idée liée au thème et fait passer la balle à un autre participant. Tous les participants doivent avoir l'opportunité de s'exprimer.
3. Collecter les idées en les écrivant au tableau.
4. Discuter en groupe autour des idées retenues.

INTRODUIRE UN CONTENU



NUAGE DE MOTS



3 et +



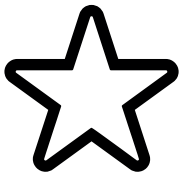
10-20'



Introduire une notion, un concept pour réfléchir à la représentation que l'on en a. Peut aussi être utilisé pour faire le bilan d'une notion ou d'un concept et l'évolution de sa représentation.

1. Démarrer l'activité en énonçant la notion sur laquelle les participants vont être amenés à étudier en groupe.
2. Les groupes réfléchissent autour de leurs représentations de cette notion et notent sur un papier ou via un outil en ligne, les mots qui s'y rapportent.
3. Collecter les mots et les afficher à l'ensemble des participants.
4. Regrouper les mots qui ressortent le plus.
5. Échanger autour des mots mis en évidence et de la notion traitée.

INTRODUIRE UN CONTENU



JEU DE L'ÉTOILE



4 et +

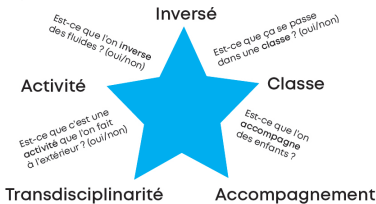


10-60'

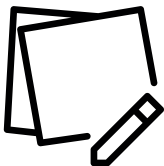


1. Dessiner une étoile avec un mot au bout de chaque branche. Les mots ou expressions choisis doivent être en connexion avec le contenu pédagogique.
2. Les participants doivent poser des questions fermées (oui/non) uniquement en relation avec l'un des mots de l'étoile pour découvrir le contenu pédagogique.
3. Le jeu peut être prolongé de la manière suivante : chaque étudiant devra ensuite faire sa propre étoile, puis en groupes de 4 ou 5 personnes, chacun propose son étoile au groupe à tour de rôle.

Exemple :



INTRODUIRE UN CONTENU



MÉTHODE DES POST-IT



7-12



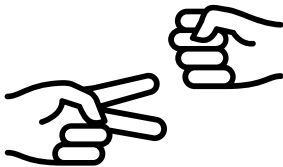
15-30'



L'usage des post-it facilite la réflexion collective. Ce format simple permet d'organiser et de discuter plus efficacement des informations en groupe.

1. Durant l'atelier, demander aux personnes de noter sur des post-it les idées clés (1 idée par post-it, écrite de manière lisible).
2. Collecter les post-it sur une surface appropriée (tableau, vitre, table) pour voir et manipuler l'information.
3. Collecter et afficher les post-it.
4. Regrouper : suivant les conseils du groupe, faire des blocs ou colonnes de post-it avec des thèmes similaires.
5. Nommer : demander au groupe de proposer des titres pour les catégories.

S'ÉNERGISER



CHIFOUMI COLLECTIF



10-50



5-15'



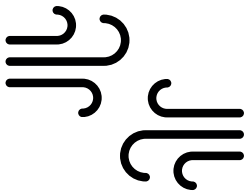
UGA
Université
Grenoble Alpes



Aussi appelé « pierre – papier – ciseaux », cet énergiseur puissant est bien adapté aux grands groupes.

1. Debout, se mettre en binôme et faire un chifoumi en deux manches gagnantes.
2. La personne perdant se met derrière celle gagnant, elle devient son fervent soutien et l'encourage en scandant son prénom.
3. La personne gagnant va alors affronter une autre personne gagnant et ainsi de suite.
4. Le jeu continue jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux groupes scandant les prénoms des deux derniers joueurs lors de la finale.

S'ÉNERGISER



RESPIRATION COLLECTIVE



6-30



5-15'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Un exercice simple à base de mouvement et de respiration pour coopérer et se synchroniser autrement que par le mental.

1. Se mettre debout, en cercle.
2. S'échauffer en prenant ensemble quelques inspirations profondes.
3. Ajouter un mouvement : lever les bras en rythme avec l'inspiration et les redescendre avec l'expiration.
4. Pratiquer en essayant de rester synchronisés collectivement.
5. Varier : en ligne, certains tournées vers l'intérieur d'autres vers l'extérieur du cercle.

S'ÉNERGISER



BALLON D'HÉLIUM



4-6



5-15'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Jeu coopératif où les personnes doivent se coordonner pour faire descendre ensemble un bâton léger.

1. Se munir d'un bâton long et fin (plus le bâton est léger, plus l'exercice est délicat).
2. Demander aux participants de former deux rangées, face à face, avec le bâton posé sur leurs index respectifs.
3. Demander aux participants de faire descendre ensemble le bâton jusqu'au sol sans jamais perdre le contact de leurs doigts avec le bâton.
4. Échanger sur l'exercice.

S'ÉNERGISER



PERCUSSION CORPORELLE



20 et +



5-15'



UGA
Université
Grenoble Alpes



On utilise des techniques de percussions corporelles pour apprendre collectivement un rythme, idéalement qui fait sens au sein du groupe. Cette méthode permet de créer un vécu commun et de se délasser les jambes !

1. Proposer aux participants de se lever et de prendre de l'espace.
2. Enseigner un rythme simple frappé sur le corps aux participants. Scénariser l'intervention permet de faire le lien avec le contenu.
3. Reprendre le rythme tous ensemble.

S'ÉNERGISER



Y'A UN LOUP



30 et +



5-15'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Ce jeu rapide et simple permet d'engager les participants à un premier contact visuel et à découvrir les secrets talents d'acteur et d'enquêteur de chacun.

1. Engager les participants à se lever, se disperser dans l'espace puis à fermer les yeux.
2. L'animateur explique le but du jeu puis va taper sur l'épaule d'un des participants qui sera le loup.
3. Tous les participants ouvrent les yeux et déambulent dans l'espace tout en se regardant chacun dans les yeux lorsqu'ils se croisent.
4. Le loup tue sa victime en un simple clignement de l'œil, la victime attend 2 secondes puis mime son décès avec gestes et bruitages.
5. Tous les participants doivent deviner qui est le loup avant qu'il ait décimé la population.
6. Une autre partie peut recommencer avec un autre loup.

SE CONNAÎTRE



HAUT LES MAINS



30 et +



5-15'



Dans ce petit jeu inspiré de Déclic® les joueurs doivent répondre le plus rapidement possible par Vrai ou Faux à des phrases que les joueurs lisent tour à tour. Ces phrases peuvent concerner le joueur lecteur « Je ... », l'ensemble des joueurs (individuellement) « vous ... » ou une information générale « il y a ... ». Avec Haut les mains, dynamisez vos groupes et brisez la glace lors de vos formations.

1. Prendre la carte *oui* dans la main droite et la carte *non* dans la main gauche.
2. Le joueur le plus jeune commence et prend le rôle de lecteur.
3. Le lecteur pioche une carte *question*, lit une affirmation.
4. Les autres joueurs doivent réagir rapidement à cette phrase en levant leur carte *oui* ou *non* selon leur réponse.
5. Le plus rapide devient lecteur à son tour.
6. En fonction de l'affirmation, le lecteur peut demander à un ou plusieurs joueurs de justifier leur réponse.

SE CONNAÎTRE



PHOTOLANGAGE



8-15



10-20'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Mode d'expression alternatif où les participants répondent à une question en choisissant une image parmi une collection.

1. Mettre à disposition une collection variée d'images, de photos, de cartes postales, de cartes du jeu *Dixit*® et choisir la question.
2. Poser la question (image qui vous représente, humeur du jour, opinion sur un sujet).
3. Demander aux participants de choisir 1 ou 2 images qui illustrent au mieux leur réponse.
4. Échanger en groupe : chaque participant présente au groupe son image et explique son choix.

Le photolangage est une méthode qui a fait l'objet de nombreuses publications. Pour en savoir plus >



SE CONNAÎTRE



RÉPONSES GÉOGRAPHIQUES



8 et +



5-15'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Cette activité propose de répondre à des questions en se déplaçant. Cela permet de visualiser la constitution du groupe et de faire connaissance de manière ludique.

1. Écrire 1 ou plusieurs questions permettant de caractériser les participants. *Exemple : De quelle filière venez-vous ? Dans une équipe, faut-il être tous différents ou tous pareils ?*
2. Matérialiser dans la salle, autant de zones que de réponses à la question.
3. Poser la question et inviter les participants à se placer géographiquement debout selon leurs réponses.
4. Commenter la répartition des réponses et poser la question suivante.

Variantes :

- réponses *oui* et *non* : réaliser 2 colonnes.
- *très insuffisant, insuffisant, satisfaisant, très satisfaisant* : réaliser 4 colonnes.
- se placer selon l'ordre alphabétique de son prénom, de son lieu de naissance ou de sa formation.

SE CONNAÎTRE



TROIS QUESTIONS



8-15



10-20'



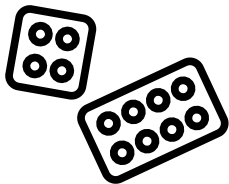
UGA
Université
Grenoble Alpes



Pour favoriser la rencontre, ce format propose à des binômes tournants un cadre pour démarrer la conversation.

1. Demander aux participants de préparer chacun trois questions sur des bouts de papier distincts, qu'ils aimeraient poser aux autres pour mieux les connaître.
2. Former des binômes de participants.
3. Questionner : le premier pose sa question au second, lui donne le bout de papier correspondant et le second lui répond, puis inversement (1 minute chacun).
4. Changer les binômes : les participants ont toujours le choix entre trois questions à poser, avec une nouvelle issue de leur précédent binôme.
5. Répéter l'opération jusqu'à épuiser les combinaisons de binôme.

SE CONNAÎTRE



RENCONTRE HAUTE EN COULEURS !



10-50



10-20'



UGA
Université
Grenoble Alpes



Bien adapté pour un grand groupe, ce brise-glace facilite le premier contact entre ses membres de manière ludique.

1. Préparer en amont trois questions simples pour faire connaissance et distribuer ce questionnaire à chaque participant.
2. Faire circuler un paquet de pions de différentes couleurs (Lego®, gommettes, M&M's®, etc.) et les inviter à en piocher un.
3. Demander aux participants de se regrouper par binôme ayant un pion de même couleur.
4. Questionner : chacun pose les questions distribuées à son binôme.
5. Bonus : si des réponses similaires sont énoncées, proposer aux binômes de faire un selfie ensemble ! La photo peut ensuite être ajoutée par les participants à un groupe sur un réseau social ou une plateforme. Cela permet de créer et de faire connaître un espace de partage en ligne.

DÉBATTRE



CLASH DES IDÉES



4-6



5-20'



Option : 1 pack de
cartes thématiques ou
affirmations projetées
sur vidéoprojecteur



Ce jeu a pour but d'initier et de renforcer le débat. La personne gagnante est celle s'étant débarrassée de toutes ses cartes actions (repérable grâce au picto d'empreinte).



1. Constituer des équipes de 4 à 6 personnes et positionner devant chacune un exemplaire de chaque carte actions (*accord, désaccord, statistiques, etc.*). Énoncer la thématique sur laquelle débattre.
2. Un joueur prend la parole en plaçant une de ses cartes sur la table pour initier le débat, en argumentant de façon détaillée.
3. Au fur et à mesure, chacun contribue au débat en se débarrassant d'**une seule carte** + à chaque prise de parole.
4. Le débat peut être interrompu diplomatiquement en posant la carte bleue, *prendre la parole*, sur la dernière carte jouée. Elle force le joueur à terminer sa phrase et à laisser la parole à l'autre. Cette carte est reprise à chaque fois, sauf pour finir le jeu en la posant comme sa dernière carte jouée.

CLASH DES IDÉES

(SUITE)

Règles d'or

1. Poser une carte à la fois. Il faut ensuite attendre qu'un autre joueur pose une carte pour jouer à nouveau.
2. La première personne à utiliser toutes ses cartes gagne 5 points, la deuxième 4 pts et la troisième 3 pts. À la fin du débat, chacun note ses points et les cartes sont redistribuées en changeant le sujet du débat.
3. Si une personne estime qu'un joueur a une utilisation abusive des cartes (non respect de l'autre ou propos sans fond) les autres joueurs peuvent voter à la majorité : le joueur reprend sa carte et doit attendre 2 minutes avant de rentrer de nouveau dans le jeu.

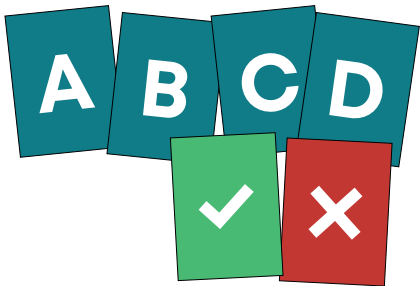
Mode XL amphi ou TD

1 série de cartes *actions* **par groupe** de 4 à 6 joueurs.

LES CARTES ABCD ET OUI/NON

Les cartes *ABCD* et *oui/non* servent à communiquer avec l'enseignant, pour donner une réponse (en mode QCM par exemple), son avis, pour sonder la classe ou pour donner la parole à un groupe lors d'un débat en cours magistral.

Les cartes *oui* et *non* sont à utiliser avec l'activité « Haut les mains ».



PROBLÈME



STATISTIQUES



TERMINOLOGIE OU DÉFINITION



NEUTRE



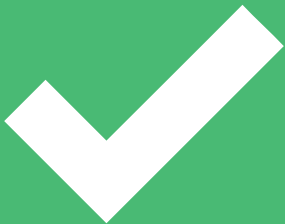
PRENDRE LA PAROLE



DONNER UNE IDÉE











A





B





C





D



