ACTIVITÉS DE RECONNEXION EN TEMPS DE CRISE SANITAIRE

Le confinement et la responsabilité individualisée autour des gestes barrières peuvent être des freins à la sociabilité. Qu'on soit jeune ou non, cette crise a entravé nos liens sociaux habituels et les gestes barrières les rendent plus compliqués.
Dans ce contexte, les élèves risquent de se montrer intéressé·e·s par un renforcement de ces liens. Pour répondre à ce besoin, voici quelques activités de reconnexion ne nécessitant ni contact physique, ni déplacement, ni matériel.
Ces différents jeux ont pour objectif de faire vivre aux élèves des activités ludiques favorisant les liens entre eux·elles, afin de permettre au groupe de se reconstruire.

Un objet qui me représente

But : deviner l'objet apporté par un·e élève.
Déroulement :
- Demander à chaque élève d'apporter un objet (ou une photo) en lien avec la crise sanitaire. Il peut s'agir d'un objet qui représente quelque chose de positif ou de négatif vécu durant le confinement, qui est en lien avec sa perception de la crise, qui représente quelque chose que l'on a appris durant le cette période…
- L'élève garde cet objet secret dans son sac.
- Le groupe lui pose des questions pour découvrir ce que c'est. L'élève ne peut répondre que par « oui » ou « non ». Quand quelqu'un·e pense avoir trouvé, il·elle fait sa proposition.
- S'il·elle a tort, le groupe poursuit les questions. Après une série de questions, si la classe ne parvient pas à trouver l'objet, l'élève peut donner un indice.
- Une fois l'objet deviné, l'élève peut, s'il·elle le souhaite, présenter les raisons de son choix.
- Il est possible d'organiser plusieurs parties lors de moments ou de jours différents.

Le cadeau

But : offrir un cadeau symbolique à la classe
Déroulement :
- Les élèves bénéficient d'un laps de temps pour réfléchir à un cadeau symbolique qu'ils·elles souhaiteraient offrir au reste de la classe dans ce contexte de crise sanitaire. Exemple : « Je souhaiterais vous offrir des livres, des jeux vidéo, plus de liberté, un vaccin, une sortie à la piscine… ».
- Celui ou celle qui veut commencer prend la parole en expliquant ce qu'il·elle souhaite offrir à la classe et pourquoi.
- Chaque élève de la classe qui reçoit ce cadeau, peut soit l'accepter, soit le refuser, en expliquant à chaque fois son choix (activité pour les petits groupes).

Variantes :

On peut faire un cadeau à un élève en particulier : à son voisin·e de droite ou de gauche, ou l'enseignant·e peut tirer au sort le prénom d'un·e élève.

Le dictionnaire collectif

But : créer une base référentielle commune au groupe.
Déroulement :
- Les élèves inventent collectivement des mots/expressions qui ont trait à leur expérience et perception de la crise sanitaire, ou plus spécifiquement du confinement.
- Ils·elles peuvent associer des noms, des parties de mots, des lettres qui ont un sens pour le groupe. Comme ils·elles sont les académicien·ne·s de ce nouveau dictionnaire, place à la créativité. Exemple : « sportader » = contraction de « sport » et de « se balader » = action de sortir de chez soi officiellement pour faire du sport, mais qui à la base est davantage motivé par l'envie de sortir de chez soi.

Jeu de mimes

But : mimer et faire deviner.

Déroulement :

- Un·e élève mime quelque chose en lien avec le confinement ou plus largement avec la crise sanitaire, en fonction d'une consigne donnée par l'enseignant·e. Exemples : « Quelque chose que vous avez aimé/détesté durant le confinement », « L'activité que vous avez le plus souvent réalisée durant le confinement », « Quelque chose que vous avez découvert durant le confinement », « Ce qui vous a le plus manqué durant le confinement », « Quelque chose qui ne vous a pas manqué durant le confinement »…
- L'élève qui trouve peut mimer à son tour en fonction de la même consigne ou d'une autre s'il·elle ne trouve pas quoi mimer.

Ça me rappelle

But : trouver un mot ayant un lien avec le précédent et faire la série de mots la plus longue possible.

Déroulement :

- Un·e élève donne un mot. Par exemple : « lampe ».
- Son·sa voisin·e dit : « lampe, ça me rappelle : lumière ».
- Le·la suivant·e continue : « lumière, ça me rappelle jour », et ainsi de suite.
- Un lien doit toujours exister entre les deux mots. Si l'enseignant·e ne le perçoit pas, il·elle interroge l'élève. Si le lien est pertinent, le jeu reprend. Dans le cas contraire, la partie se termine.
- Si un·e élève répète un mot déjà énoncé, la partie se termine également.
- On peut jouer à plusieurs reprises et tenter de faire des séries de mots les plus longues possibles.

Variantes :

1. On peut introduire un temps. Par exemple, si on laisse un temps de plus de 5 secondes entre deux mots, la partie se termine.

2. On peut démarrer le jeu avec un mot en lien avec la crise du coronavirus. Il peut s'agir d'un mot factuel tel que « famille », « virus », « confinement »… ou un mot plus symbolique (une émotion, une perception, un ressenti…).

Levé·e/assis·e

But : identifier qui a des points communs avec moi.

Déroulement :

L'enseignant·e débute par une question du type « Combien d'entre vous… » ou la personne qui commence le jeu cite une chose ou une activité qu'il·elle aime. Les élèves concerné·e·s se mettent debout. Ce processus est répété à plusieurs reprises.

Variantes :

1. Chaque élève identifie de mémoire, et sur base de ses observations, 2 points communs avec 2 élèves différent·e·s. A la fin de la partie, chaque élève énonce les points communs, dont il·elle se souvient, avec 2 autres élèves de la classe (activité pour les petits groupes).

2. L'enseignant·e débute par une question en lien avec la crise sanitaire : « Combien d'entre vous… ont fait du sport durant le confinement ? …ont lu durant le confinement ? …ont bien (ou mal) vécu le confinement ? …sont content·e·s de revenir à l'école ? …se sont promené·e·s durant le confinement ? …ont cuisiné ? …ont fait des jeux de société ? …des puzzles ? …ont appris quelque chose de nouveau ? …ont découvert une nouvelle série ? »…

Les ★ indiquent une activité ou une variante spécialement pensée pour le contexte actuel.