

Histoire à la chaîne

Dans cette activité, les élèves vont participer à une création collective, ils seront appelés à contribuer au développement d'une histoire.

L'enseignant donne le thème de l'histoire (la maison hantée, le vol de banque, l'île aux trésors, drôles de vacances, le chaperon jaune...) et choisit un élève pour commencer.

Au signal donné par l'enseignant, l'élève choisi se lève et commence l'histoire. Au bout de 15-30 secondes, l'enseignant frappe des mains. L'élève conteur est alors remplacé par celui qui suit. Ce dernier continue l'histoire jusqu'à ce que l'enseignante frappe à nouveau des mains et le suivant le remplace. On procède ainsi jusqu'à ce que tous les élèves participés. On peut faire cette activité en créant plusieurs équipes qui auront tous des thèmes différents. Les autres équipes peuvent alors évaluer la performance de leurs pairs.

Qui dit faux?

Les élèves sont amenés à raconter, à tour de rôle, une aventure ou mésaventure vécues lors d'un séjour en camp de vacances, une visite chez un ami, une cousine, une sortie, un tournoi ou une compétition.

En groupe de cinq, chacun doit brièvement raconter à son équipe un fait vécu : accident, rencontre avec vedette, cadeau surprenant ou toutes autres idées décrites ci-haut. Les membres de l'équipe doivent choisir un seul élève parmi le groupe devra raconter un fait qui est faux. Ils peuvent s'aider à la création de l'histoire. Les 5 élèves, suite à leur discussion, doivent raconter, à tour de rôle leur fait vécu devant la classe. On accorde 60 secondes à chacun pour présenter son fait. Par la suite, le reste de la classe interroge les présentateurs dans le but de vérifier s'ils disent vrai. Ils doivent démasquer le menteur. Au terme de la période des questions, les élèves sont invités à indiquer, par un vote avec cartons de couleur, qui selon eux est le menteur du groupe.

Comme évaluation, l'enseignant demande aux élèves qui n'ont pas réussi à démasquer le menteur d'expliquer oralement ce qui les a induits en erreur. On peut également continuer en formant d'autres équipes,

L'accident

Les méprises et fausses interprétations s'installent rapidement lorsqu'on omet de respecter les principes de base de la communication.

En équipe de 4, l'enseignante isole 3 membres de l'équipe, par ex : 3 vont dans le corridor. Elle explique au premier, qui est resté en classe, qu'elle va lui lire, à 2 reprises, le récit d'un accident. Il devra ensuite le raconter de mémoire à l'un des 3 élèves qui attendent dans le corridor. Il est interdit de prendre des notes ou de poser des questions. (j'ai une description d'un accident de prête, on peut en créer d'autres ou adapter celle-ci au niveau visé). La description comprend beaucoup de petits détails par ex : « un camion semi-remorque bleu et vert se dirigeait vers le nord. À l'intersection, il tournait à droite lorsqu'une voiture de sport décapotable rouge...

L'élève raconte au premier élève qui entre, à 2 reprises, ce qu'il a retenu de l'histoire. Le deuxième élève raconte au prochain et ainsi de suite jusqu'au dernier.

L'enseignante lit ensuite le récit de l'accident et demande aux élèves ce que l'exercice tend à démontrer. Elle discute avec les élèves des règles à respecter pour éviter les malentendus, ou fausses interprétations.

Bons moments

Un bon moment qu'on n'a déjà vécu, est une réserve d'énergie à laquelle on peut faire appel pour recharger nos batteries.

L'enseignante demande aux élèves de se rappeler un bon moment qu'ils ont déjà vécu : voyage, rencontre, victoire, un visite, excursion, etc. L'important c'est que le moment en question ait été une source importante de joie, de bonheur, d'enthousiasme etc. et que l'élève se rappelle assez précisément ce qui s'est passé. Après un temps de réflexion (5 minutes), les élèves se placent en dyades. Dans chacune des dyades, pendant 2 minutes, un élève raconte son bon moment, l'autre n'a pas le droit de parole, il doit écouter sans l'interrompre. Au bout de 2 minutes, on inverse les rôles, les mêmes règles s'appliquent.

Comme évaluation l'enseignante demande aux élèves de décrire ce qu'ils ont ressenti lorsqu'ils racontaient leur bon moment. Elle souligne qu'on trouve

habituellement dans le souvenir des bons moments qu'on a déjà vécus, une réserve d'énergie et d'enthousiasme fort utile.

Faire, avoir et être

La vision est une condition essentielle à l'action. Voilà pourquoi il est important de développer sa capacité de se projeter dans l'avenir, se donner des projets, des défis à court, moyen ou long terme.

L'enseignante écrit les trois questions suivantes au tableau et laisser un certain temps de réflexion aux élèves.

« D'ici les 6 prochains mois que veux-tu être capable de réaliser, de **faire**? »

« D'ici les 12 prochains mois, que veux-tu posséder, **avoir**? »

« D'ici les 2 prochaines années, que veux-tu développer, devenir, **être**? »

Divisez les questions de diverses façons entre les élèves, par ex : 1^{ère} rangée répond à la 1^{ère} question, les élèves communiquent leurs réponses à la classe à tour de rôle. En deuxième partie, l'enseignante invite les élèves à discuter, en plénière, des questions suivantes :

« Quelle est la question que vous avez trouvée la plus difficile et pourquoi? »

« Chacune des questions traite d'une dimension particulière : **faire, avoir, être** ; laquelle de ces dimensions vous apparaît la plus importante et pourquoi? »

Comme intégration, un représentant de chaque groupe, à tour de rôle, peut répondre aux questions, ou donner les résultats de leur discussion.

Différents, mais semblables

L'activité consiste à trouver ce qu'il y a de commun entre 2 mots de sens très différents. Par ex : une chaise et un chat

On divise la classe en 2 groupes, placés en 2 rangées (en file indienne), l'enseignante écrit les 2 mots choisis au tableau. À une des équipes, elle assigne le « commun » et à l'autre la « différence ». Les premiers en avant donne à tour de rôle leur réponse puis vont au bout de la ligne à l'arrière, on procède ainsi jusqu'à épuisement de réponses ou erreur.

On peut noter les points des équipes, faire une petite compétition.

Ex. de couples de mots : Un arbre et une tour; des patins à roulettes et une tondeuse à gazon; un perroquet et un tourne-disque; la lune et le soleil; un livre et un téléviseur.

L'enseignante demande ensuite aux élèves de trouver, en équipe, de nouveaux mots qui ont des points communs et des différences. Après un certain temps on les partage au reste de la classe, accompagnés d'un point commun et d'une différence. On peut même demander aux autres élèves, hors de cette équipe, de nommer le commun, la différence et comparer ensuite avec les résultats de l'équipe.

Le ballon

Avec un petit ballon de soccer, on inscrit des directives dans un grand nombre de sections du ballon (entre les coutures). En cercle, les élèves se lancent le ballon un à l'autre, lorsque l'élève attrape le ballon, l'enseignante dit à celui-ci par exemple « index, main droite », l'élève doit alors lire ce qui est écrit à cette endroit, qu'il touche avec l'index de sa main droite. Il nomme un autre élève du cercle afin que celui-ci lui donne la réponse. Puis ensuite lance le ballon à quelqu'un d'autre et le jeu continu. Les questions de cette activité étaient créées pour des élèves plus âgés (4-8^{ème}), par exemple : épelle le mot bouteille, le féminin de cheval, conjugue le verbe avoir à l'indicatif présent, ou encore un ballon pouvait servir seulement à la conjugaison des verbes ou l'épellation de mots. Une autre façon intéressante de faire l'activité, est d'écrire sur le ballon les paroles d'une chanson très connue des élèves (bonne façon de faire de l'interdisciplinarité avec la musique) On peut alors travailler le texte, analyse des mots, verbes etc.

Pour les petits on peut créer des questions comme : décrit le chandail de ton voisin de droite, la couleur du plafond, son animal préféré. Pour la 1ère et 2ème année on peut faire épeler des mots simples.

Création d'une histoire farfelue

Cette activité amène les élèves à écrire, on peut aussi l'adapter pour créer une histoire oralement. L'enseignante dessine un grand tableau au tableau, il comprend 7 colonnes par 10 lignes. Dans la première colonne on écrit le thème suivant : Personnage principal, personnage secondaire, métier (voir plus loin, j'ai fait un tableau comme exemple) puis l'enseignante demande

l'aide de la classe pour compléter le tableau. Ils doivent nommer des personnages, des métiers, des lieux etc. Quand le tableau est rempli, on choisi un numéro de téléphone ex : 375-4162, celui-ci sert à identifier les sujets de notre histoire, c'est pour cette raison que nous avons 10 lignes (0 à 9).

Quand les personnages et autres thèmes sont identifiés avec le numéro de téléphone les élèves doivent créer une histoire à partir de ceux-ci.

Par exemple, avec le numéro 375-4162, les élèves vont devoir créer une histoire avec ceci :

Personnage principal, bob l'éponge

Personnage secondaire, chauffeur d'autobus

Métier, éboueur

L'animal, canard;

Lieu, piscine

Époque, Noël

Catastrophe, perdre une dent

On peut aussi diviser la classe en plusieurs groupes et chacune des équipes aura un numéro de téléphone différent, ils devront créer puis raconter leur histoire à la classe

	1	2	3	4	5	6	7
Personnage principal	spiderman	Blanche neige	Bob l'éponge	caillou	tintin	garfield	nemo
Personnage secondaire	Tante Rita	loup	patrick	directeur	Femme de ménage	aladdin	Chauffeur d'autobus
Métier	vétérinaire	enseignante	artiste	dentiste	éboueur	coiffeuse	docteur
Animal	chien	chat	éléphant	canard	serpent	girafe	hérisson
Lieu	piscine	école	restaurant	Centre d'achat	cuisine	Hôpital	Dans la forêt
Époque	médiéval	Année 60	préhistoire	futur	présent	noel	La semaine passée
Catastrophe	tsunami	Perdre une dent	Tempête de neige	accident	Volcan en éruption	Feu de forêt	enlèvement

Dessine-moi une chanson

L'enseignante présente un artiste français, fait jouer une chanson de son répertoire à la classe, les élèves doivent dessiner ce qu'ils entendent.

La phrase élastique

L'enseignante écrit au tableau quelques phrases très sommaires.

- Le chat boit du lait
- La sorcière prépare une soupe
- Le jardinier cultive des fleurs
- La fermière nourrit les poules
-

En équipe, les élèves s'appliquent à étirer une phrase en y ajoutant des mots.

Le petit chat blanc boit goulûment du lait frais dans une soucoupe en porcelaine bleue.

On veut voir quelle équipe pourra ajouter le plus grand nombre de mots.