

## Typologie des activités\*



### À la cantonade

<b>Nombre de participants</b>	Grand groupe divisé en deux équipes minimum.
<b>Durée</b>	20 à 30 minutes
<b>Déroulement</b>	L'enseignant ou un apprenant anime l'activité. L'animateur donne des indices (mimes, lettres, chiffres, numéros...) à partir desquels les participants doivent retrouver une information (code, nom...). Le joueur ou l'équipe qui trouve la réponse marque un point.
<b>Exemple</b>	

### ♥ Alter ego

<b>Nombre de participants</b>	Groupes de 6 ou 8. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée estimée</b>	15 à 20 minutes
<b>Déroulement</b>	Chaque apprenant répond à un questionnaire. Il doit ensuite circuler dans la classe et interroger les membres de son groupe pour identifier celui ou celle avec qui il a le plus de réponses communes.
<b>Exemple</b>	



### Balade et balade musicale

<b>Nombre de participants</b>	Grand groupe. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée estimée</b>	En fonction de nombre d'apprenants, l'enseignant détermine la durée de l'activité et l'indique aux apprenants.
<b>Déroulement</b>	Mettre de la musique (optionnel) et inviter les apprenants à se déplacer. A chaque arrêt de la musique ou au signal de l'enseignant, chaque apprenant doit agir et/ou interagir avec la personne la plus proche. Les apprenants reprennent leur balade dès que la musique redémarre. L'objectif de l'activité est d'interagir avec différents participants pour obtenir un maximum d'informations sans obligatoirement les obtenir toutes. Une mise en commun est envisageable à l'issue de l'activité.
<b>Exemple</b>	



### Bataille verbale

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 2 personnes
<b>Durée estimée</b>	20 à 30 minutes
<b>Déroulement</b>	L'enseignant indique aux apprenants les verbes à inscrire dans les cases de la première ligne de la grille. Les apprenants dessinent secrètement trois bateaux dans trois cases de leur choix. Cette activité est inspirée du jeu de société : « La bataille navale ».
<b>Exemple</b>	



### Mémocercle

<b>Nombre de participants</b>	En groupes de 10 personnes environ
<b>Durée estimée</b>	10 à 15 minutes
<b>Déroulement</b>	Les apprenants forment un cercle. Le premier joueur dit un mot en faisant un geste associé à ce mot et fait un geste. Le deuxième, répète le mot et le geste du premier puis, ajoute un mot et le geste des joueurs précédents puis, ajoute les siens, et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur. Dans certaines activités, le mot est associé à un bruit ou à un mime.

<b>Exemple</b>	
----------------	--



### Face à face

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 2 personnes. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée estimée</b>	15 à 20 minutes
<b>Déroulement</b>	Chaque apprenant a en sa possession des informations qu'il doit échanger avec son binôme. L'objectif de l'activité est donc d'obtenir les informations détenues par le binôme. Les apprenants s'interrogent pour obtenir et donner ces informations.
<b>Exemple</b>	



### Jeu de balle

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 10 personnes environ.
<b>Durée estimée</b>	10 à 15 minutes
<b>Déroulement</b>	Chaque groupe forme un cercle, au milieu duquel on dispose des cartes faces cachées. Le lancer de la balle (ou boule de papier froissée) sert à donner la parole. Le lanceur interroge le joueur à qui il lance la balle. Le joueur qui reçoit la balle tire une carte et formule sa réponse en fonction de celle-ci. Puis, à son tour, il pose une question à un autre joueur en lui lançant la balle etc.
<b>Exemple</b>	



### La bonne personne

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 16 personnes maximum. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée estimée</b>	10 à 15 minutes
<b>Déroulement</b>	Chacun détient une ou plusieurs informations concernant un des membres du groupe et doit le retrouver. Pour cela, il se déplace dans l'espace classe en interrogeant toutes les personnes qu'il rencontre jusqu'à ce qu'il trouve la « bonne personne ».
<b>Exemple</b>	



### Le pont suspendu

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 16 personnes maximum.
<b>Durée</b>	10 à 15 minutes
<b>Déroulement</b>	Aménager un espace réduit dans la classe délimité par des chaises ou des tables ou du ruban adhésif de couleur dans lequel les apprenants devront se placer les uns derrière les autres. Les apprenants forment donc une file dans cet espace. Ils doivent s'y déplacer afin de se classer dans un ordre déterminé par l'activité sans en franchir les limites.
<b>Exemple</b>	



### Micro-trottoir

<b>Nombre de participants</b>	En grand(s) groupe(s) de 16 personnes maximum.
<b>Durée</b>	20 à 30 minutes
<b>Déroulement</b>	Les apprenants ont une liste de réponses aux questions qu'ils doivent formuler et poser aux autres membres du groupe. L'objectif de l'activité est d'indiquer le nom des personnes dont les réponses coïncident avec celles de la liste. Avant de commencer l'activité, faire induire les questions en fonction des réponses proposées.
<b>Exemple</b>	



### Pêche aux infos

<b>Nombre de participants</b>	En grands groupes de 10 personnes minimum. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée</b>	20 à 30 minutes
<b>Déroulement</b>	Chaque apprenant détient une information. L'objectif de l'activité est de recueillir le plus rapidement possible toutes les informations pour réaliser une action (classer dans l'ordre chronologique, alphabétique...). Pour cela, les apprenants circulent dans la classe pour demander des informations et répondre aux demandes des autres. Chaque apprenant ne peut s'adresser qu'à une personne à la fois. L'apprenant doit répondre à une demande s'il possède la réponse, quelle que soit la manière dont il l'a obtenue. Si l'apprenant ne possède pas l'information demandée, il répond « Désolé(e), je ne sais pas. ».
<b>Exemple</b>	



### Relais

<b>Nombre de participants</b>	Par équipes de 5 personnes environ.
<b>Durée</b>	15 à 20 minutes
<b>Déroulement</b>	L'équipe doit se mettre d'accord pour prendre une décision et agir le plus rapidement possible. L'enseignant fait une annonce. Les apprenants doivent identifier l'élément (symbole, dessin, mot, chiffre...) correspondant à l'annonce et aller le coller à l'endroit désigné par l'enseignant, le plus rapidement possible. L'équipe qui arrive la première avec la bonne réponse marque 4 points, la deuxième 3 points, la troisième 2 points, la quatrième 1 point (par exemple).
<b>Exemple</b>	



### Ronde infernale

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de deux. On forme deux grands cercles (de 8 personnes maximum chacun), espacés au maximum, l'un à l'intérieur de l'autre. Les deux cercles doivent être constitués du même nombre de personnes. Un nombre pair de participants est nécessaire. En cas de besoin, l'enseignant participera à l'activité.
<b>Durée</b>	15 à 20 minutes
<b>Déroulement</b>	Le cercle intérieur fait face au cercle extérieur. L'enseignant attribue un rôle à chaque cercle. Les apprenants des deux cercles se retrouvent face à face et forment des groupes de 2. Chaque groupe interagit. A la fin de l'interaction (signalée par l'enseignant qui peut, frapper dans ses mains, par exemple), les apprenants du cercle intérieur tournent vers la droite et ceux du cercle extérieur restent sur place. A chaque changement de place, les apprenants changent de rôle. On continue l'activité jusqu'à ce que les groupes initiaux soient à nouveau réunis.
<b>Exemple</b>	



### Téléphone portable

<b>Nombre de participants</b>	Par groupes de 5-6 personnes.
<b>Durée</b>	15 à 20 minutes
<b>Déroulement</b>	Les groupes forment des files. Les premiers de chaque file reçoivent la même information, ils doivent la communiquer au deuxième joueur de la file en lui parlant à l'oreille. Le deuxième la communique de la même manière au troisième... Lorsque le dernier reçoit l'information, il lève le bras. L'équipe qui a été la plus rapide, donne l'information à haute voix. Si l'information n'est pas déformée, l'équipe marque deux points. Si l'information n'est pas exacte, l'équipe qui a fini en deuxième position (puis en troisième...) peut intervenir et marque 1 point si elle donne l'information exacte.
<b>Exemple</b>	



### Enigme

<b>Nombre de participants</b>	2 équipes ou plus de 8 personnes environ
<b>Durée estimée</b>	20 à 30 minutes
<b>Déroulement</b>	Chaque équipe reçoit une enveloppe contenant des informations qui permettent de résoudre une énigme. Les informations sont réparties entre les différents membres du groupe. Le groupe doit mettre ces informations en commun pour résoudre l'énigme le plus rapidement possible. Les informations doivent être échangées oralement.
<b>Exemple</b>	

\*Extrait de l'ouvrage *En jeux*, Valérie Lemeunier (dir.), Julien Cardon, Mélia Gracia, Scérén, CRDP Guyane, 2010.