

(Faire) Vivre la construction identitaire

grâce au

J E U



Vos animatrices



H el ene Boulay, M.A. ED
Animatrice culturelle, CECCE



Priscilla McLeod,
Animatrice culturelle, CECCE

Pourquoi le jeu ?

- L'humain tente continuellement de donner un sens à son univers et de communiquer sa vision de ce qui l'entoure. Même nous, à l'âge adulte! Imaginez un.e ados !
- Le jeu est le véhicule de l'apprentissage et est au cœur de l'innovation et de la créativité. Il offre des occasions d'apprendre dans le contexte où l'élève est le plus réceptif.
- Le jeu enrichit globalement la croissance de l'élève : il constitue le fondement des compétences intellectuelles, sociales, physiques et affectives nécessaires pour réussir à l'école et dans la vie; il ouvre la voie à l'apprentissage. (Conseil canadien sur l'apprentissage, 2006, p. 2)

Des recherches ont également démontré que l'apprentissage par le jeu favorise la réussite sociale, émotionnelle et scolaire. Les ministres de l'Éducation appuient donc une pédagogie durable pour l'avenir qui, plutôt que de séparer l'apprentissage du jeu, les unit afin d'encourager la créativité des nouvelles générations. En fait, le jeu occupe une place tellement importante dans le développement sain de l'enfant que l'Organisation des Nations Unies en a fait un des droits de l'enfant [...] (CMEC, 2012)

Pourquoi le jeu ?

- On se souvient de l'émotion vécu encore plus que la matière apprise
- Animer c'est mettre la vie à ... Notre mandat c'est aussi s'assurer que le climat, l'ambiance et l'émotion à vivre sont présent pour mettre vie à la culture franco-ontarienne.
- L'importance du AVANT - PENDANT - APRÈS : le jeu doit donner aux élèves un certain pouvoir d'action dans une situation où ils sont habitués d'être passif, d'une part en leur permettant de s'approprier leurs expériences et de réfléchir à propos de ce qu'ils viennent de vivre.



Déroulemen

7 jeux / 2 animatrices / 60 minutes!

Flippity

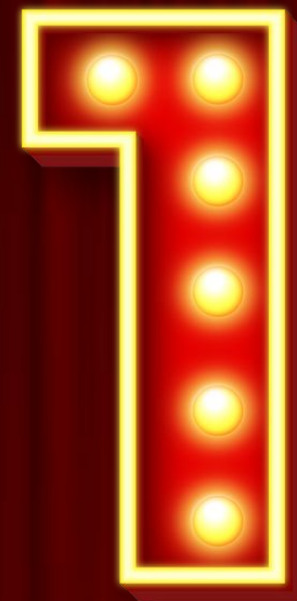
Dossier DRIVE



Les brises-glaces

L'incontournable malaise pour
briser la gêne.

Le



Comment rendre le brise-glace amusant et le moins gênant possible ?

Quelques outils et une banque à explorer.

brise-glace



Les 4 coins



Roue des discussions



Ça ou ça



Talents inutiles

A red curtain background with a glowing marquee sign. The sign is a horizontal oval with a double border of small yellow lights. Inside the sign, the text "Jeux de" is written in a large, bold, yellow font.

Jeux de

Défis, leadership et
collaboration
autres plaisirs.



Jeux de

collaboration

2

Quelques outils et ressources.

★ ★ ★

Lettres en folie

★ ★ ★

Énigmes

★ ★ ★

Rappel à l'ordre

★ ★ ★

Où est-ce qu'on
s'en va?

A theater stage with red curtains and a glowing marquee sign. The sign is arched and contains the text 'Jeux de communication orale'. Below the sign, the text 'Nommer, exprimer, trouver les bons mots et s'amuser.' is displayed. The foreground shows rows of red theater seats.

Jeux de communication orale

Nommer, exprimer,
trouver les bons
mots et s'amuser.

Jeux de communication

3

Quelques ressources
et gabarits
d'inspiration

★ ★ ★

Connais-tu ton
duo

★ ★ ★

Questions
impossibles

★ ★ ★

Combien tu te
mets?

★ ★ ★

Taboo

4

Place à la musique

★ ★ ★

J'LA CONNAIS !

★ ★ ★

C'est ma toune!

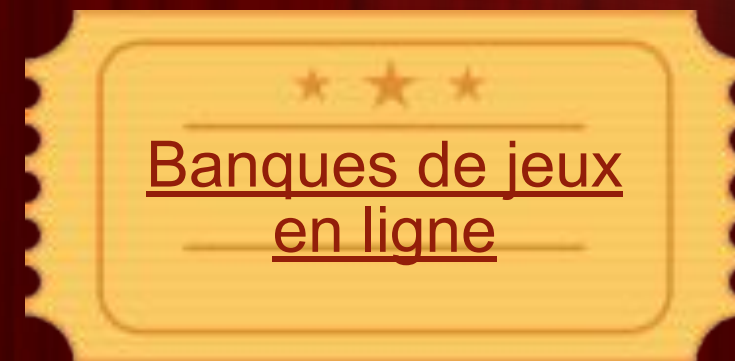
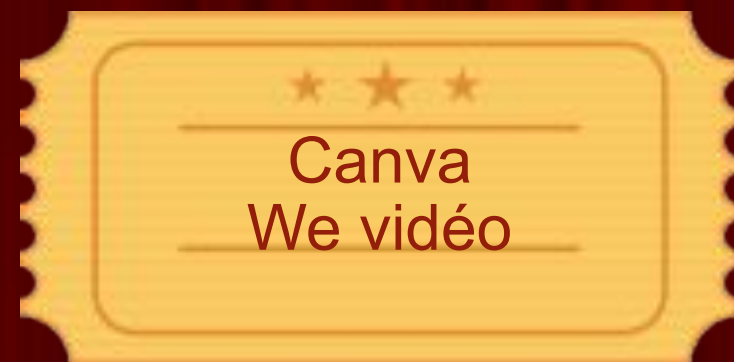
★ ★ ★

Bingo musical

5 Partage



Outils pratiques pour concevoir et animer par le jeu





Aller plus loins

Demandez à vos élèves
d'animer un jeu ou même
d'en créer un!





Questions?