

30 Activités Brise-Glace pour Réussir sa Rentrée

Le carnet de bord indispensable pour dynamiser votre classe et créer un climat bienveillant dès le premier jour.

Sources :

https://www.ef.fr/blog/teacherzone/treize-activites-pour-briser-la-glace-a-utiliser-en-classe-aujourdhui/
https://educationspecialisee.ca/2024/08/27/25-activites-brise-glace-ludiques/
https://www.destinenseignante.ca/2018/07/activites-brise-glace-rentree-scolaire-ecole.html
Activités brise-glace, observatoire de la formation professionnelle du Québec

NotebookLM

L’Art de Briser la Glace : Au-delà du Jeu



Pour les élèves

- Faire connaissance et briser l'anxiété du premier jour.
- Se sentir à l'aise et en sécurité au sein d'un nouveau groupe.
- Créer des liens sociaux et un sentiment d'appartenance immédiat.





Pour l’enseignant

- Observer la dynamique naturelle du groupe sans enjeu d'évaluation.
- Faire émerger des fantaisies groupales (les premières inside jokes de la classe).
- Repérer les profils (leaders, timides, créatifs) pour adapter sa gestion de classe.

NotebookLM

Le Tableau de Bord : 4 Énergies pour 30 Idées



Créativité & Introspection

Entrée en matière en douceur (Travail individuel, calme, identité).



Découverte & Points Communs

Socialisation ciblée (Duos, petits groupes, recherche de similitudes).



Mouvement & Dynamisme

Énergie et rires (Kinésthésique, grand groupe, brise-glace physique).



Collaboration & Défis

Esprit d'équipe (Réflexion commune, résolution de problèmes, cohésion).

NotebookLM

Mode 1 : Créativité & Introspection

1. Le nuage Qui suis-je ?

L'élève décore un nuage en papier avec son prénom, une photo, et 5 mots positifs (qualités, intérêts) qui le représentent. Idéal pour décorer les murs de la classe dès le premier jour.

2. La fiche Instagram

Un format très apprécié des ados. L'élève dessine ou colle son autoportrait dans un cadre type réseau social et liste ses centres d'intérêt sous forme de mots-clics (#hashtags).

3. Portraits de famille

Chaque élève reçoit un cadre en papier vierge pour y dessiner son autoportrait entouré de ses passions. Tous les cadres sont ensuite affichés ensemble pour former le portrait de famille de la classe.

4. Je suis... un carré !

Affichez 4 formes géométriques au mur. Les élèves se placent sous celle qui les représente le mieux. L'enseignant dévoile ensuite la définition (ex: Carré = organisation, Triangle = dynamisme).

NotebookLM

Mode 1 : Créativité & Introspection (Suite)

5. Le blason

En petits groupes, les élèves créent un blason collectif. Ils doivent se concerter pour y dessiner les forces de leur équipe, inventer une devise commune et se trouver un nom de groupe fédérateur.

6. Signatures (Geste/Son)

Chaque élève invente un petit mouvement ou un son unique (une tape, un mime, un raclement) qui devient sa signature. En cercle, le groupe mémorise et reproduit la signature de chacun.

7. L'araignée de noms

Assis en cercle, chaque élève se présente en ajoutant un adjectif commençant par la même lettre que son prénom (ex: Paul Patient). Il lance ensuite une pelote de laine à un camarade en gardant le fil, créant une grande toile visuelle.







NotebookLM

Mode 2 : Découverte & Points Communs

8. Le bingo des ressemblances

Une grille où chaque case contient un critère précis (Aime les serpents, Est allé en Asie). L'élève doit circuler et trouver un camarade différent pour signer chaque case jusqu'à obtenir un Bingo.

9. Le cercle des ressemblances

En grand cercle. L'enseignant énonce des affirmations (J'ai des frères et sœurs, J'aime lire). Tous ceux qui partagent ce point commun s'avancent au centre du cercle pour se repérer visuellement.

10. La chasse aux réponses

L'élève fait d'abord l'inventaire individuel de ses propres intérêts dans 10 domaines. Il part ensuite à la chasse pour trouver dans la classe au moins 2 camarades qui partagent exactement les mêmes.

11. Trois choses en commun

Répartis en petits groupes, les élèves ont pour défi de se trouver 3 points communs. La consigne : plus ces points communs sont insolites ou étranges, meilleur c'est !

NotebookLM

Mode 2 : Découverte & Points Communs (Suite)

12. Deux vérités et un mensonge

Le grand classique. Chaque élève écrit 3 affirmations sur lui-même, dont une seule est fausse. Ses camarades doivent lui poser des questions stratégiques pour tenter de démasquer le mensonge.

13. Les chaussures parlantes

Chaque élève retire une chaussure pour former un tas au centre. L'élève pioche une chaussure au hasard, doit retrouver à qui elle appartient dans la classe, et apprendre 3 nouvelles choses sur cette personne.

14. Qui est dans votre cercle ?

Autour d'un thème précis (ex: la pizza), l'élève dessine 3 cercles : J'adore, J'aime, Je n'aime pas. Il interroge ses camarades et inscrit leurs noms dans le cercle correspondant à leur opinion.

15. Passeport bonbons

Distribuez des bonbons colorés. Chaque couleur correspond à une question affichée au tableau (ex: Rouge = ton métier de rêve). L'élève répond selon les couleurs qu'il a piochées.

NotebookLM

Mode 3 : Mouvement & Dynamisme

16. Groupes et lignes

L'enseignant lance des consignes rapides de classement physique. Exemples : Alignez-vous par ordre alphabétique de vos prénoms, ou Regroupez-vous par la couleur de vos chaussettes.

17. Ceci ou cela (This or That)

Posez des dilemmes simples à la classe (ex: Voler ou être invisible ?). Les élèves doivent exprimer leur opinion en se déplaçant physiquement dans la partie de la classe assignée à chaque réponse.

18. Speed dating

Deux cercles concentriques face à face. L'enseignant pose une question brise-glace, le duo a 1 minute pour échanger. À la fin du chrono, le cercle extérieur tourne d'un cran vers le prochain partenaire.

19. Asseyez-vous si...

Tous les élèves sont debout. L'enseignant lit des énoncés insolites (Asseyez-vous si vous avez mangé des céréales ce matin). Ceux pour qui c'est vrai s'assoient. Le dernier debout a gagné.

NotebookLM

Mode 3 : Mouvement & Dynamisme (Suite)

20. La salade de fruits

Chaises en cercle (une de moins que de joueurs). L'élève au centre crie J'aime les chiens. Tous ceux qui partagent cet avis doivent se lever et changer de chaise. Le dernier debout va au centre.

21. La danse des statues

Idéal pour les plus jeunes ou pour détendre l'atmosphère. Les élèves dansent librement sur la musique. Dès que le son s'arrête, tout le monde doit se figer comme une statue. Le moindre mouvement élimine.

22. Lancer de ballon de plage

Écrivez diverses questions sur un ballon gonflable au marqueur. Les élèves se lancent le ballon. Celui qui l'attrape doit répondre à la question qui se trouve exactement sous son pouce gauche.

23. La bombe à retardement

En cercle. Un élève lance une balle (la bombe) à un camarade. Celui-ci a exactement 2 secondes pour prononcer le prénom d'une autre personne et lui lancer la balle avant que la bombe n'explose.

NotebookLM

Mode 4 : Collaboration & Défis

24. La mission NASA

Simulation de survie. En équipe de 5, les élèves reçoivent une liste d'objets. Ils ont 15 minutes pour argumenter, négocier et arriver à un consensus strict sur les 7 objets indispensables à sauver.

25. Le jeu Pyramide

Un exercice de communication en duo. Un élève doit faire deviner 5 mots d'une même thématique à son partenaire en utilisant uniquement des gestes et des bruitages, sans jamais prononcer les mots.

26. Un sol de lave

Les élèves d'une même équipe se tiennent debout sur une grande couverture. Le défi physique et stratégique ? Ils doivent retourner la couverture sur l'autre face sans qu'aucun élève ne touche le sol.

27. Le portrait robot

Un élève décrit minutieusement un camarade présent dans la classe, en se focalisant sur des détails subtils mais sans jamais prononcer son nom. Le reste du groupe doit recouper les indices pour le démasquer.

NotebookLM

Mode 4 : Collaboration & Défis (Suite)

28. Les textos francos

Excellent pour le secondaire. Les élèves travaillent en équipe pour décoder des messages cryptiques écrits entièrement en langage SMS (mr6, ptdr, bjr). Développe l'entraide par l'humour.

29. POW, je je te connais

Le meneur pointe un élève en criant POW!. Cet élève se baisse immédiatement. Ses deux voisins directs s'affrontent : le premier qui hurle un fait véridique sur l'élève visé remporte le duel de rapidité.

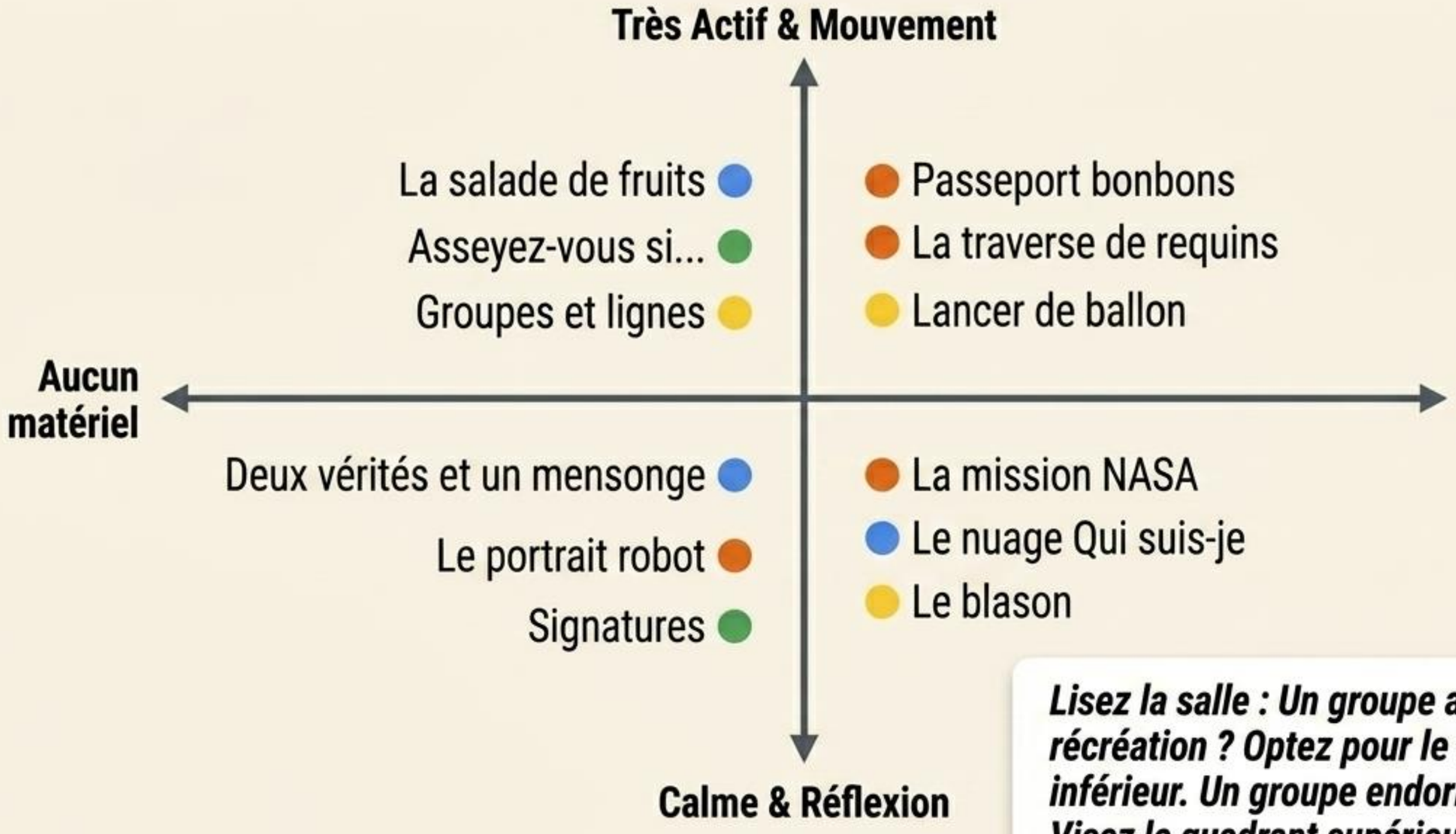


30. La traverse de requins

Une équipe doit traverser une mer (le local) avec un nombre limité d'assiettes en carton (les rochers). Une stratégie collective est indispensable pour ramener les assiettes en arrière et sauver tout le monde.

NotebookLM

La Matrice de Choix : Sélectionnez votre outil



Lisez la salle : Un groupe agité après la récréation ? Optez pour le quadrant inférieur. Un groupe endormi le matin ? Visez le quadrant supérieur.

NotebookLM

Le Secret d’une Rentrée Réussie ? Participez !

1. Ciblez avec modération

Il est inutile d'enchaîner les jeux. Une ou deux de ces activités suffisent largement pour créer un climat de bienveillance la première semaine.

2. Adaptez à votre style

Choisissez les activités qui collent à la maturité de vos élèves, mais surtout à votre personnalité.

3. Jouez le jeu

N’hésitez jamais à vous joindre aux élèves. Sortez de votre posture frontale. Ils veulent apprendre à vous connaître, vous aussi.



NotebookLM