Observatoire de la formation professionnelle du Québec

DIVERSIFIER SES MÉTHODES DE FORMATION D'ÉQUIPES

TABLE DES MATIÈRES

LE TEMPS DES CHEFS D'ÉQUIPE EST RÉVOLU! SOYEZ CRÉATIF!

POUR CRÉER DES RELATIONS POSITIVES

Varier les équipes et la façon de les former présente plusieurs avantages dont celui d'éviter le favoritisme ou le rejet. De plus, le fait de diversifier ses méthodes suscite un certain engouement chez les élèves. Pourquoi ne pas rendre ce moment agréable?

OBJECTIFS

- Susciter la nouveauté
- Apprendre à travailler avec différents types de personnalités
- Favoriser les relations entre élèves
- Représenter la réalité du marché du travail
- Encourager la coopération

	Équipes de 2	Équipes de 2 à 4	Équipes de 2 à 5	Équipes de 2 à 6	Équipes de 4	Déterminé par l'enseignant	Diviser la classe en 2	Page
Le jeu de dés						●		3
Les crayons de couleur						●		4
Moitié-moitié	●							5
Un peu de math			●					8
Combien de côtés?	●							12
Les drapeaux		●						17
L'équipe en musique	●							23
Les quatre saisons				●				25
La recette					●			29
La pige de noms						●		32
L'objet personnel						●		33
Le jeu de cartes		●						34
Le décompte						●		35
Les énigmes	●							36
La courte paille						●		44
La montagne de souliers						●		45
La pige virtuelle						●		46
Roche, papier, ciseaux							●	47
La désignation par l'enseignant						●		48
Au choix des élèves						●		49

Martine St-Germain
Jolyanne Mongrain
Lydia Desrosiers

LE JEU DE DÉS

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite avoir et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

DÉROULEMENT

1. Chaque élève reçoit un dé.
2. Un élève est désigné pour lancer son dé en premier. Il obtient le chiffre 2.
3. Le chiffre obtenu représente celui à obtenir pour former la première équipe (p. ex., le chiffre 2).
4. Ensuite, les autres élèves lancent leur dé jusqu'à ce que le nombre d'élèves souhaité par équipe (p. ex., quatre élèves) obtiennent le même chiffre (p. ex., le chiffre 2).
5. Les quatre premiers élèves qui obtiennent le chiffre 2 forment alors la première équipe et ainsi de suite jusqu'à ce que le nombre d'équipes souhaité soit atteint.

EXEMPLE

- À partir d'un groupe de vingt élèves, l'enseignant souhaite former cinq équipes de quatre élèves.
- Fred, un élève du groupe, est désigné pour lancer en premier son dé. Il obtient un 2.
- Ensuite, tous les élèves lancent leur dé en même temps.
- Les trois premiers à obtenir un 2 feront partie de l'équipe de Fred.
- Sophian, une autre élève, est alors désignée pour lancer son dé. Elle obtient un 6.
- Ensuite, tous les élèves lancent leur dé en même temps.
- Les trois premiers à obtenir un 6 feront partie de l'équipe de Sophian.
- On poursuit ainsi jusqu'à ce que les cinq équipes soient formées.

LES CRAYONS DE COULEUR

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite avoir et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans un sac opaque des crayons de couleurs variées correspondant au nombre d'équipes souhaité. Le nombre d'exemplaires de la même couleur de crayon dépend du nombre de membres souhaités dans chaque équipe.
2. Ensuite, l'enseignant circule et fait piger un crayon à chaque élève.
3. Les élèves ayant la même couleur (ou famille de couleur) de crayon forment une équipe.

EXEMPLE

- À partir d'un groupe de dix-huit élèves, l'enseignant souhaite former six équipes de trois élèves.
- Dans le sac opaque, l'enseignant met trois crayons rouges, trois crayons bleus, trois crayons verts, trois crayons mauves, trois crayons orange et trois crayons noirs.
- L'enseignant circule dans la classe pour faire piger un crayon à chaque élève.
- Une fois que tout le monde a pigé son crayon, les élèves se placent en équipe.

MOITIÉ-MOITIÉ

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX

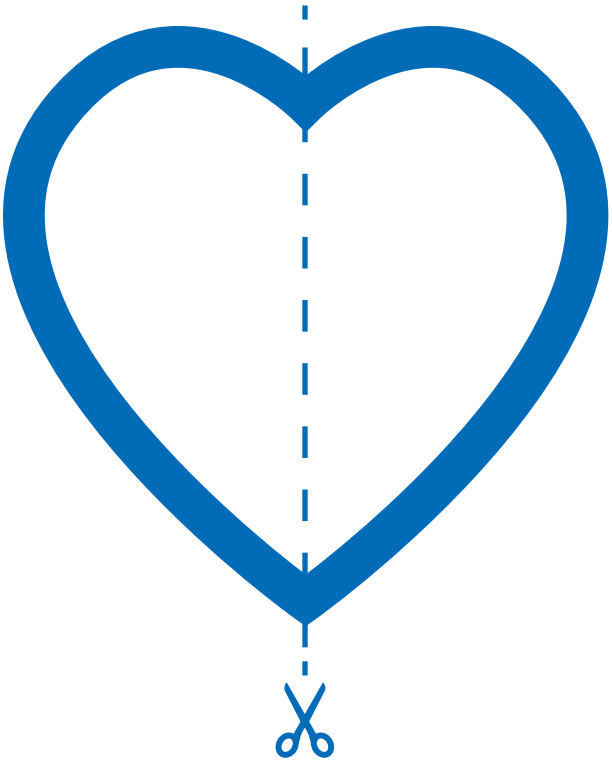
Les équipes se formeront à l'aide d'images qui sont divisées en deux (voir page suivante). Les élèves devront retrouver leur moitié afin de former une dyade.

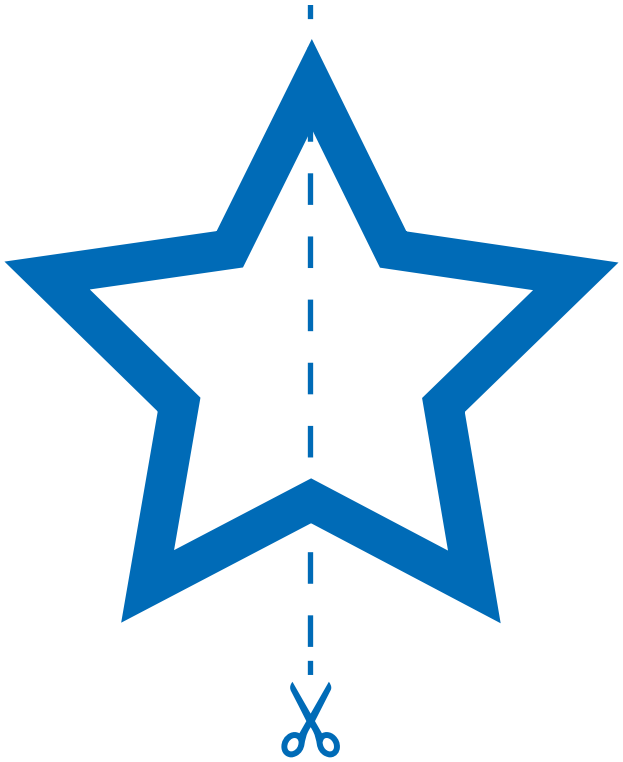
DÉROULEMENT

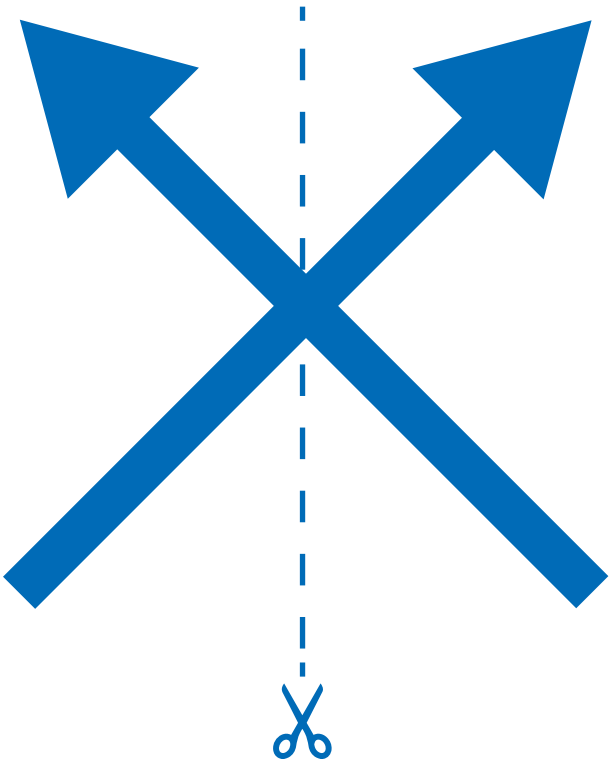
1. L'enseignant met le nombre de moitiés d'images qui correspond au nombre d'élèves en classe, dans une petite boîte.
2. Il circule et fait piger une demi-image par élève. Important : les élèves ne montrent pas tout de suite ce qu'ils ont pigé.
3. Une fois que tout le monde a pigé, les élèves circulent pour trouver leur moitié.
4. Ils forment alors leur dyade.

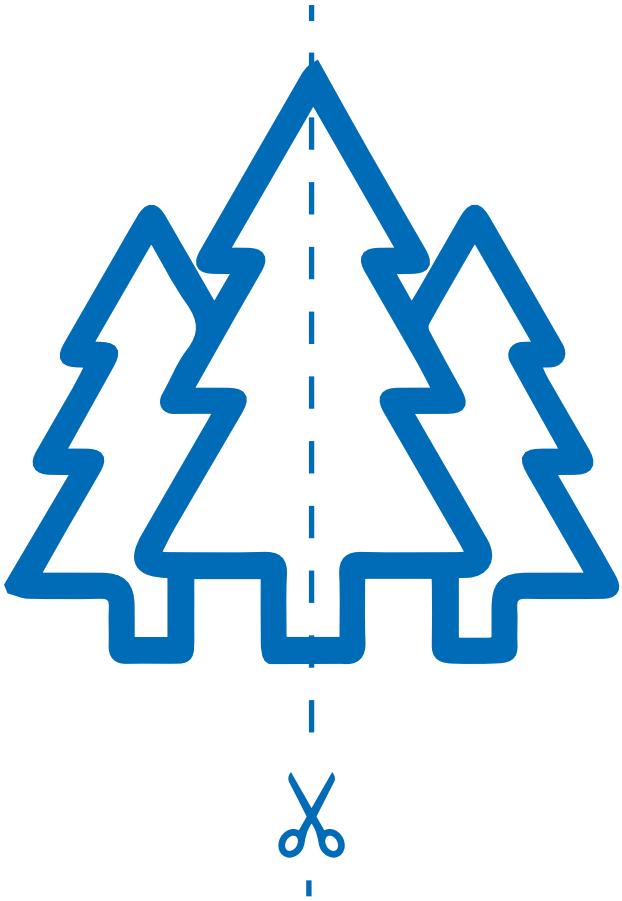
EXEMPLE

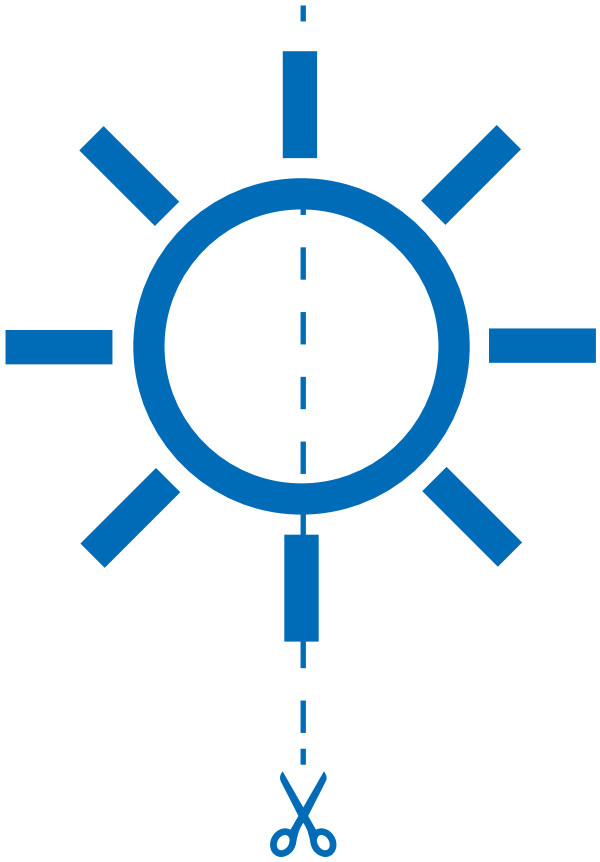
- Pour un groupe de vingt élèves, l'enseignant choisit dix images et met les deux moitiés de chacune d'elles dans une boîte.
- Il circule et fait piger chaque élève.
- Jade a pigé un demi cœur, Maxime a pigé un demi sourire, Zac a pigé une demie étoile et Sophian a pigé un demi soleil, etc.
- Ensuite, chacun doit retrouver sa moitié (demi-cœur, demi-sourire, demie étoile, demi-soleil, etc.) et former les dyades.

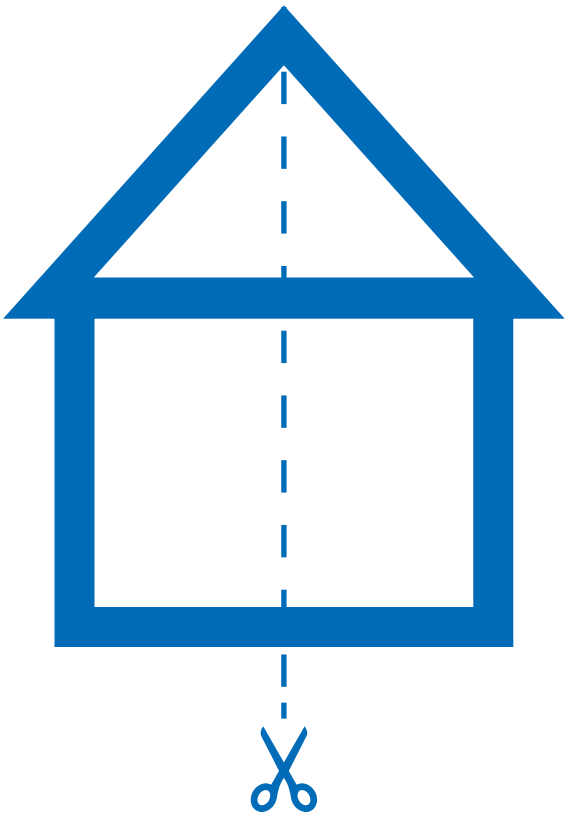












UN PEU DE MATH!

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX À CINQ

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite avoir et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

Les équipes se formeront à l'aide d'équations mathématiques et de leurs réponses. Ce sera aux élèves de trouver la ou les équations correspondant à une réponse X (voir page suivante).

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met le nombre d'équations et de réponses qui correspond au nombre d'élèves en classe dans une petite boîte. Il est possible d'avoir plusieurs équations pour une même réponse (selon le nombre de membres souhaités par équipe).
2. L'enseignant circule et fait piger un papier par élève (ce papier correspond soit à une équation soit à une réponse).
3. Une fois que tout le monde a pigé, l'enseignant mentionne combien d'équations correspondent à une même réponse. Cela indiquera le nombre de membres prévus par équipe.
4. Les élèves ayant pigé une équation doivent trouver la réponse qui y correspond, tandis que les élèves ayant pigés une réponse doivent trouver la ou les équations qui y sont associées.

EXEMPLE

- À partir d'un groupe de vingt élèves. L'enseignant souhaite former quatre équipes de cinq élèves.
- Dans la petite boîte, l'enseignant dépose quatre équations pour une même réponse. Donc, au total, il y aura seize équations et quatre réponses.
- À tour de rôle, les élèves pigent :
- Jade a pigé (15 + 5) x 2, Maxime a pigé 20 x 2, Zac a pigé 160 ÷ 4, Sophian a pigé 10 + 10 + 20 et Rachid a pigé 40.
- Ils devront donc se retrouver et former une équipe.
- Siméon a pigé 10 x 10, Maéva a pigé 400 ÷ 4, Maxence a pigé 50 + 17 + 3 + 30, Daniella a pigé (25 x 2) x 2 et Justin a pigé 100.
- Ils devront donc se retrouver et former une autre équipe.
- Il faudra procéder ainsi de suite pour former chaque équipe.

(15 + 5) x 2

20 x 2

160 ÷ 4

10 + 10 + 20

40

10 x 10

50 +17 +3 +30

400 ÷ 4

(25 x 2) x 2

100

9 ÷ 3

6 - 3

18 ÷ 6

1 + 1 + 1

3

60 + 15

(50 + 50) - 25

80 - 5

(15 x 3) + 30

75

333 + 427

20 x 38

1520 ÷ 2

1456 - 696

760

6 x 6

(60 ÷ 2) + 6

87 - 51

15 + 21

36

(3 x 3) - 2

100 - 93

21 ÷ 3

(2 x 2) + 3

7

(20 x 10) +7 +7

428 ÷ 2

217 - 3

70 + 140 + 4

214

(150 x 2) + 20

680 - 360

1600 ÷ 5

32 x 10

320

(9 x 10) + 9

198 ÷ 2

87 + 12

108 - 9

99

(30 x 2) + 3

70 - 7

189 ÷ 3

10 + 20 + 33

63

(11 x 0) + 11

22 ÷ 2

100 - 89

11 x 1

11

COMBIEN DE CÔTÉS?

POUR FORMER DES ÉQUIPES DE DEUX (POUR UN GROUPE DE VINGT ÉLÈVES AU MAXIMUM)

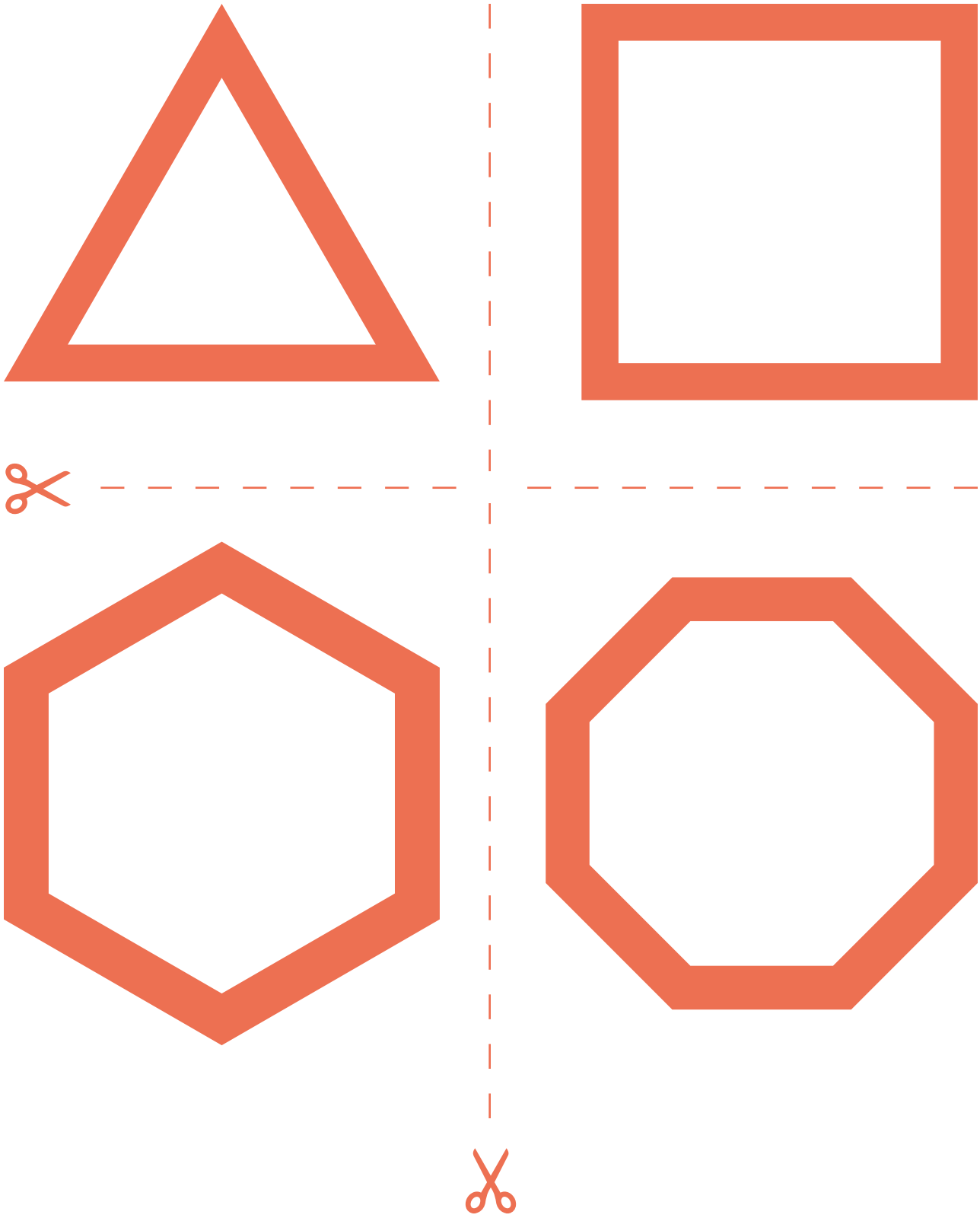
Les équipes se formeront à l'aide de formes et du nombre de côtés qu'elles possèdent (voir page suivante).

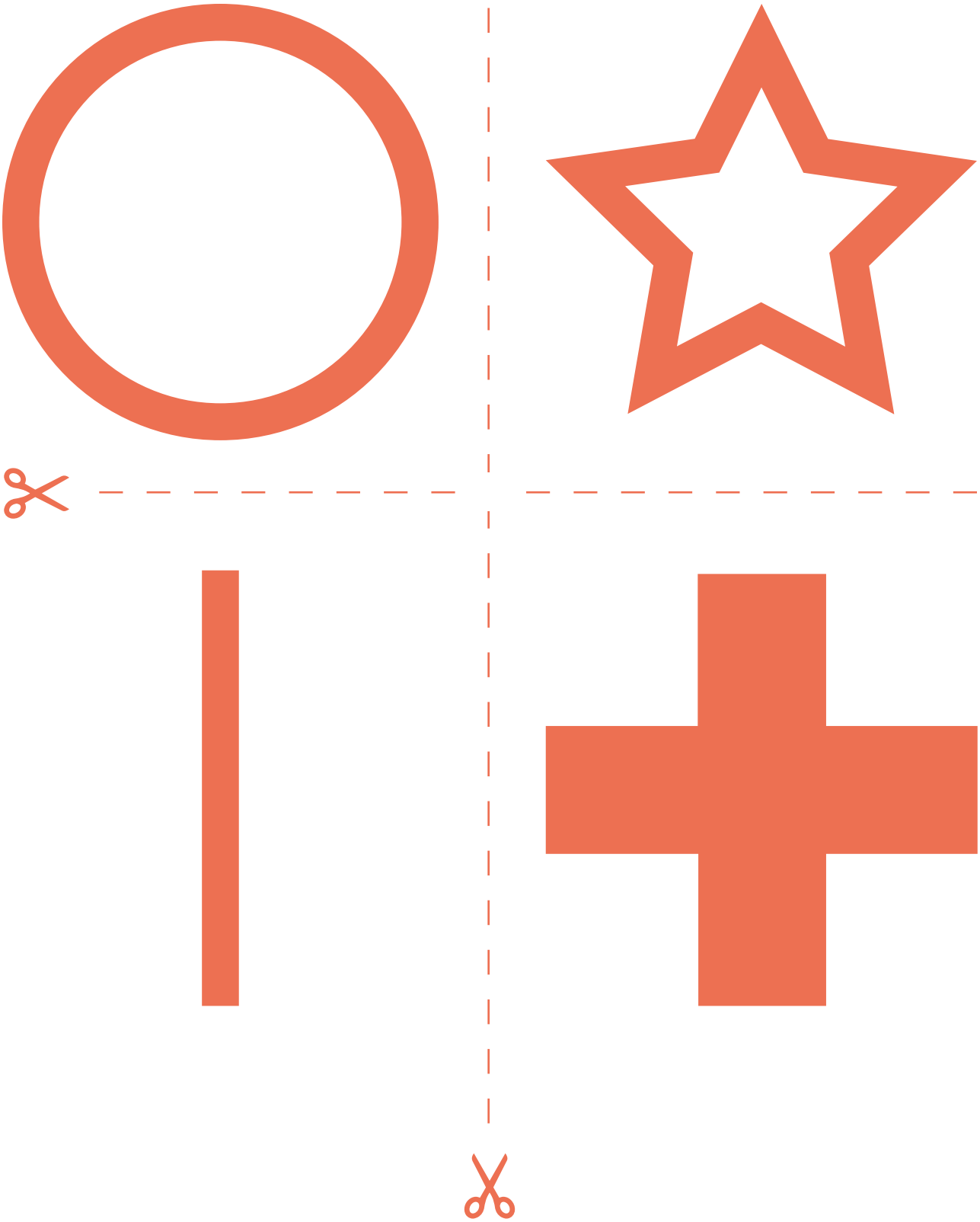
DÉROULEMENT

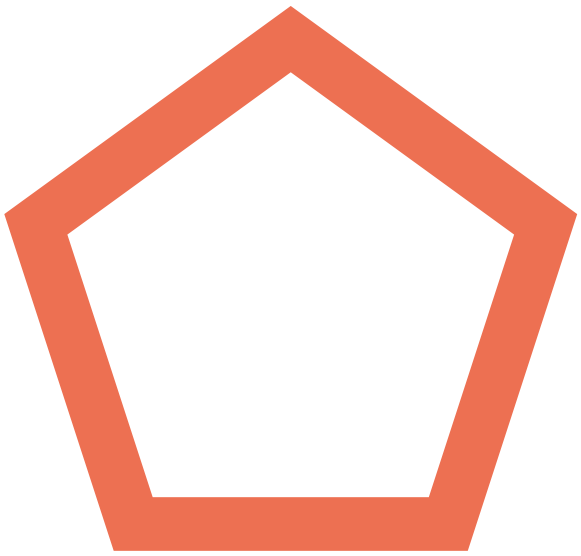
1. L'enseignant met les formes et les chiffres correspondant au nombre de côtés dans une petite boîte.
2. Il circule et fait piger les élèves.
3. Un élève ayant pigé une forme doit trouver l'élève qui détient le chiffre correspondant au nombre de côtés de sa forme et vice versa. Ensuite, les dyades se placent ensemble.

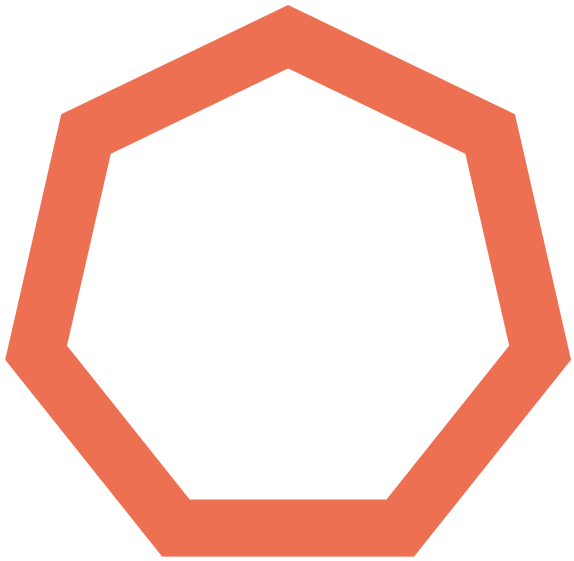
EXEMPLE

- Il y a seize élèves dans le groupe.
- Dans la petite boîte, l'enseignant dépose huit formes et huit chiffres correspondant au nombre de côtés de chacune des formes.
- Chaque élève pige un papier (soit une forme ou un chiffre, au hasard).
- Jade a pigé un carré, Maxime a pigé le chiffre 4. Ils formeront donc une dyade.
- Zac a pigé la ligne, Sophian a pigé le chiffre 1. Ils formeront donc une dyade.
- Il faudra procéder ainsi pour former chaque équipe.









12

8

0

1

3

4

0

1

5

6

10

7

LES DRAPEAUX

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX À QUATRE

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite avoir et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront à l'aide de caractéristiques représentant des pays et leur drapeau.

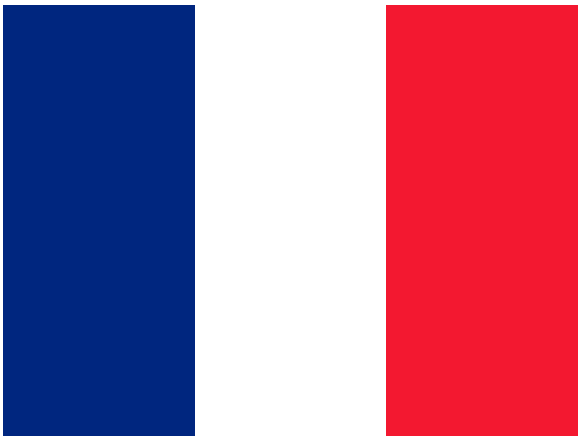
DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans un sac le nombre de caractéristiques pour chaque pays/drapeau correspondant au nombre d'élèves souhaité par équipe.
2. Il affiche les différents drapeaux au tableau (le nombre de drapeaux affichés représente le nombre d'équipes à former).
3. Il fait piger une caractéristique à chaque élève.
4. Ensuite, les élèves doivent associer cette caractéristique à l'un des drapeaux/pays dont le drapeau est affiché. Tous les élèves ayant des caractéristiques provenant d'un même pays forment une équipe.

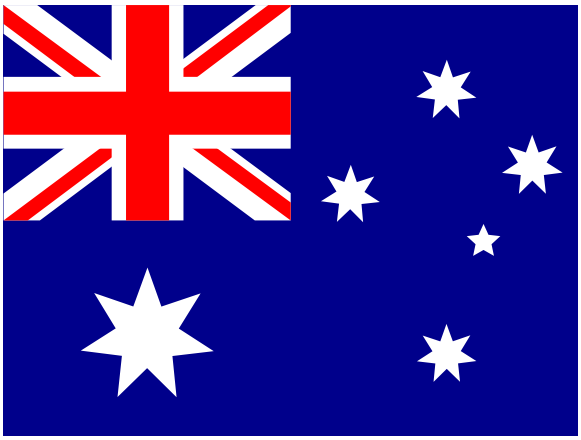
EXEMPLE

- Avec un groupe de seize élèves, l'enseignant souhaite former quatre équipes de quatre élèves. Il choisit donc quatre drapeaux à afficher au tableau. (par ex.: les drapeaux du Canada, du Mexique, de la France et du Maroc).
- Dans un sac, il place quatre caractéristiques du pays associé à l'un de ces quatre drapeaux (voir page suivante) Éva pige la caractéristique « On y trouve la tour Eiffel ». Elle se dirige donc devant le drapeau de la France.
- Les trois autres élèves qui pigeront une caractéristique de la France ou de son drapeau viendront la rejoindre pour compléter son équipe.

FRANCE



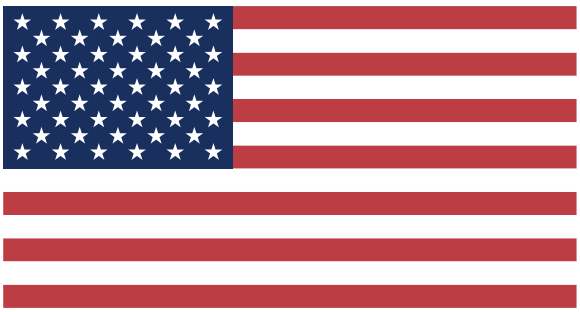
AUSTRALIE



CHINE

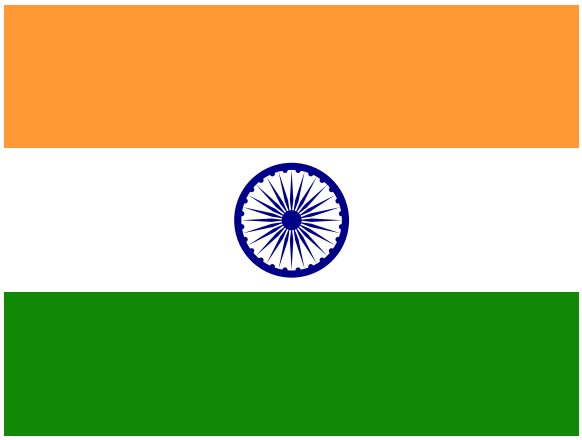
BRÉSIL

ÉTATS-UNIS



CANADA

INDE



ÉGYPTE

MEXIQUE

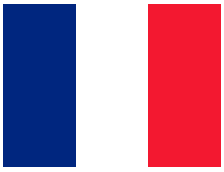
MAROC

Mon drapeau est constitué de trois larges bandes verticales : une bleue, une blanche et une rouge.

On y mange du pain baguette.

Je suis un pays européen où l'on parle le français.

On y trouve la tour Eiffel.



FRANCE

Il y a deux langues officielles dans ce pays : l'anglais et le français.

C'est le pays natal de Céline Dion.

Le sirop d'érable est un produit important d'une de ses provinces.

On y vit quatre saisons bien distinctes.

CANADA

Le symbole de l'une de ses plus grandes villes est la pomme.

On y retrouve la statue de la Liberté.

Plusieurs rêvent de marcher sur son trottoir mythique des « stars ».

En 2008, ce pays a élu son premier président afro-américain.

ÉTATS-UNIS

Mon drapeau est vert et dans son centre se trouve un losange jaune dans lequel il y a un cercle bleu.

On y fête le Carnaval de Rio.

Les coxinhas sont des bouchées très populaires lors d'évènements spéciaux dans ce pays.

On y parle le portugais.

BRÉSIL

On adore l'une de ses préparations culinaires incontournables à base d'avocats : le guacamole

Le sombrero est originaire de ce pays.

Cancun et Tulum sont des destinations prisées de ce pays.

On y parle l'espagnol.

MEXIQUE

Les athlètes olympiques de ce pays sont généralement de redoutables adversaires.

Les baguettes sont les ustensiles les plus utilisés dans ce pays.

Shanghai est l'un des plus grands centres financiers au monde.

Sa Grande Muraille est légendaire.

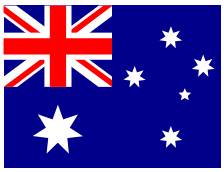
CHINE

La grande barrière de corail marque l'imaginaire des plus grands plongeurs.

C'est le pays des kangourous.

Ses plages sont reconnues pour le surf mais attention aux requins!

On connaît ce pays pour son opéra.



AUSTRALIE

Ses constructions pyramidales sont parmi les créations les plus spectaculaires du monde.

Toutânkhamon est l'un de ses pharaons les plus connus.

Cléopâtre a été reine de ce pays.

On y trouve la vallée du Nil.

ÉGYPTE

Ses épices sont l'un des éléments clés de sa cuisine unique et prisée.

C'est le deuxième pays le plus peuplé au monde.

On y trouve l'une des sept merveilles du monde, le Taj Mahal.

Sa capitale est New Delhi.

INDE

Les succulentes tajines sont parmi les plats typiques du pays.

Véritable or vert, l'huile d'argan est originaire de ce pays.

Dans ses légendaires souks, on peut faire plusieurs achats.

Ce pays contient une partie du désert du Sahara.

MAROC

L'ÉQUIPE EN MUSIQUE

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX

Les équipes se formeront à l'aide du nom d'un artiste et de l'un de ses grands succès.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans un sac ou dans une boîte des papiers sur lesquels est inscrit soit le nom d'un artiste soit le titre d'une chanson populaire de son répertoire.
2. Il fait piger un papier à chaque élève.
3. Les élèves forment des dyades réunissant la chanson et l'artiste qui y est associé (voir page suivante).

EXEMPLE

- L'enseignant fait piger chaque élève. Catherine a pigé « No Woman, No Cry ».
- Elle doit donc trouver la personne ayant pigé Bob Marley. C'est Marcus! Donc, Marcus et Catherine forment une équipe.

Voici quelques suggestions. N'hésitez pas toutefois à créer vos propres duos (chanson/artiste) en fonction de votre groupe.

No Woman, No Cry	**Bob Marley**
La vie en rose	**Édith Piaf**
My Heart Will Go On	**Céline Dion**
Alors on danse	**Stromae**
Oops!... I Did It Again	**Britney Spears**
Get Down	**Backstreet boys**
Bohemian Rhapsody	**Queen**
Shape of You	**Ed Sheeran**
Sweet Child O' Mine	**Gun's N Roses**
Thunderstruck	**ACDC**
Thriller	**Michael Jackson**
Like a Virgin	**Madonna**
Hallelujah	**Leonard Cohen**

LES QUATRE SAISONS

POUR CRÉER QUATRE ÉQUIPES DE DEUX À SIX

L'enseignant décide du nombre d'élèves qu'il souhaite avoir dans chacune des équipes. Les équipes se formeront à l'aide des quatre saisons et de leurs caractéristiques (voir page suivante).

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans un sac ou dans une boîte le nombre de caractéristiques pour chaque saison correspondant au nombre d'élèves souhaité par équipe.
2. Il affiche les quatre saisons au tableau.
3. Il fait piger une caractéristique à chaque élève.
4. Ensuite, les élèves doivent associer leur caractéristique à la bonne saison.
5. Tous les élèves ayant des caractéristiques se rapportant à une même saison forment une équipe.

EXEMPLE

- Pour former quatre équipes de quatre élèves à partir d'un groupe de seize élèves, l'enseignant dépose dans la boîte seize morceaux de papier sur lesquels est inscrite une caractéristique propre à une saison. Il y a une caractéristique par papier et quatre caractéristiques/papiers par saison.
- Chaque élève pige un papier (soit une caractéristique).
- Pier-Luc a pigé « Saison qui débute en juin et qui se termine en septembre ». Il fera donc partie de l'équipe Été. Tricia a pigé « Saison de l'Halloween ». Elle fera donc partie de l'équipe Automne.

Vous pourrez afficher ou projeter cette image au tableau et les élèves viendront apposer la caractéristique qu'ils ont pigée au bon endroit.

Saison qui débute en juin et qui se termine en septembre

Saison des baignades

Saison de la Fête nationale du Québec et de la fête du Canada

Saison de la cueillette des fruits des champs

Saison des camps de vacances

Saison des épluchettes de blé d'inde

Saison de l'Halloween

Les feuilles des arbres sont toutes colorées : rouge, orange, jaune.

L'air se rafraîchit et c'est le moment de ressortir nos petites laines.

Saison qui débute en septembre et qui se termine en décembre

On y vit les premières chutes de neige.

C'est la saison tant attendue des chasseurs.

Saison favorite des motoneigistes

Saison durant laquelle il faut s’habiller le plus chaudement

Saison de la fin de l’année

Saison où se pratiquent le ski et le hockey sur glace

Saison de la Saint-Valentin

Saison qui débute en décembre et qui se termine en mars

Saison des bourgeons

Saison du retour des oiseaux migrateurs

Saison de la fonte des neiges

Saison comportant une journée spéciale pour jouer des tours

Saison au cours de laquelle la chaleur revient tranquillement

Saison des cabanes à sucre

LA RECETTE

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE QUATRE

Les équipes se formeront à l'aide des ingrédients qui composent la recette d'un plat classique bien connu de tous.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans une boîte des papiers sur lesquels sont imprimés les différents ingrédients et les plats que les élèves devront piger (en fonction du nombre d'équipes à former).
2. Il fait piger chaque élève.
3. Les élèves circulent afin de s'associer en fonction des ingrédients et du plat (trois ingrédients et un plat cuisiné). Les équipes sont ensuite formées.

EXEMPLE

- Pour un groupe de seize élèves, l'enseignant dépose dans la boîte l'image de quatre plats cuisinés et les douze ingrédients correspondants.
- Chaque élève pige un papier (soit un ingrédient ou un plat cuisiné)
- Alex a pigé le fromage en grains, Nina, la sauce brune, Alfred, les frites et Johanna, l'image de la poutine. Ils s'associent donc pour former une équipe.
- Chaque équipe se formera ainsi.

Frites

Sauce brune

Fromage en grains

Fraises

Bananes

Chocolat

Viande hachée

Maïs en grains

Pommes de terre pilées

Pâtes

Sauce bolognaise

Fromage parmesan

Farine

Lait

Oeufs

Laitue romaine

Croûtons

Bacon

LA PIGE DE NOMS

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant écrit le nom des élèves sur un objet X (un objet par élève).
2. Ces objets pourront être conservés toute la session et utilisés pour chaque pige au hasard.
3. Si des bâtons de popsicle sont utilisés, l'enseignant en pige trois à la fois pour créer des triades.

EXEMPLE

- Vous pouvez utiliser différents objets pour procéder à la pige : bâtons de popsicle, épingles à linge, photos, morceaux de papier, etc.

L'OBJET PERSONNEL

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront par l'association d'objets personnels appartenant aux élèves.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant se place dos au groupe et demande aux élèves de venir déposer sur son bureau un objet personnel.
2. Une fois que tous les élèves ont déposé leur objet, l'enseignant se retourne et prend des objets au hasard et en fonction du nombre d'élèves souhaités par équipe.
3. Les élèves à qui appartiennent les objets forment une équipe.
4. L'enseignant forme chaque équipe de cette façon.

EXEMPLE

- À partir d'un groupe de quinze élèves, l'enseignant souhaite former cinq équipes de trois.
- Une fois que tous les élèves ont déposé leur objet sur le bureau, l'enseignant pige trois objets : un stylo bleu, un porte-clé en forme de sandale et une balle anti-stress. Ce sont respectivement les objets de Malik, de José et de Théo. Ils forment donc la première équipe de trois.
- L'enseignant pige ensuite un cellulaire, un post-it et un élastique à cheveux. Ce sont respectivement les objets de Maria, de Zara et de Carl. Ils forment donc la deuxième équipe de trois.
- Les cinq équipes seront formées ainsi.

LE JEU DE CARTES

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX À QUATRE

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

Les équipes se formeront par une pige au hasard. L'enseignant décide si les équipes seront formées à partir des chiffres et des figures, des couleurs (rouge ou noir) ou des sortes de cartes (coeur, pique, trèfle ou carreau).

DÉROULEMENT

1. L'enseignant distribue au hasard une carte à chaque élève, face cachée.
2. Au signal, tout le monde tourne sa carte en même temps et doit trouver son ou ses coéquipiers.

EXEMPLE

- Quatre équipes de X : tous les coeurs forment l'équipe 1, tous les piques forment l'équipe 2, tous les trèfles forment l'équipe 3 et tous les carreaux forment l'équipe 4.

LE DÉCOMPTE

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront par l'attribution d'un chiffre à un élève (1,2,3,...)

DÉROULEMENT

1. L'enseignant pointe chaque élève en lui attribuant un chiffre.
2. Tous les élèves ayant obtenu le même chiffre forment une équipe.

EXEMPLE

- Pour former cinq équipes de trois à partir d'un groupe de quinze élèves, l'enseignant pointe les élèves à tour de rôle et dit : 1, 2, 3, 4, 5, 1, 2, 3, 4, 5, 1, 2, 3, 4, 5.
- Julie, Max et Zoé ont obtenu le chiffre 2, ils forment donc une équipe
- Alice, Zac et Mathieu ont obtenu le chiffre 4, ils forment donc une équipe; et ainsi de suite.

LES ÉNIGMES

POUR CRÉER DES ÉQUIPES DE DEUX

Les équipes se formeront en associant une énigme à sa réponse.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant met dans un sac ou dans une boîte le nombre d'énigmes et de réponses correspondant au nombre d'équipes souhaité.
2. Chaque élève pige un papier.
3. Ensuite, les élèves circulent et discutent afin de trouver la personne détenant l'énigme ou la réponse correspondant à la leur.

EXEMPLE

- Avec un groupe de vingt élèves, l'enseignant souhaite former dix équipes de deux.
- L'enseignant dépose dix énigmes et les dix réponses correspondant dans un sac.
- Les élèves pigent un papier.
- Jade a pigé « Qu'est-ce qui est rarement vu, mais toujours devant nous? ».
- Elle circule pour trouver la personne ayant la réponse à cette énigme.
- Charles a pigé « L'avenir ».
- C'est la réponse à l'énigme de Jade. Ils forment donc une équipe.
- À la page suivante, nous vous proposons 22 énigmes que vous pourrez utiliser. Nous vous invitons à en créer d'autres ou à vous en procurer davantage au besoin. Le jeu ÉNIGME des éditions Ludik Québec propose 198 énigmes.

Un timbre

Un champignon

Des yeux

Une guimauve

Un mentor

L’horizon

Le dictionnaire

Le visage

Un journal

Un secret

L’écorce

L’encre
L’ancre

Un cercueil

Un tiramisu

Le vertige

Un crocodile

L’avenir

Un pinson

La pomme

Un cimetière

Qu’est-ce qui peut faire le tour du monde sans quitter son petit coin?

J’ai un chapeau et un pied, pourtant, je n’ai pas de tête et je ne marche pas. Que suis-je?

Ils sont deux, toujours côte à côte, mais ne se font jamais face. Que sont-ils?

Sous mon premier, on doit s'embrasser. Le rouge et le bleu forment mon second. On grille souvent mon tout sur le feu.

Poivré ou non, mon premier a des vertus digestives et toniques. Le symbole chimique de mon deuxième est Au. Mon tout est un guide dont on s'inspire.

Pour moi, l'accouchement vient avant la grossesse, l'enfance avant la naissance, l'adolescence avant l'enfance et la mort avant la vie. Que suis-je?

Mon premier peut avoir la tête carrée. Mon second peut être d'or ou de pierre. Mon tout est une des parties du corps ayant le plus de muscles.

Il raconte tout lorsqu'il est à bord. Il a la fâcheuse habitude de marquer les doigts. De quoi s'agit-il?

Plus j'ai de gardiens, moins je suis gardé. Moins j'ai de gardiens, plus je suis gardé. Que suis-je?

Je fais le tour du bois sans jamais y pénétrer. Que suis-je?

Pour l'écrivain, je suis à la base. Pour le marin, je retiens tout. Que suis-je?

**Quand je suis blanc, je suis sale.
Quand je suis noir, je suis propre.
Que suis-je?**

Mon premier est la couleur de l'espoir. Végétal, mon deuxième supporte la rose. Mon tout se manifeste en hauteur.

Celui qui me fabrique peut me vendre. Celui qui m'achète ne peut m'utiliser maintenant. Celui qui m'utilise n'en est pas conscient. Que suis-je?

Certains clubs et certains champs sont consacrés à mon premier. Mon deuxième n'existe pas en affaires. Mon troisième est de la petite monnaie.Mon tout est un dessert.

Mon premier se trouve dans la gueule d'un félin. Mon deuxième peut être secret.Mon troisième peut être déserte. Mon tout a le sang froid.

Qu'est-ce qui est rarement vu, mais toujours devant nous?

Mon premier est un conifère. Mon second est une céréale. Mon tout est un petit oiseau.

Pourrie, elle corrompt. Chantée, elle séduit. Pourtant, personne ne désire son coeur. Qui est-elle?

Mon premier est au sommet des arbres. Mon second qualifie quelqu'un d'étranger à un groupe. Mon tout est un lieu de repos.

LA COURTE PAILLE

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront au hasard en fonction de la longueur de la paille pigée.

DÉROULEMENT

1. L'enseignant coupe préalablement la longueur des pailles en fonction du nombre d'équipes souhaité et du nombre de participants dans chacune d'elles.
2. Dans ses mains, il tient les pailles pour qu'elles semblent toutes de la même longueur.
3. Chaque élève pige une paille.
4. Les élèves doivent trouver les coéquipiers ayant une paille de la même longueur que la leur.

EXEMPLE

- L'enseignant veut former quatre équipes de cinq élèves.
- Il coupe cinq pailles de 5 cm, cinq pailles de 10 cm, cinq pailles de 7 cm et il en garde cinq de pleine longueur. Les élèves détenant des pailles de la même longueur formeront une équipe.

LA MONTAGNE DE SOULIERS

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront par une pige au hasard.

DÉROULEMENT

1. Tous les élèves viennent déposer un soulier à l'avant du local.
2. Les yeux bandés, l'enseignant procède à la pige en divisant le nombre de souliers souhaités par équipe.

EXEMPLE

- L'enseignant veut faire sept équipes de trois élèves.
- Il fait sept petites piles composées chacune de trois souliers.
- Les équipes se forment en fonction des souliers et de leur propriétaire.

LA PIGE VIRTUELLE

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes. Les équipes se formeront par une pige virtuelle au hasard.

DÉROULEMENT

1. Chaque plateforme fonctionne différemment. Voici six outils en ligne gratuits qui ne nécessitent aucune inscription :

- ClassroomScreen (français)
- Flippity (anglais) https://www.flippity.net/
- Group Creator (anglais) http://www.maakgroepjes.xyz/en
- Keamk (français) https://www.keamk.com/
- My2lbox (français) http://my2lbox.com/fr/generateur-groupes-aleatoires
- Team Maker (anglais) http://chir.ag/projects/team-maker
- Tirage au sort https://sites.google.com/recitdp.qc.ca/enseignantseneps/des-outils/tirages-au-sort

ROCHE, PAPIER, CISEAUX

POUR CRÉER DEUX ÉQUIPES

Les deux équipes se formeront selon les gagnants et les perdants du jeu.

DÉROULEMENT

1. Les élèves se placent en dyade avec leur voisin de bureau de classe le temps du jeu. À go, tout le monde joue à « roche, papier, ciseaux ».
2. Tous les gagnants forment une équipe et les perdants, une autre.

LA DÉSIGNATION PAR L'ENSEIGNANT

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE DÉTERMINÉ PAR L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

Les équipes se formeront en fonction du choix de l'enseignant.

Cette option peut être utile lorsqu'on souhaite placer des élèves plus forts avec des plus faibles, par exemple, ou pour toutes autres raisons pédagogiques.

AU CHOIX DES ÉLÈVES

POUR CRÉER DES ÉQUIPES D'UN NOMBRE AU CHOIX DE L'ENSEIGNANT

L'enseignant décide du nombre d'équipes qu'il souhaite former et du nombre d'élèves dans chacune des équipes.

Les équipes se formeront au choix des élèves. Ils se placent en équipe eux-mêmes.

Cette option peut être utile lors d'évaluations ou lors d'activités durant lesquelles on souhaite que les étudiants soient le plus à l'aise possible et en terrain connu.

Inspirations et collaborations

Toutes les activités présentées dans ce document sont inspirés de :

ENSEIGNANTS EN FORMATION PROFESSIONNELLE

Olivier Bouton
Julie Brouillette
Francis Lapointe
Line Legault
Marc-Antoine Rioux
Nathalie Roy

RECHERCHES ET CONTENUS

Lydia Desrosiers
Jolyanne Mongrain

RÉVISION LINGUISTIQUE

Camille Carrier-Belleau
Marie-Claire Légaré

SOUS LA DIRECTION DE

Martine St-Germain

GRAPHISME

WILD WILLI Design - Fabian Will

ILLUSTRATEUR

Cassandre St-Louis

Observatoire de la **formation professionnelle** du **Québec**