

Activité coup de cœur



TITRE DE L'ACTIVITÉ		Twister		
ACTIVITÉ DE		Anie Murray		
Nombre de participant-es	Nombre d'équipes	Durée de l'activité		Intensité d'animation
16	4	☐ Courte (< 30 minutes)		☐ Faible
Modalité de formation des équipes		☐ Développée (entre 30 et 60 minutes)		☐ Moyenne
Par affinité		☒ Élaborée (> 60 minutes)		☒ Élevée
Déroulement			Matériel	
• Cette activité vise à amener l'étudiant-e à distinguer les encouragements axés sur l'effort de ceux centrés sur le résultat. Dans le contexte des stages en petite enfance, comme dans d'autres programmes de techniques humaines, il est essentiel que l'étudiant-e reconnaisse ces deux types d'encouragement afin de privilégier ceux qui soutiennent le développement des efforts. • Choisir quelques jeux de société pour enfants, jeu de mémoire, Just one, Guess who, etc. • Garder un élément (matériel) des jeux dans un panier (ex. : un pion, une carte à jouer, etc.) qui servira à former les équipes. L'enseignant-e distribue un élément d'un jeu de société à l'étudiant-e (les équipes se formeront à partir des éléments du jeu de société). • L'enseignant-e demande des volontaires qui demeureront en classe (un volontaire par jeu). Ceux-ci aménageront la classe pendant que le reste des étudiant-es iront en pause. • L'objectif de l'activité est de différencier les encouragements et félicitations intrinsèques et extrinsèques. Les étudiant-es ne connaissent pas l'objectif au début de l'activité. • Les étudiant-es débutent le jeu. L'enseignant-e circule et donne des encouragements en tout genre. Par exemple, « Bravo champion! » Donne une gommette, donne des feedbacks sur l'effort fourni par étudiant-es dans le jeu. • L'enseignant-e met fin à la période de jeu et individuellement, les étudiant-es doivent écrire toutes les formes d'encouragements reçus. Parfois, des étudiant-es n'ont rien reçu comme encouragement et c'est voulu! Par la suite, l'enseignant-e explique la différence entre les deux catégories d'encouragement et les étudiant-es font l'exercice de déterminer les types d'encouragement reçus. • L'enseignant-e demande maintenant aux étudiant-es de s'exercer à donner des encouragements adaptés qui supportent l'effort plutôt que le résultat ou des commentaires superficiels comme champion, bravo tu es bonne et belle etc., donne des gommettes. • Les étudiant-es se placent en équipe de deux, et toute la classe joue au jeu de Twister. L'étudiant-e qui ne joue pas doit encourager l'autre qui joue à			• Jeux de société et jeu de Twister • Gommettes	

« Twister ». Dans le feu de l'action, la tâche de donner des feedbacks et des encouragements constructifs est aussi difficile que lorsque les étudiant-es devront le faire en stage.		
Points forts	Difficultés à prévoir	
· Les étudiant-es apprennent par le jeu. · Les étudiant-es s'exercent à donner des rétroactions.	· Certains étudiant-es refusent de jouer à Twister par gêne.	
Pourquoi avoir retenu cette activité	Contextes d'utilisation	
· Les étudiant-es apprécient généralement les moments ludiques qui leur permettent d'apprendre une théorie.	· Le sujet enseigné peut être varié. Par exemple, donner des consignes positives versus négatives.	
Et si c'était à refaire...		
· Identifier clairement mes attentes pour la participation de tous les étudiant-es. · Choisir des jeux de société dont la durée d'une partie est d'environ 15 minutes. · Prévoir plusieurs jeux Twister et de l'espace pour y participer.		