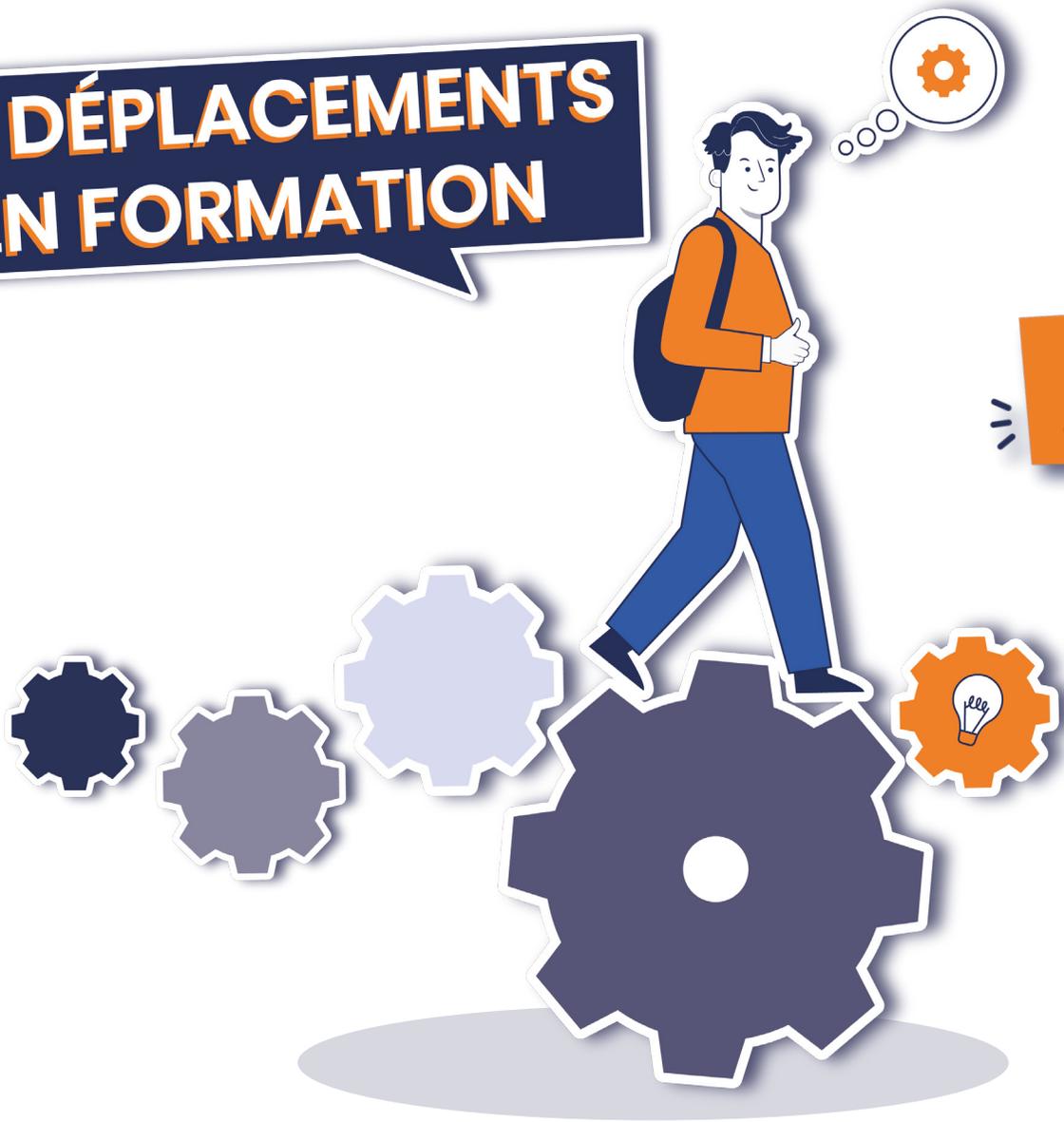


# LES DÉPLACEMENTS EN FORMATION

**Ti(t).e.**  
Les nouveautés pédagogiques qui font Ti(t).e !

**Re-travailler**  
dans l'OUEST



## Les Activités

\* Les activités proposées sont issues, en partie de l'ouvrage :  
**Pro en Ludopédagogie** de Marie Cortana

**Découvrez nos propositions  
d'activités de déplacements, testez-  
les, mixez-les, déclinez-les...**

1.

# LA LIGNE IMAGINAIRE (1)



**OBJECTIF :**

- faire se rencontrer les stagiaires
- redynamiser une séance
- animer un débat

Tout en les faisant se déplacer dans l'espace.



**LE PRINCIPE :** un premier stagiaire, situé d'un côté d'une ligne imaginaire dans la salle répond à une question, les stagiaires qui sont d'accord avec lui le rejoignent, les autres se positionnent de l'autre côté de la ligne.



**DURÉE :** variable suivant le sujet abordé et le nombre de questions.



**CONSEILS :** avoir un espace suffisamment grand pour permettre les déplacements.

Prévoir une première question courte à laquelle il est possible de répondre par oui ou par non, puis ensuite demander des précisions pour permettre des ajustements dans les choix de positionnement. La ligne peut être matérialisée par des chaises, des crayons...



2.

## LA LIGNE IMAGINAIRE (2)



**OBJECTIF :**

- débattre d'un sujet,
- développer un argumentaire

Tout en se déplaçant dans la salle.



**LE PRINCIPE :** une ligne imaginaire sépare le groupe selon deux opinions séparées.  
Après un bref temps d'échanges, le formateur demande à chaque groupe de stagiaires de réfléchir à un argumentaire afin de développer leur idée ou leur point de vue.  
Les stagiaires de chaque camp exposent aux autres leur vision du sujet.  
Après chaque exposé les stagiaires se positionnent sur la ligne imaginaire, puis sont invités à se positionner d'un côté ou de l'autre de la ligne selon l'argumentaire choisi.



**DURÉE :** 10 à 15 minutes.



**CONSEILS :** prévoir un espace suffisamment grand pour permettre les déplacements.  
La ligne peut être matérialisée par des chaises, des crayons...



### 3. LE MIME



**OBJECTIF :**

- faire deviner une notion vue au cours de la formation
- ancrer les apprentissages

Sans utiliser la parole : par le corps, les gestes.



**DÉROULÉ :** il est possible de s'inspirer du jeu *Time's Up!*

> **2 manches de jeu :**

- L'orateur parle librement
- L'orateur ne peut plus parler, il doit utiliser le mime

Une équipe de 3 orateurs est désignée pour faire deviner au reste du groupe des mots ou concepts en lien avec la formation. Chaque orateur dispose de 30 secondes par manche pour faire deviner un maximum de mots. Une fois les 30 secondes écoulées, les mots restants passent à l'orateur suivant jusqu'à ce que tous les mots soient devinés. L'orateur ayant fait deviner le plus de mots a gagné.



**DURÉE MOYENNE :** La durée peut ici varier en fonction du nombre de mots et s'adapter en fonction du nombre de participants.



# 4

## LE RED SOFA



**OBJECTIF :**

- faire le tour d'une notion
- valider des notions vues
- redynamiser la formation

Tout en se déplaçant.



**DÉROULÉ :** 3 chaises sont installées, 3 stagiaires prennent place sur chacune d'elles.

Le formateur pose une question « ouverte » et les stagiaires situés à droite et à gauche donnent leur réponse. Celui du milieu choisit la réponse qu'il préfère et cède sa place à celui qui l'a donnée.

Un nouveau stagiaire s'installe sur la chaise vacante et ainsi de suite jusqu'à la fin des questions.



**DURÉE :** jeu rapide qui s'adapte en fonction du nombre de questions.



**CONSEIL :** prévoir un espace suffisamment grand pour permettre les déplacements.



5.

## LES ÉTAPES DE LA RECETTE



**OBJECTIF :** - retrouver les étapes d'une recette\* en les plaçant physiquement dans le bon ordre.



**DÉROULÉ :** les étapes de la recette des crêpes sont distribuées à des stagiaires (une étape par stagiaire) qui se placent devant les autres. Le groupe doit se mettre d'accord afin de reconstituer la recette en intégralité, en plaçant chaque stagiaire dans le bon ordre de gauche à droite.

\*La recette peut être remplacée par un processus ou un protocole, il s'agira alors de remettre dans le bon ordre les étapes.



**DURÉE MOYENNE :**  
15 à 20 minutes selon le nombre d'étapes.



**CONSEIL :** si l'espace est trop petit, il est possible d'adapter cette animation en invitant à placer les étapes sur une corde à linge, ce qui permet quand même des déplacements.



6.

# REFLÉXION EN MOUVEMENT



**OBJECTIF :**

- se mouvoir pour se remobiliser
- redynamiser une séance
- favoriser la réflexion

Par la mise en mouvement.



**DÉROULÉ :** profiter des travaux en petits groupes (2 à 3 stagiaires) pour proposer aux stagiaires de se déplacer dans la salle, dans les couloirs, ou à l'extérieur.

Les séances de réflexion en mouvement sont ponctuées par des phases de restitution écrites afin de prendre des notes de ce qui a été dit.



**DURÉE :** 15 à 20 minutes.



**CONSEIL :** Il peut être intéressant d'avoir des retours sur ces phases de réflexion en mouvement : « est-ce que vous avez eu l'impression d'aller plus loin dans votre réflexion ?, est-ce que vous vous êtes sentis bloqués car vous marchiez en même temps ? ... »



7.

# CHERCHE ET TROUVE



**Objectif :** - vérifier les acquis  
- clore un chapitre  
- relancer le groupe avant de passer à une nouvelle notion.

Tout en se déplaçant.



**Déroulé :** une série de réponses préparées à l'avance sur des feuilles sont réparties par le formateur dans différents endroits de la salle, voire du bâtiment, ou à l'extérieur.

Les stagiaires sont divisés en groupe de 2 ou de 3. Le formateur pose une question à chaque groupe qui doit ensuite partir à la recherche de la bonne réponse et rapporter la feuille.



**Durée :** 5 à 10 minutes maximum



8.

## LE SPRINT



**OBJECTIF :** - répondre à des questions dans un temps imparti et en mouvement.



**DÉROULÉ :** les stagiaires sont répartis par équipe. Une couleur par équipe en fonction des feutres de couleur distribués.

Les feuilles réponses de chaque équipe sont réparties sur le tableau et les équipes sont au fond de la salle.

Après discussion, les stagiaires de chaque équipe doivent à tour de rôle traverser la salle pour noter leur réponse le plus rapidement possible.

Le formateur annonce qu'ils ont 8 minutes et 40 secondes pour retrouver toutes les notions abordées dans la séance. L'équipe qui a trouvé le plus d'items remporte le droit de présenter ce qu'elle a noté, les autres équipes peuvent compléter en cas de sujets oubliés.



**DURÉE :** 8 minutes 40 de jeu puis 10 à 20 minutes de restitution.



**CONSEILS :** s'assurer d'avoir l'espace disponible  
Penser aux personnes présentant des handicaps visibles et non visibles.



# D'AUTRES IDÉES ?

N'hésitez pas à les partager !

