FORMATION DES DELEGUES DE CLASSE

Collège La Nacelle

2017/2018

Marie Hélène DUFFAS, Conseillère Principale d'Education

DEROULEMENT DE LA FORMATION

SEANCE 1 : ETRE DELEGUE ELEVE

- Durée : 1 jour
- Date : pour les 4ème et 3ème / pour les 6ème et 5ème.
- Contenu : Découverte des élèves entre eux ; Découverte du « métier de délégué » ; Découverte de l'établissement ; Travail collaboratif ; Mises en situation ; Sensibilisation au phénomène de Harcèlement scolaire.
- Intervenants : Mme DUFFAS, CPE ; Mme JEAN DICK, CPE ; Assistants pédagogiques et tout autre personnel volontaire.

DEROULEMENT

8H30 : Accueil des élèves en salle de polyvalente

Partie I : Etre délégué de classe

8H30-9H : Début de la formation. Temps de présentation des intervenants et des élèves.

9H-10H30 : Le groupe est divisé en deux (par niveau).

- Groupe 1 : Escape Game (Mme DUFFAS + Assistant pédagogique) – salle de permanence et 1C4
- Groupe 2 : Théâtre Forum (Mme JEAN DICK + Assistant pédagogique) – salle polyvalente

(10H25-10H40 : Récréation)

10H40-12H10 : Inversion des groupes

- Groupe 1 : Théâtre Forum (Mme JEAN DICK + Assistant pédagogique) – salle polyvalente
- Groupe 2 : Escape Game (Mme DUFFAS + Assistant pédagogique) – salle de permanence et 1C4

12H10-12H30 : Présentation du livret de formation et de son contenu.

12H30-14H : Pause repas

Partie II : Agir

14H-14H30 : Sensibilisation sur la thématique du harcèlement scolaire.

14H30-16H30 : Travaux de groupe. Réalisation d'un support de sensibilisation à la thématique du harcèlement scolaire.

15H-15H15 : Récréation

16H30-17H : Mise en commun. Clôture de cette journée de formation

SEANCE 2 : BILAN DU SECOND TRIMESTRE

- Durée : 2H
- Date : Après les conseils de classe du premier trimestre
- Contenu : Bilan des conseils de classe ; Retour sur le déroulement du « Avant, Pendant, Après ».
- Intervenants : Mme DUFFAS, CPE ; Mme JEAN DICK, CPE ; et tout autre personnel volontaire.

DEROULEMENT :

- Dans un premier temps, tour de table orienté (points forts, points faibles ou j'ai aimé/je n'ai pas aimé, durée 45 min).
- L'intervenant reprend les points récurrents, recherche de solution en commun (élèves en petit groupe, recherche de solution, exposé au grand groupe, débat animé par le petit groupe ; 1H).
- Bilan de la séance.

En fin d'année, un questionnaire d'évaluation de la formation des délégués sera distribué aux élèves afin qu'ils puissent nous faire retour de l'efficacité de cette formation à leurs yeux, qu'ils puissent faire des propositions pour l'an prochain.

Cette évaluation sera un outil intéressant afin de dresser un bilan afin d'intégrer la formation des délégués élèves au projet de vie scolaire et plus largement au projet d'établissement.

ATELIER 1 : ESCAPE GAME

PRESENTATION :

Les élèves devront résoudre un certain nombre d'énigme afin de remplir leur mission. L'objectif est d'une part de réactiver les connaissances théoriques acquises lors des premières assemblées générales des délégués de classe. D'autre part, il s'agit de développer les compétences sociales notamment le travail collaboratif. En effet, les élèves devront en un temps donné travailler ensemble pour résoudre les différentes énigmes.

MISSION :

« Quelqu'un a volé le calendrier des conseils de classe ? Saurez-vous retrouver qui ? et surtout serez-vous en mesure de les retrouver ? »

MISE EN ŒUVRE :

Les élèves de chaque niveau sont répartis en 2 groupes (6 ou 7 élèves maximum).

Chaque groupe sera installé dans une salle et encadré par un adulte.

Salles utilisées : Salle de permanence, Salle des assistants pédagogiques, 1C4 et 1C5.

Matériel :

Durée : 1H30 (15 min de briefing + 1H15 de jeu)

DEROULEMENT :

Présentation des règles du jeu (10 min)

Lancement du jeu et Vidéo de présentation de la mission (2min)

Jeu (1h15)

DESCRIPTION DES ENIGMES :

Les élèves devront résoudre 11 énigmes dans le temps imparti. Les énigmes sont liées les unes aux autres.

De plus, en parallèle, ils devront résoudre l'enquête et trouver qui est le voleur. Des indices les mèneront petit à petit à la solution. Il est indispensable de trouver le voleur pour finir le jeu.

ENIGME 1 : MOTS CROISES		
Tâche à accomplir	Les élèves trouveront dans la salle une grille de mots croisés sur les droits les devoirs du délégué de classe. Certaines lettres correspondent à des cases en couleur numérotées. Ces lettres correspondent au code du cadenas à lettre. Les numéros eux correspondent à l'ordre du code.	
Matériel nécessaire	Mots croisés, stylo, droits/devoirs.	
Indice	Dans la pièce, dans un classeur parmi d'autres documents, les élèves trouveront des documents sur les droits et devoirs des délégués de classes.	
Support maître du jeu	Correction de la grille	
Contenu de la boite	Cartons « personnels »	**Boite 1**
Type de cadenas	Cadenas à lettre.	

ENIGME 2 : QUI FAIT QUOI ?		
Tâche à accomplir	Dans la salle, des petits cartons seront cachés un peu partout. Sur ces derniers apparaitront des missions de certains personnels de l'établissement. Ils devront les associer avec les cartons contenus dans la boite 1 (cadenas à lettres) qui sera ouverte grâce à l'énigme 1. Certains cartons s'avèreront inutiles. Ils devront les sélectionner (Une mission pour un personnel). Au dos des cartons, se trouvent des traits de couleur. Ils devront les additionner par couleur pour obtenir la combinaison du cadenas couleur.	
Matériel nécessaire	4 Cartons « Personnels », 8 cartons « Rôles ».	
Indice	Une seule mission par personnel.	
Support maître du jeu	Correction de l'épreuve et code	
Contenu de la boite	Lampe UV + carte énigme poème	**Boite 2**
Type de cadenas	Cadenas à 4 chiffres et couleurs.	

ENIGME 3 : LES INSTANCES		
Tâche à accomplir	Les élèves devront décoder un texte affiché dans la salle après avoir trouvé la clé de décryptage cachée dans la pièce. Ce texte correspond au rôle d'une instance. Ils devront identifier celle-ci. Après cela, ils devront chercher le code correspondant pour ouvrir le cadenas. Ce code se trouve sur l'organigramme affiché dans la salle.	
Matériel nécessaire	Affiche instances, texte codé, clé de décryptage.	
Indice	Le maître du jeu pourra les inciter à continuer la fouille s'ils n'ont pas trouvé la clé de décryptage ou s'ils n'ont pas vu l'affiche.	
Support maître du jeu	Texte non codé + code	
Contenu de la boite	Filtre rouge et talkie-walkie.	**Boite 3**
Type de cadenas	Cadenas à 3 chiffres.	

ENIGME 4 : QUESTIONS-REPONSES		
Tâche à accomplir	Les élèves devront répondre correctement aux questions posées par la personne au talkie-walkie. 5 questions – 1 erreur possible ou on recommence ! Les élèves ont le droit de « passer » deux fois.	
Matériel nécessaire	Talkie-walkie.	
Indice	Le maître du jeu pourra inciter les élèves à utiliser le talkie-walkie.	
Support maître du jeu	Liste des questions-réponses	
Contenu de la boite	Petit carnet et Cartons « intrus ».	**Boite 4**
Type de cadenas	Cadenas à clé (maître du jeu).	

ENIGME 5 : LE POEME	
Tâche à accomplir	Une carte énigme se cache dans la boîte 2. Celle-ci donne la consigne de cette énigme sous forme de vers. Les élèves devront rédiger un poème de 4 vers sur le rôle de délégué. Ils devront l'apprendre et le réciter tous ensemble.
Matériel nécessaire	Consigne, papier, Stylo.
Indice	Le maître du jeu pourra leur réexpliquer la consigne.
Support maître du jeu	Aucun
Contenu de la boite	Le maître du jeu ouvrira la salle n°2.
Type de cadenas	Aucun.

ENIGME 6 : VRAI OU FAUX		
Tâche à accomplir	Les élèves devront répondre vrai ou faux par rapport à des affirmations (feuille trouvée dans la 2ème salle). Ils colorieront les cases correspondantes. Ils devront ensuite comprendre qu'il s'agit là du clavier du cadenas à 10 chiffres de la boite 5.	
Matériel nécessaire	Vrai ou Faux, stylo, Cadenas.	
Indice	Le maître du jeu pourra les inciter à observer le résultat et les différents cadenas qui restent à ouvrir. Si l'équipe est vraiment bloquée, il pourra leur donner le transparent « cadenas ».	
Support maître du jeu	Solutions au vrai ou faux, transparent cadenas.	
Contenu de la boite	Tablette et petit miroir.	**Boite 5**
Type de cadenas	Cadenas à 10 chiffres.	

ENIGME 7 : CHERCHEZ L'INTRUS		
Tâche à accomplir	Les élèves devront trouver les mots « intrus » parmi une série de mots sur des petits cartons. Tous concernent le délégué de classe sauf 5. Ils devront ensuite reporter les numéros notés sur chaque cartons « intrus » sur le cadenas de la boite 7 conformément au code couleur.	
Matériel nécessaire	Cartons « intrus », filtre rouge, lampe uv, miroir, cadenas.	
Indice	Le maître du jeu pourra les inciter à chercher le point commun entre tous ces mots.	
Support maître du jeu	Liste des mots intrus et code.	
Contenu de la boite	Livre, liste des numéros de pages	**Boite 6**
Type de cadenas	Cadenas à 5 chiffres avec couleurs.	

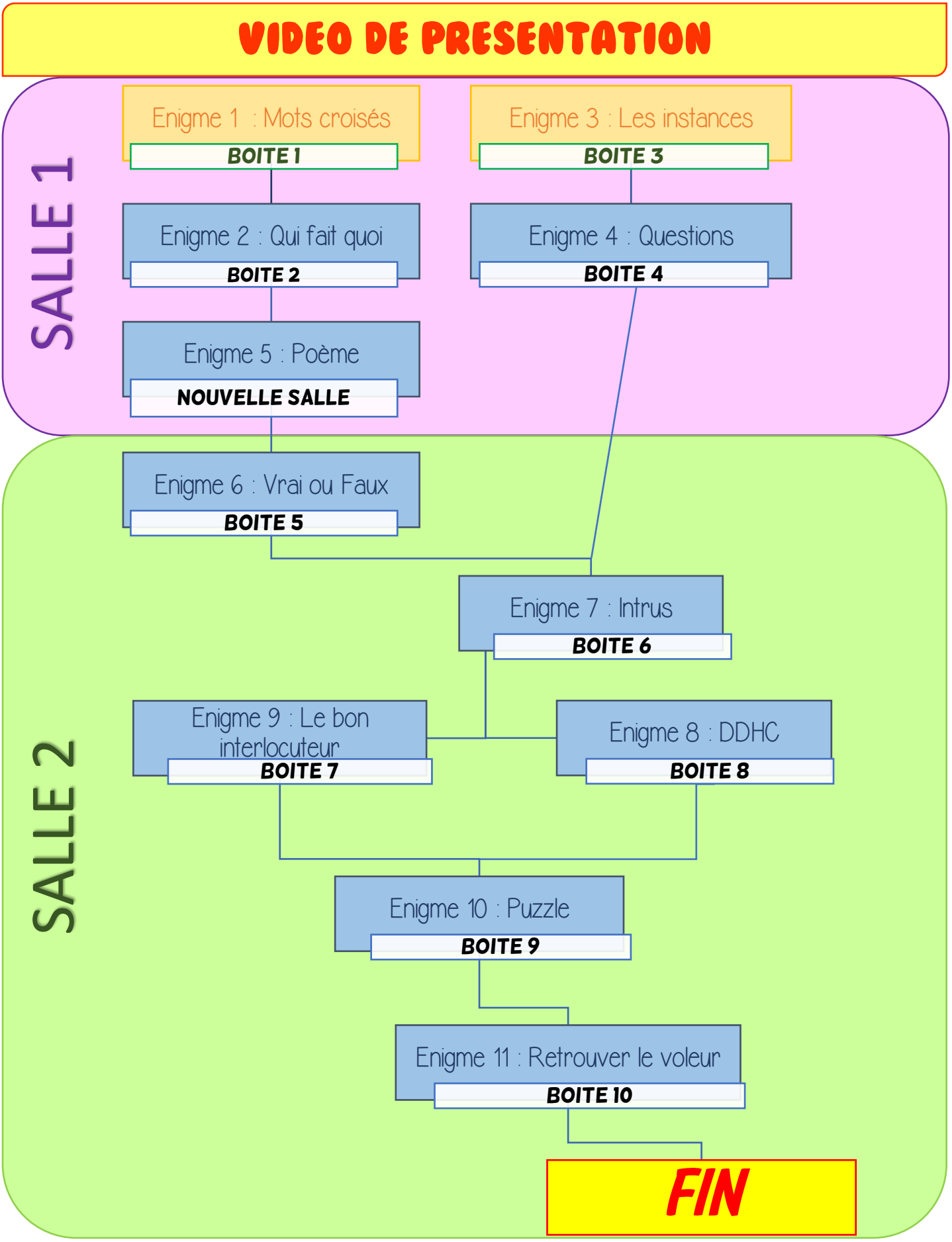
ENIGME 8 : DECLARATION DES DROITS DE L'HOMME ET DU CITOYEN		
Tâche à accomplir	Les élèves devront se rendre aux pages correspondant aux chiffres trouvés dans la boîte 6. Ils devront relever les mots entourés et reconnaître l'article 1 de la DDHC. Avec la lampe UV, ils découvriront le code du coffre-fort qui est noté à côté de l'article 1 sur l'affiche.	
Matériel nécessaire	Affiche DDHC, livre, lampe UV, liste des numéros de page, papier, stylo.	
Indice	Le maître du jeu pourra inviter les élèves à écrire sur une feuille tous les mots relevés dans le livre.	
Support maître du jeu	Phrase complète.	
Contenu de la boite	Dernières pièces du puzzle.	**Boite 8**
Type de cadenas	Coffre-fort.	

ENIGME 9 : LE BON INTERLOCUTEUR		
Tâche à accomplir	Lorsque la personne qui parle dans le talkie-walkie le leur demandera, les élèves répondront à un quizz. La voix exposera une petite mise en situation. Ils devront identifier l'adulte à qui il faudrait s'adresser pour résoudre ce problème. Ensuite, il leur faudra utiliser le carnet trouvé dans la boite 4 qui contient des photos langage correspondant à chaque interlocuteur. A côté des images, se trouve le mot de passe écrit à l'encre UV. Une fois l'interlocuteur identifié, ils devront donner le mot de passe correspondant à cette personne.	
Matériel nécessaire	Carnet, talkie-walkie, lampe UV.	
Indice	Le maître du jeu invitera les élèves à réfléchir aux objets trouvés non utilisé si ces derniers n'utilisent pas le carnet. Il les incitera également à utiliser les différents outils pour vérifier qu'ils ont trouvés tous les secrets du carnet.	
Support maître du jeu	Photo langage et liste des mots de passe. Liste des mises en situation avec solution attendue.	
Contenu de la boite	Pièce du puzzle	**Boite 7**
Type de cadenas	Clé (donnée par le maître du jeu)	

ENIGME 10 : PUZZLE		
Tâche à accomplir	Les élèves devront reconstituer le puzzle avec les pièces trouvées dans les 2 salles et dans la boîte 7. Ils devront ensuite identifier la Marianne et réciter à voix haute et tous en cœur les trois mots du triptyque républicain français.	
Matériel nécessaire	Les morceaux du puzzle (24 pièces)	
Indice	Le maître du jeu pourra les inciter à continuer la fouille s'ils n'ont pas tous les morceaux du puzzle.	
Support maître du jeu	Aucun	
Contenu de la boite	Liste des personnels avec codes associés.	**Boite 9**
Type de cadenas	Cadenas à clé (donnée par le maître du jeu).	

ENIGME 11 : RETROUVER LE VOLEUR		
Tâche à accomplir	Les élèves devront identifier le voleur sur la bases des indices recueillis tout au long du jeu. Ils devront ensuite ouvrir le cadenas grâce au code correspondant au nom du voleur.	
Matériel nécessaire	Liste des personnels avec codes.	
Indice	Le maître du jeu pourra les réfléchir ensemble à tous les indices recueillis.	
Support maître du jeu	Aucun	
Contenu de la boite	Calendrier des conseils de classe + diplômes.	**Boite 10**
Type de cadenas	Cadenas à 3 chiffres.	

Déroulement du jeu



Légende schéma déroulement du jeu

Enigme autonome

Enigme dépendante

Contenu des boîtes

NUMÉRO DE LA BOÎTE	TYPE DE CADENAS	CONTENU
Boite 1	Lettres	Cartons « personnels »
Boite 2	4 chiffres et couleurs	Lampe UV Carte énigme poème 1
Boite 3	3 chiffres	Filtre rouge Talkie-Walkie
Boite 4	Clé 1	Petit carnet Cartons « intrus » Carte énigme poème 2
Boite 5	10 chiffres	Tablette avec vidéo et logiciel flash code Petit miroir
Boite 6	5 chiffres	Livre, liste des numéros de pages
Boite 7	Clé 2	Pièces du puzzle Flash code
Boite 8	Coffre-fort	Dernières pièces du puzzle
Boite 9	Clé 3	Liste des personnels avec codes associés
Boite 10	3 chiffres	Calendrier des conseils de classe Diplômes Bonbons

L'Enquête

Tout au long du jeu, les élèves devront chercher à identifier le voleur.

Il s'agit de M. Chuard, professeur de SVT.

Pour y parvenir, ils devront collecter les indices.

INDICE	LIEU
Flash Code : Un flash code dirigeant vers une page internet concernant les SVT se cache dans la salle. Il sera imprimé sur plusieurs transparents qu'il faudra superposer pour le reconstituer complètement et pouvoir l'utiliser avec la tablette.	Caché dans les 2 salles.
Vidéo : Discussion entre la secrétaire et les CPE. Elle liste les personnes qui sont rentrées dans l'administration en l'absence de la principale adjointe. Parmi elles, M. Chuard, seul professeur de SVT de la liste.	Sur la tablette trouvée dans la boîte
Photo de gerbilles.	Cachée dans la salle 1.
Animaux empaillés dans le décor.	Décor de la salle 2.
Déclaration des différents personnels qui sont allés à l'administration. M. Chuard déclare qu'il est entré dans le bureau de Mme Launay pour savoir si elle était là. Tous les autres disent qu'ils ont compris qu'elle n'était pas là car la lumière était éteinte.	Dans une chemise dans la salle 1.