



# Accueil des élèves

## Table des matières

Introduction.....	2
Objectifs spécifiques .....	3
Enfantine .....	3
1P & 2P .....	3
3P & 4P .....	3
5P & 6P .....	3
CO .....	3
Exemples pratiques .....	4
Bingo.....	4
Qui aimez-vous? .....	4
Doo wacka doo wacka doo.....	5
Les reporters volants.....	5
Conversations à bâtons rompus.....	6
Se grouper par affinités.....	7
La promenade.....	7
Je cherche quelqu'un qui .....	8
J'aimerais vous emmener.....	9
Le coussin volant .....	9
Les Chaudoudoux .....	9
Le blason.....	10
Et encore .....	11
Des jeux sans bleus.....	11
La cocotte sympathique .....	11
Les dominos.....	11
Le prénom parlé, murmuré, chanté .....	11
Bibliographie et ressources .....	12



## Introduction

Accueillir les élèves à l'école, c'est introduire dans l'école et introduire au travail même de l'école : l'instruction, la formation de la personne, la construction de la citoyenneté. C'est là, à proprement, parler le rôle du pédagogue.

L'accueil introduit l'enfant dans un autre monde que celui de l'enfance, dans univers où il va apprendre à grandir, quitter les satisfactions affectives que procurait le cocon familial pour affronter l'inconnu. L'accueil permet de passer la frontière sans se recroqueviller dans son angoisse ou se protéger par son agressivité<sup>1</sup>.

L'accueil et l'après-accueil vont dépasser le cadre de la constitution du nouveau groupe à la rentrée : ces différents moments permettront d'établir des lieux de communication de soi, de rencontre des autres, dans le respect de chacun, sans violence, ni moquerie sur les différences<sup>2</sup>.

Les activités d'accueil permettent de faciliter l'intégration des nouvelles personnes dans l'école, d'aider les uns et les autres à se présenter, à se découvrir, à mieux se connaître, à se sentir accepté ou encore à bien vivre ensemble.

Mené avant tout en début d'année scolaire, que ce soit sur une heure, une journée ou une semaine, un accueil réussi crée les bases de confiance et de respect. On sait l'importance que peut avoir le premier bonjour, le premier regard, le premier contact pour le développement de la communication et du sentiment d'appartenance au groupe.

### [Début du document](#)

---

<sup>1</sup> Philippe Merieu in Christian Staquet, Accueillir les élèves.

<sup>2</sup> Christian Staquet, Accueillir les élèves.



## Objectifs spécifiques

### Enfantine

- Accepter les autres.
- Faire de l'enfant un élève.

### 1P & 2P

- Avoir une image positive de soi.
- Prendre conscience de ses compétences et de ses capacités.

### 3P & 4P

- Etre tolérant.
- Reconnaître la valeur et la dignité de l'autre.

### 5P & 6P

- Prendre conscience de sa valeur personnelle.
- Repérer diverses pressions.

### CO

- Prendre conscience de son individualité et s'affirmer.
- Oser être soi-même.

### [Début du document](#)



## Exemples pratiques

### Bingo

**Matériel** : un crayon et une copie de la feuille du Bingo pour chaque joueur.

1. L'enseignant distribue les feuilles de Bingo et explique à chaque joueur qu'il doit trouver une personne correspondant aux descriptions reprises et celle-ci doit apposer sa signature dans le carré. Le premier joueur qui recueille 5 signatures différentes dans le sens horizontal, vertical ou diagonale crie « Bingo ». Chaque joueur ne peut signer une feuille de Bingo qu'une fois.
2. Lorsqu'un joueur a un Bingo, il appelle les personnes dont les noms figurent dans les carrés.
3. Le jeu s'arrête lorsqu'il y a plusieurs vainqueurs.

<b>Musicien</b>	<b>pratique le sport</b>	<b>aime les jours pluvieux</b>	<b>a un animal domestique</b>	<b>a un surnom</b>
<b>parle deux langues</b>	<b>est passé à la T.V.</b>	<b>a été au cinéma ce week end</b>	<b>a assisté à un match de football</b>	<b>a gagné un concours</b>
<b>peut cuire une tarte</b>	<b>est enfant unique</b>	<b>peut rouler les "r"</b>	<b>a plus de 3 frères sœur</b>	<b>n'a jamais eu d'os cassés</b>
<b>est né dans une province différente</b>	<b>a les oreilles percées</b>	<b>a passé la nuit dans une tente</b>	<b>aime la cuisine</b>	<b>peut siffler avec les doigts</b>
<b>habite ici depuis plus de 5 ans</b>	<b>dort plus tard que 10.00 h le samedi matin</b>	<b>sait jouer au Monopoly</b>	<b>sait chanter juste</b>	<b>a fait son lit ce matin</b>

*Clés pour l'adolescence*

### Qui aimez-vous?

Jeu plein d'entrain pour apprendre à mieux se connaître.



**Matériel** : une chaise ou un coussin par joueur moins un. Un espace libre.

1. Tout le monde est assis en cercle.
2. L'enseignant est au centre et il dit: « J'aime les personnes qui portent des lunettes ». Ces élèves-là changent rapidement de place entre eux. L'enseignant saisit l'occasion pour s'asseoir également. Le joueur qui reste debout continue le jeu en disant: « J'aime les personnes qui ... ». Il faut veiller à éviter toute discrimination.

**Exemples:**

- Description physique: « J'aime les personnes qui portent des sandales de tennis. »
  - Aimer ou ne pas aimer: « J'aime les personnes qui adorent chanter. »
  - Expérience vécue: « J'aime les personnes qui ont attrapé un poisson. »
  - Fait: « J'aime les personnes qui sont nées en janvier. »
  - Talent: « J'aime les personnes qui peuvent faire la roue en gymnastique. »
3. Les joueurs peuvent aussi dire: « J'aime tout le monde. » Alors chacun se lève et change de place.
  4. Le jeu s'arrête lorsque le groupe est à court d'idées.

*Clés pour l'adolescence*

**Doo wacka doo wacka doo**

Le groupe apprend à prononcer le nom des autres très rapidement.

1. On forme un cercle et on désigne quelqu'un au centre pour être le : « Doo Wacker »
2. Le Doo Wacker appelle un joueur par son nom et ajoute « gauche » ou « droite ». Par exemple: « Cécile, droite ». Cécile nomme ensuite la personne qui est à sa droite avant que le Doo Wacker ne puisse dire: « Doo Wacka Doo Wacka Doo! ». Si Cécile arrive à donner le nom à temps, le Doo Wacker appelle quelqu'un d'autre. Dans le cas contraire, Cécile sera le nouveau Doo Wacker.

**Variante** : pour augmenter le défi, le Doo Wacker peut dire: « Robert, gauche, 3 personnes ». Robert doit nommer la 3ème personne à partir de sa gauche. S'il ne réussit pas, le Doo Wacker prononce le nom de cette personne.

*Clés pour l'adolescence*

**Les reporters volants**

Chaque joueur effectue un reportage.

**Matériel** : papier et crayons pour chaque joueur.

1. L'enseignant distribue papier et crayon et explique que chacun est un reporter qui doit interroger les autres.



2. Chacun prépare deux questions à poser à 4 élèves au moins. Par exemple, Anne va demander à 4 joueurs: "Combien de frères et sœurs avez-vous?" et "Quelles sortes de films aimez-vous?"

### Thèmes suggérés :

- la famille
  - les animaux familiers
  - les centres d'intérêts
  - les projets réalisés
  - la nourriture favorite
  - les lieux favoris
  - les personnes qu'ils admirent
  - la musique préférée.
3. Les reporters se mélangent, posent leurs questions et inscrivent le nom de la personne et les réponses.
  4. Après 10 minutes, les joueurs se regroupent. L'enseignant présente chaque joueur et demande aux reporters ce qu'ils ont appris dans leur reportage sur celui-ci. Exemple: 'Je vous présente André Durand. Quel scoop avez-vous le concernant?'

### *Clefs pour l'adolescence*

### Conversations à bâtons rompus

Le groupe tourne en rond pour se rencontrer.

**Matériel:** un lecteur de cassette et une musique entraînante.

1. Le groupe est divisé en deux. Une moitié forme un cercle et marche dans le sens des aiguilles d'une montre. L'autre moitié se met également en cercle à l'extérieur et marche dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
2. La musique démarre et les joueurs commencent à tourner. Lorsque la musique s'arrête, chaque joueur se tourne vers celui qui est en face de lui dans l'autre cercle; ils se présentent.
3. Différents sujets de conversation peuvent être proposés:
  - ce qu'ils ont fait d'intéressant cet été
  - ce qu'ils aiment cuisiner
  - avec qui ils ont appris à rouler à vélo
  - le jeu qu'ils ont l'habitude de pratiquer
  - la manière dont ils aident à la maison
  - l'animal domestique qu'ils voudraient avoir
  - ce qu'ils font le mieux leur chanson ou chanteur favoris



- le meilleur livre qu'ils ont lu.
4. Chaque fois que la musique s'arrête, chacun engage la conversation avec un autre partenaire sur un nouveau sujet.

#### Variantes :

- au lieu de musique, l'enseignant peut crier « stop »
- on peut proposer aux joueurs d'entamer la conversation sur un sujet qui commence par une lettre de l'alphabet, par exemple, pour la lettre A: l'aviation, l'Afrique, l'anatomie. On change de lettre à chaque stop.

#### *Clefs pour l'adolescence*

#### **Se grouper par affinités**

Les joueurs se regroupent par affinités.

**Matériel:** un grand espace (facultatif : un sifflet)

1. Les joueurs se promènent dans la pièce.
2. l'enseignant demande: « Tous ceux qui aiment la même crème glacée se regroupent ». Les goûts "vanille", "chocolat". etc. forment chacun un groupe. Il peut y avoir une seule personne pour un goût.

Voici quelques idées pour grouper les personnes par affinités:

- ceux qui ont la même couleur d'yeux
  - ceux qui aiment le même chanteur
  - ceux qui portent des chaussettes de même couleur
  - ceux qui aiment les mêmes boissons
  - ceux qui pratiquent un sport
  - ceux qui sont nés le même mois
  - ceux qui aiment la même saison
  - ceux qui aiment les mêmes matières scolaires
3. Les joueurs forment ainsi différents groupes et apprennent à connaître les autres. L'enseignant peut utiliser un sifflet, un gong pour attirer l'attention de chacun et mener le jeu rapidement.

#### *Clefs pour l'adolescence*

#### **La promenade**

**Matériel:** un bristol et un crayon pour chacun.

1. L'enseignant distribue cartons et papiers et demande à chacun d'écrire:
  - dans le coin supérieur gauche: ce qu'il a en commun avec les élèves de la classe
  - dans le coin supérieur droit: ce qui le différencie des élèves de la classe



- dans le coin inférieur droit: la manière dont il va collaborer avec la classe
- dans le coin inférieur gauche: ce qu'il aimerait apprendre ou réaliser avec la classe

Ces questions peuvent être adaptées en fonction de l'âge et de la maturité de chaque groupe.

2. La classe est divisée en deux. Une moitié forme un cercle intérieur qui marche dans le sens des aiguilles d'une montre, l'autre moitié forme un cercle extérieur marchant dans le sens opposé des aiguilles d'une montre.
3. Les deux cercles se mettent en mouvement pendant plus ou moins une minute. L'enseignant demande l'arrêt et chacun se tourne vers l'élève qui lui fait face dans l'autre cercle. Ensemble, ils commentent les réponses inscrites dans le coin supérieur gauche.
4. Le procédé est le même pour les trois autres réponses.

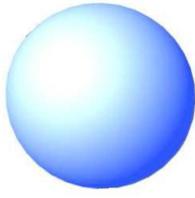
### *Clefs pour l'adolescence*

#### **Je cherche quelqu'un qui ...**

Les joueurs se reconnaissent en écoutant de courtes descriptions.

**Matériel:** un grand espace

1. Le groupe est debout et l'enseignant demande : "Dirigez-vous vers quelqu'un qui porte du rouge." Les joueurs se déplacent pour trouver quelqu'un qui porte du rouge. Dès que chaque joueur a trouvé quelqu'un, il tend la main vers cette personne, et sans la toucher, tous deux restent sur place. Plusieurs joueurs peuvent atteindre la même personne.
2. Tout le monde est en place et chacun se présente.
3. Il faut choisir ensuite d'autres critères pour que chacun puisse bouger. Voici quelques idées:
4. Il faut atteindre quelqu'un qui:
  - porte une boucle d'oreille;
  - porte un Blue jeans;
  - a une ceinture;
  - a les yeux bruns;
  - a des cheveux plus longs que les vôtres;
  - a la même couleur d'yeux;
  - a des cheveux plus courts que les vôtres;
  - a des cheveux en queue de cheval;
  - a des chaussures de tennis blanches;
  - est plus grand que vous;



- a une raie dans les cheveux;
- porte du violet;
- a une bague;
- que vous ne connaissiez pas cette année.

**Variante:** les joueurs se déplacent d'une manière très lente.

### *Clefs pour l'adolescence*

#### **J'aimerais vous emmener**

Chaque personne reçoit le ballon en forme de globe terrestre et va se présenter en disant trois choses :

- je m'appelle,
- j'aimerais vous emmener,
- parce que.

**Matériel :** Un ballon représentant la terre, soit en tissu, en mousse ou un ballon à gonfler.

1. L'animateur commence l'exercice en précisant que chacun reçoit le ballon « une et une seule fois ».
2. Quand la personne a terminé sa présentation, elle appelle par son prénom la personne suivante qu'elle choisit et lui envoie la terre.

*Christian Staquet, Accueillir les élèves*

#### **Le coussin volant**

Les élèves sont debout en cercle. Après avoir présenté pour la première fois leur prénom de gauche à droite puis de la droite vers la gauche, les élèves vont utiliser leur mémoire orale pour lancer le ballon ou le coussin, en rappelant leur prénom et celui de la personne à qui ils envoient le ballon.

1. Les élèves sont debout, dans l'ordre qu'ils ont choisi en entrant dans la salle, c'est-à-dire qu'ils se trouvent souvent près d'une connaissance, d'un ami. Les consignes insistent sur le fait que chacun reçoit le ballon une seule fois et que c'est l'animateur qui le reçoit en dernier après avoir vérifié que chacun a bien eu son tour.
2. En cercle, l'animateur dit son nom (ou éventuellement son prénom) puis les élèves de gauche à droite, et ensuite une seconde fois de droite à gauche, chacun dit son prénom. L'animateur lance en premier le ballon à un élève dont il a retenu le prénom.

*Christian Staquet, Accueillir les élèves*

#### **Les Chaudoudoux**

En ce temps-là, tout le monde vivait très heureux et échangeait d'inépuisables chaudoudoux, jusqu'au jour où la sorcière Belzépha conçut un plan diabolique... Conte à raconter... Moment magique à partager... Idées à exploiter...



1. Les élèves et l'animateur sont placés en cercle, les chaises très rapprochées. L'animateur va lire le conte sur les chaudoudoux en précisant qu'il y aura deux activités qui suivront et qui expliqueront les mots nouveaux utilisés dans le conte.
2. Après la lecture, l'animateur invite tout le monde à se tourner vers sa gauche, à poser les mains sur les épaules de la personne sur sa gauche et à lui donner des chaudoudoux avec les doigts. Après 30 secondes, chacun se tourne vers sa droite et recommence cette opération.
3. L'animateur distribue les cartons perforés, la ficelle et demande à chacun de se nouer la ficelle autour du cou de façon à avoir le carton dans le dos. Chacun est invité à écrire un chaudoudoux sur le carton de tous les autres, en signant.
4. Après 20 à 25 minutes, l'activité s'arrête et chacun apprécie les chaudoudoux écrits sur son carton.

*Christian Staquet, Accueillir les élèves*

Variante : <http://www.universitedepaix.org/pdf/chaoudoudoux.pdf>

### Le blason

Les élèves vont se présenter après avoir complété un blason en utilisant le dessin.

1. Après avoir reçu une feuille contenant un blason, les élèves découvrent et répondent aux 6 questions sans écrire, juste en dessinant, symbolisant ou en utilisant des logos :
  - Un événement important pour moi de 0 à 6 ans.
  - Un événement important pour moi de 6 ans à aujourd'hui.
  - Un moment heureux dans l'année qui vient de passer.
  - Une réussite dans l'année qui vient de passer.
  - Je suis l'inventeur d'une machine spéciale qui...
  - Une qualité que les autres me reconnaissent et qui me plaît aussi.
2. Après environ 4 minutes, la deuxième consigne est donnée. Utilisation de l'écrit pour indiquer sous le blason une "phrase-trésor", c'est-à-dire une phrase qu'on aime et qui aide, qui soutient, une phrase importante pour soi.
3. Echanges en causeuses (1 minutes pour expliquer 3 cases au maximum ainsi que sa phrase-trésor à son partenaire). Echange en grand groupe : chacun va expliquer la machine qu'il aimerait inventer.
4. Après une synthèse sur l'activité, l'animateur note sur une grande feuille les phrases-trésors des élèves. Réactions.

### Difficultés éventuelles



Certains élèves trouvent difficile de répondre aux questions par un dessin. A ce moment du programme des animations, en principe les messages de liberté par rapport aux réponses ont été suffisamment répétés pour que l'exercice se déroule facilement.

*Christian Staquet, Accueillir les élèves*

Variante : <http://www.universitedepaix.org/pdf/blason.pdf>

### Et encore ...

#### Des jeux sans bleus

Un jeu de l'oie qui permet d'en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation : <http://www.universitedepaix.org/pdf/jeuxsansbleus.pdf>

#### La cocotte sympathique

La cocotte en papier, un exemple d'origami pour apprendre à se connaître. Dis-moi combien ? (...) Quatre ! (...) Un, deux, trois, quatre. Choisis une couleur ! (...)  
<http://www.universitedepaix.org/pdf/cocotte.pdf>

#### Les dominos

Nous sommes tous uniques, nous sommes tous différents... Et pourtant, nous avons tous des points communs... Découvrir nos ressemblances, c'est faire un pas vers l'autre, c'est découvrir sa richesse... <http://www.universitedepaix.org/pdf/dominos.pdf>

#### Le prénom parlé, murmuré, chanté

Une activité de groupe pour apprendre à écouter tout en jouant.  
<http://www.universitedepaix.org/pdf/prenomparlemurmurechante.pdf>



## Bibliographie et ressources

- **Christian Staquet**, 1999, *Accueillir les élèves*, Chronique Sociale. Des extraits du livre [ici](#).
- **Clefs pour l'adolescence**, 2006, Programme de développement des compétences socio-affectives des enfants et de prévention des comportements à risques. L'outil propose des activités et des conseils pratiques pour un animateur, Quest Europa : <http://www.universitedepaix.org/products-page/clefs-pour-la-jeunesse/clefs-pour-l%E2%80%99adolescence>
- **Dossier d'accueil des élèves**, CO de la Glâne, 2013-2014 : <http://www.coglane.ch/uploads/files/BroInfoCOG13-14.pdf>
- **Mieux Vivre ensemble à l'école**, brochure, 2004, pages 30 à 33 : <http://www.climatscolaire.ch/brochure.htm>
- **Mieux vivre ensemble à l'école**, site de ressources : <http://www.mieuxvivre.espacedoc.net/>



### Grandes images – Vivre ensemble

Cycle 1, Images

Le matériel pédagogique proposé dans cette mallette est composé de posters illustrant des situations scolaires ou familiales, sur le thème du «vivre ensemble», proches de leur vécu. nécessaires pour se faire comprendre....

» | [Plus d'informations](#)

[Début du document](#)