



LA ROUE D'ACTIVITÉS

Un outil d'animation ludique pour faire participer facilement tout le monde et faire émerger des échanges



Matériel : La roue, des étiquettes à fabriquer en fonction de ses besoins.

Public: Tout public, enfants, jeunes, adultes, entre collègues.

Durée : 15 à 30 min

Objectifs pédagogiques

- Faciliter l'expression et les échanges.
- Favoriser la cohésion et la participation active.
- Faciliter la compréhension et l'apprentissage ludique sur divers sujets.
- Favoriser l'apprentissage entre pairs.
- Varier les approches dans les apprentissages.

Description

- La roue est composée de différentes catégories, dont les étiquettes sont à construire soi-même en fonction de ses besoins et objectifs.
- Elle est utilisée de manière ludique : on fait tourner la roue et la flèche indique une question, qui sera le point de départ des échanges.
- En pratique : Un participant lance la roue. Lorsque la flèche s'arrête sur une question, le participant la lit à haute voix. Il donne sa réponse et peut ouvrir la réflexion au groupe.
- La question peut être posée de manière individuelle ou à l'ensemble du groupe

Variantes d'animations

- Réactiver des apprentissages en cours de français oral et écrit, en aide aux devoirs.
- Briser la glace pour faire connaissance ou pour une activité de démarrage.
- Jeux de rôle.
- Débriefing une activité avec son groupe.
- Débat sur un sujet à aborder.
- Co-construire des sujets en proposant au public d'écrire des questions.
- Donner des informations sur un sujet.
- Quizz, Devinettes, Défis



Quand l'utiliser?

- En début de séance, pour créer du lien, parler du ressenti ou des attentes.
- Pendant la séance, pour varier l'approche de la thématique ou faire une mise en pratique.
- En fin de séance, pour réviser, ancrer les apprentissages, ou pour évaluer la séance.
- En cas de baisse d'énergie, pour redynamiser le groupe.