

École Régionale des
Instructeurs de Cadets - Est
(ÉRIC)

Guide à l'attention des instructeurs
**GUIDE DES JEUX
ÉDUCATIFS**
juillet 2003

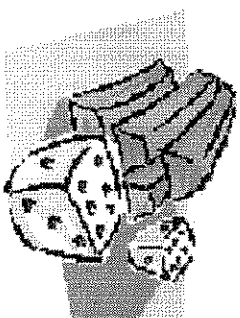


table des matières



AVANT PROPOS

1. Certains instructeurs débordent d'imagination pour créer ou adapter des jeux selon leur besoin. Pour d'autres, il s'agit d'un immense casse tête! Ce petit guide se veut une référence pour ces personnes. Il regroupe les explications des règles de plusieurs jeux qui existent déjà et qu'il est facile d'adapter pour les besoins de notre enseignement.

2. Si vous avez d'autres idées de jeux, il serait apprécié que vous nous en fassiez part afin d'en faire profiter tous les instructeurs. Un travail d'équipe ne peut qu'accroître la qualité générale de l'instruction dispensée dans notre École.

3. Veuillez prendre en note que les guides pédagogiques proposent certains jeux dans le cadre de cours spécifiques.

4. Il est également important de noter que l'élaboration et la préparation de jeux font partie de la préparation préalable qui vous est demandée d'effectuer avant votre entrée à l'École. Par conséquent, lors de votre arrivée, il vous sera possible de les compléter mais non de les développer.

5. Bonne préparation de vos périodes d'instruction!

6. **Jeu** : Selon le dictionnaire, le nouveau petit Robert (1993), ce mot signifie «*Activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure.*»

7. Bien entendu, cette définition du dictionnaire spécifie l'aspect d'amusement du jeu, cependant, lors de la préparation de vos jeux pour vos leçons, ces derniers devront refléter les points clés de votre enseignement EN PLUS d'amuser vos candidats...

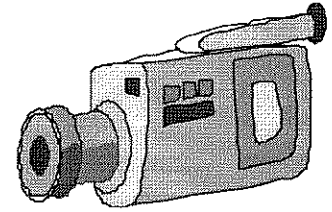
La cellule de l'instruction

TABLE DES MATIÈRES

Avant propos	i
Jeu de rôle	1
Charade.....	2
Mots croisés.....	3
Course aux réponses.....	4
Mot au front.....	5
Serpents et échelles.....	6
Bingo.....	7
Tic-Tac-Toe.....	9
Vente au plus donnant.....	11
Double défi.....	13
Jeu de mémoire.....	15
Jeu d'association.....	17
Poker et annexes pour exemple.....	19
Jeopardy.....	21
Guerre des clans.....	24
Charade à tiroirs.....	27
Chasse au trésor.....	28

Monopoly.....	31
Fort Boyard.....	35
La lampe magique (et annexes).....	39
Liste d'idées d'activités d'apprentissage (autres jeux possibles).....	41
Liste de matériel.....	42

JEU DE RÔLE



1. **Nombre de joueurs :** Au choix, selon les mises en situation. Il peut y avoir des observateurs.
2. **But du jeu :** Faire vivre une situation en utilisant des faits fictifs.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Mise en situation et le matériel de support requis selon la mise en situation. (Ex. : chaises, tables, etc...).



4. **Déroulement du jeu :** Le jeu de rôle est une technique dans laquelle les personnes ont des rôles sous forme de cas ou de scénario. Ce genre de jeu est utilisé pour recréer des circonstances afin de faire vivre aux participants une situation particulière. Il peut servir à donner de la formation sur des attitudes ou des comportements, à des démonstrations ou encore à faire de l'évaluation.
 - a. Il est important que cette activité soit toujours suivie d'une rétroaction en groupe afin de discuter de ce qui a été vu.

CHARADE

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver un mot à l'aide d'une définition ou d'une description.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Charades préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Une charade est une énigme où l'on doit deviner un mot de plusieurs syllabes, décomposé en parties correspondantes à un mot défini (devinette). Le mot de la charade s'appelle le tout ou l'entier. Ce jeu est davantage utilisé comme activité d'introduction. Il ne vérifie pas les connaissances mais fait plutôt appel à l'esprit de déduction des participants.
5. **Exemple :**
 - a. Mon premier fait référence au passé. Après une séparation amoureuse, on donnera ce qualificatif à notre ancienne flamme;
 - b. Mon second est l'opposé de cintré ou ajusté; et
 - c. Mon tout se dit de quelqu'un dont les actes sont dignes d'être imités. Il s'agit d'une des qualités d'un bon chef.

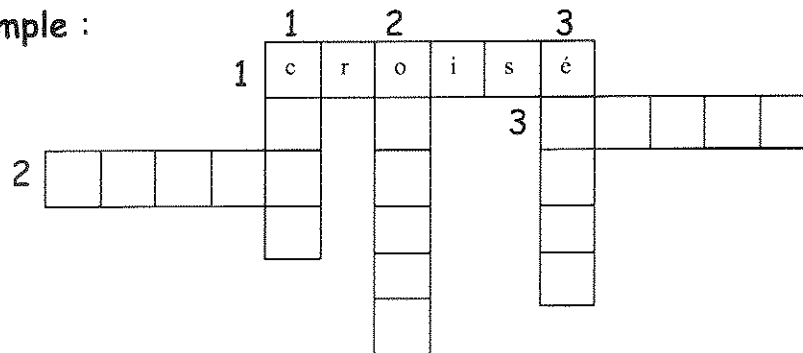


Réponse : EXEMPLE

MOTS CROISÉS

1. **Nombre de joueurs :** Illimité.
2. **But du jeu :** Trouver un mot à l'aide d'une définition ou d'une description.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Mots croisés préparés par l'instructeur;
 - ❖ On peut utiliser un rétroprojecteur pour les diffuser ou encore donner une feuille à chaque participant.
4. **Déroulement du jeu :** Les mots croisés peuvent être utilisés pour introduire une leçon ou encore pour en faire la confirmation.
 - a. Chaque participant peut avoir une feuille et le premier qui termine, avec toutes les bonnes réponses, est le gagnant.

5. **Exemple :**



Horizontal : 1- les mots de ce jeu le sont (au singulier)!
 2-
 3-

Vertical : 1-
 2-
 3-

COURSE AUX RÉPONSES

1. **Nombre de joueurs** : Indéterminé.
2. **But du jeu** : Répondre aux questions en moins de temps possible.
3. **Matériel requis** : Cartes de questions.
4. **Déroulement du jeu** : Pour ce jeu, l'instructeur divise le groupe en équipes, selon le nombre de participants :
 - a. Chaque équipe reçoit une série de cartes qui comportent différentes questions. Toutes les équipes ont les mêmes séries de questions. Un temps déterminé est alloué aux équipes pour répondre aux questions qu'ils ont en mains. Une fois le temps écoulé, l'instructeur corrige et vérifie les réponses trouvées; et
 - b. Suggestion : Pour la correction, l'instructeur peut utiliser des acétates dynamiques. On associe alors un feutre de couleur différente à chacune des équipes. Chaque équipe, à tour de rôle, énumère ses réponses. L'instructeur coche au fur et à mesure les éléments énumérés. L'équipe qui aura le plus de crochets se verra attribuer un point. L'équipe gagnante sera celle qui aura obtenu le plus de points.

MOT AU FRONT

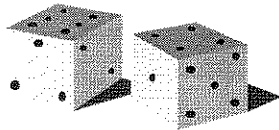
1. **Nombre de joueurs :** 4 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver le principe, concept ou simplement le mot qui est inscrit sur notre front.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Bandeau avec velcro;
 - ❖ Cartons avec velcro.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Tour à tour, les équipes doivent envoyer un participant à l'avant. Ce dernier doit se coller un mot dans le front. En posant des questions à son équipe (qui ne peut répondre que par oui ou non), le joueur doit trouver ce qui est écrit sur le carton en un laps de temps déterminé :



- a. Si après le temps alloué le joueur n'a pas trouvé la réponse, on donne la réponse puis on passe à l'autre équipe. Si le mot est trouvé avant la fin de la minute, on peut donner un autre carton à deviner au joueur. Chaque mot découvert donne un point à l'équipe. Le jeu se termine quand il n'y a plus de mots à découvrir.

SERPENTS ET ÉCHELLES

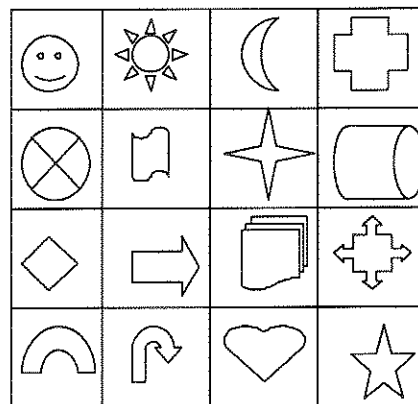
1. **Nombre de joueurs :** 4 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin de pouvoir avancer sur la table de jeu dans le but d'atteindre la case finale.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Planche de jeu (Il y en a des géantes, en plastique, au Dollarama!);
 - ❖ Cartons question/réponse préparées par l'instructeur;
 - ❖ Dés.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence :



- a. L'équipe qui commence tourne les dés. L'animateur pose une question au premier participant. S'il a une bonne réponse, l'équipe avance du nombre de points obtenus aux dés. C'est ensuite au tour de l'autre équipe et ainsi de suite. Lorsque le pion de jeu arrive sur une échelle, l'instructeur pose une question. Si la réponse est exacte, l'équipe monte l'échelle. S'il s'agit d'un serpent, l'instructeur pose une question. Si la réponse est bonne l'équipe demeure en place. Si elle est erronée, l'équipe descend. La première équipe à se rendre à la case finale remporte la partie.

BINGO

1. **Nombre de joueurs** : Illimité.
2. **But du jeu** : Trouver, sur sa carte, l'élément cité par l'instructeur afin de pouvoir faire un bingo.
3. **Matériel requis** :
 - ❖ Cartes de bingo faites par l'instructeur;
 - ❖ Pitons de bingo;
 - ❖ Papiers de pique (pour l'instructeur).
4. **Suggestions** : Ce jeu peut être utilisé pour les cours tels que : signes conventionnels, drapeaux internationaux, types de nuages.
5. **Déroulement du jeu** : L'instructeur prépare différentes cartes de bingo (une par participant). Si, par exemple, ce jeu est utilisé pour apprendre les signes conventionnels, on dessine différents signes conventionnels sur chaque carte :



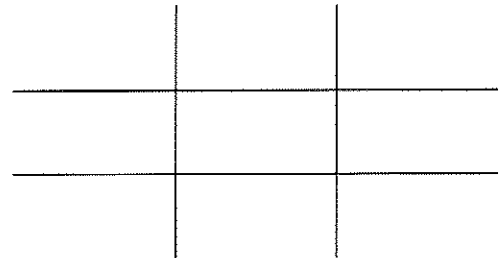
- a. L'instructeur pige alors un papier de pige. Exemple :

soleil

Les participants doivent trouver quel est le signe qui représente un soleil;
- b. Tous les candidats qui ont un soleil sur leur carte, mettent un piton sur leur carte. Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des participants ait un bingo (4 cases en ligne ayant un piton);
- c. L'animateur peut exiger un bingo particulier avant le début du jeu (4 coins, une croix, toute la carte). Le premier à crier bingo gagne (après que l'animateur ait vérifié que tout était valide); et
- d. Suite au jeu, l'instructeur peut revenir sur les signes qui posent plus de difficultés aux candidats.

TIC-TAC-TOE

1. **Nombre de joueurs :** Illimité
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin de pouvoir avancer sur la table de jeu dans le but de faire un tic-tac-toe.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Ruban (style gun tape) ou 4 cordages;
 - ❖ Cartons question/réponse préparées par l'instructeur;
 - ❖ Dossard de couleurs pour distinguer les équipes (Facultatif) ou cartons de différentes couleurs avec un X ou un O de dessiner (moitié-moitié).
4. **Déroulement du jeu :** Avec le Ruban, l'instructeur dessine, sur le sol, une grille de tic-tac-toe :



- a. L'instructeur sépare le groupe en deux équipes; les X et les O. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence;

- b. L'animateur pose une question aux 2 premiers participants. Il peut utiliser une sonnette qu'il place au centre des deux participants, afin que le premier qui connaît la réponse appuie sur la sonnette et réponde. S'il a une bonne réponse il peut avancer sur la grille. S'il y a mauvaise réponse, droit de réplique à l'autre équipe. C'est ensuite au tour des seconds participants de chaque équipe et ainsi de suite. L'équipe gagnante est celle qui réussit la première à faire un tic-tac-toe (3 personnes de la même équipe en ligne); et

- c. Exemple :

X	O	X
X	X	O
O	O	X

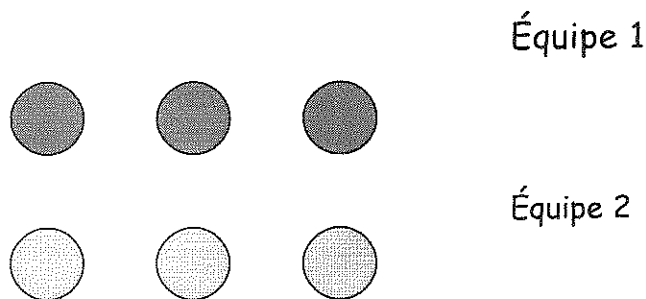


Tic-Tac-Toe

5. **Suggestion :** Comme la partie peut être parfois courte, on peut faire un 2 de 3.

VENTE AU PLUS DONNANT

1. **Nombre de joueurs :** 6 à 24.
2. **But du jeu :** Acheter le plus grand nombre de chaises de l'autre équipe.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ 1 chaise par personne;
 - ❖ Argent fictif (billets de 1,00 \$);
 - ❖ Questions portant sur le sujet de la période d'instruction, préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. Chaque membre de l'équipe s'assoit sur une chaise en face d'un membre de l'équipe adverse :



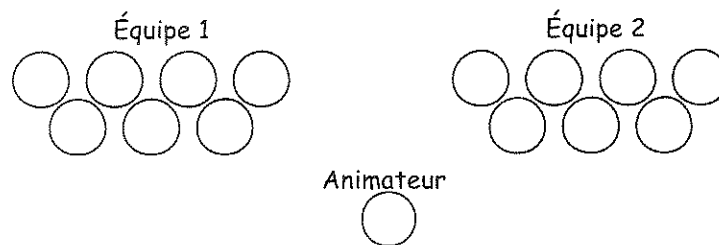
- a. L'instructeur pose une question à la cantonade. La première personne à se lever obtient le droit de parole. Si la réponse est exacte, la personne gagne un dollar. Si la réponse est inexacte, la personne opposée, de l'équipe adverse, obtient un droit de réplique. Si elle obtient une bonne réponse, elle gagne le dollar sinon, l'instructeur donne la bonne réponse et passe à la question suivante. Quand une équipe a gagné 3,00 \$, elle peut acheter la chaise d'une personne de l'autre

équipe. À ce moment, la personne qui se trouve debout reste dans son équipe mais ne peut plus répondre aux questions à moins que son équipe parvienne à racheter une chaise. Quand il n'y a plus de questions, l'équipe qui a acheté le plus de chaises remporte la partie.

5. **Variante :** Faire varier le gain selon le niveau de difficulté de la question. Dans cette situation, l'instructeur indique la valeur de la réponse avant de poser la question.

DOUBLE DÉFI

1. **Nombre de joueurs :** 6 à 24.
2. **But du jeu :** Trouver la réponse à la question posée par l'instructeur afin d'amasser le plus de points possible.
3. **Matériel requis :** Cartons «question/réponse» et pointage, préparés par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** Ce jeu est constitué de plusieurs questions ou de mise en situation. L'instructeur sépare le groupe en deux équipes :



- a. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence. L'animateur pose une question au premier participant. S'il a une bonne réponse, l'équipe obtient alors un point. Si la réponse est erronée, l'autre équipe obtient un droit de réplique et gagne le point si elle a la bonne réponse. Par contre le premier candidat peut choisir, après avoir eu une mauvaise réponse, de faire un double-défi. Il s'agit à ce moment d'une question plus complexe ou encore d'une épreuve reliée à la matière. Si le joueur donne de nouveau une mauvaise réponse, le point va automatiquement à l'autre équipe qui n'a pas à répondre. L'instructeur donne alors la réponse exacte et on poursuit avec l'équipe qui a remporté le point.

5. Exemple :

Matelotage

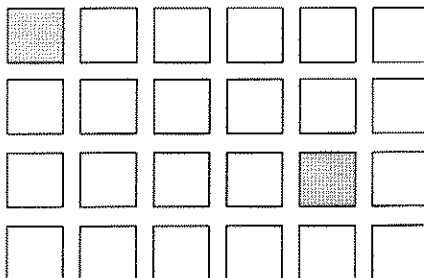
Question : Quelle est l'utilité d'un nœud de chaise simple ? *Former un œil temporaire sur un cordage.*

Double défi : Faites un nœud de chaise simple.

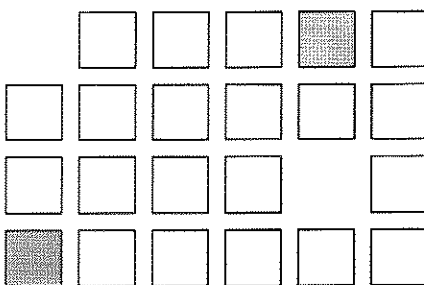
JEU DE MÉMOIRE

1. **Nombre de joueurs :** 2 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver les deux cartons qui sont associés.
Utiliser comme activité de confirmation.
3. **Matériel requis :** Jeu de «cartons» fait par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. On place les cartons recto vers le sol. Suite à un tirage au sort, on détermine l'équipe qui commence. Le premier joueur doit retourner deux cartons. Si ces deux cartons forment une paire, l'équipe conserve la paire. C'est alors au joueur suivant, de la même équipe, de jouer. Si les deux cartons ne forment pas une paire, on doit, après s'être assuré que tous les participants ont pu voir ce qui avait été tourné, retourner les cartons face au sol, à leurs mêmes positions. Quand il n'y a plus de carton au sol, l'équipe qui a obtenu le plus de paires remporte la partie.
5. **Exemple :**
 - a. Tour 1; les deux cartes qui ont été retournées forment une paire. L'équipe ramasse donc les deux images et joue de nouveau;
 - b. Tour 2; les cartes ne forment pas une paire. On retourne donc les cartes face au sol et l'autre équipe joue à son tour :

Tour 1

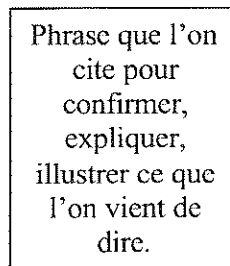
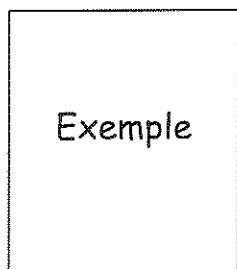


Tour 2

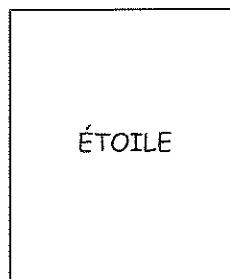
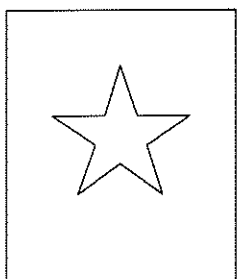


c Une paire peut être constituée :

(1) D'un mot clé associé à une définition :



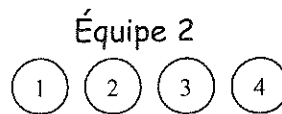
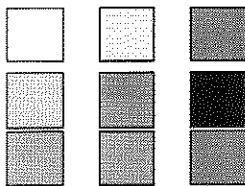
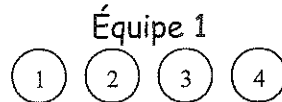
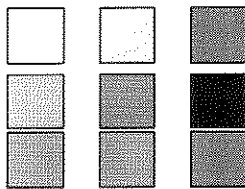
(2) D'une image associée à une définition ou un mot clé :



JEU D'ASSOCIATION

1. **Nombre de joueurs :** 2 et plus.
2. **But du jeu :** Trouver le carton associé à la définition ou concept nommé par l'instructeur.
3. **Matériel requis :** 2 fois le même jeu de cartons et questions préparées par l'instructeur.
4. **Déroulement du jeu :** L'instructeur sépare le groupe en deux équipes. On place les cartons verso vers le sol (image ou mot, visible par les candidats). Les deux équipes se placent en ligne :

Cartons



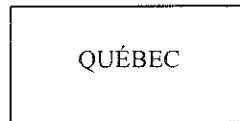
- a. L'instructeur pose alors une question ou fait une affirmation et le candidat numéro 1 de chaque équipe doit trouver le carton associé. Le premier candidat ayant trouvé le bon carton obtient un point pour son équipe. Les numéros un vont à la file de leur équipe puis on passe aux deux candidats suivants. On procède ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de questions! L'équipe qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

5. Exemple :

Cours : Les pavillons internationaux

Énoncé de l'instructeur : Hissé dans le mât d'un navire à son arrivée en pays étranger, je demande la libre pratique, c'est-à-dire à être exempté de quarantaine.

Cartons possibles :



POKER

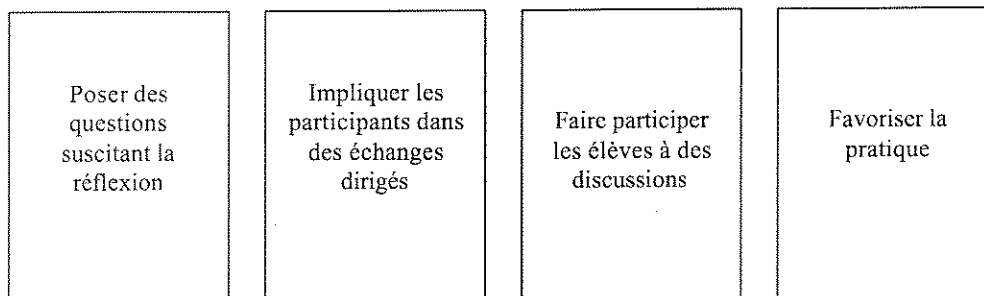


1. **Nombre de joueurs :** 4 joueurs par tables, nombre de tables au choix.
2. **But du jeu :** Avoir en mains les cartes représentant chacun des éléments recherchés.
3. **Matériel requis :**
 - ❖ Un jeu de cartes par équipe (Cartes fabriquées par l'instructeur);
 - ❖ Jetons pour tour gagnant.
4. **Déroulement du jeu :** Mettons ce jeu dans un contexte de cours : Les principes d'instruction, PIC. COM (408.02) :
 - a. Chaque équipe possède un jeu de cartes. Sur chacune des cartes, on retrouve un énoncé (indice) qui représente un des 6 principes d'instruction. Le brasseur passe 6 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est empilé face contre table dans le centre. Les joueurs doivent miser le nombre de jetons ou de certificats voulus;
 - b. À tour de rôle, les joueurs pigent une carte et en rejettent une. Le but consiste à avoir en mains une carte représentant chacun des principes;
 - c. Quand un joueur croit avoir toutes les cartes requises en mains, il lève la main pour que l'instructeur puisse venir

vérifier. S'il a les bons éléments de réponse, il gagne les jetons ou les certificats misés, sinon, on continue le jeu jusqu'à ce qu'un joueur de la table gagne le jack pot; et

- d. À la fin de la période de temps alloué au jeu, le joueur qui a le plus de jetons ou de certificats est décrété grand gagnant.

5. Exemple : Les cartes suivantes représentent - **La participation**

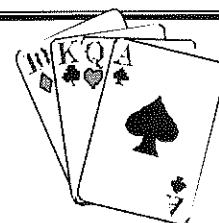


Vous trouverez ci-joint un document de préparation pour ce jeu!!!

Annexes :

- Annexe A Consignes pour le jeu de Poker
- Annexe B www.PIC.COM
- Annexe C Certificats
- Annexe D Questions
- Annexe E Réponses par l'instructeur

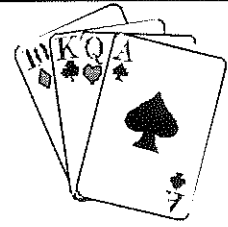
CONSIGNES POKER



<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour.
<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour. 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs • Donner 6 cartes à chaque joueur (chaque carte contient un indice qui représente un des 6 principes d'instruction) • Le reste des cartes est empilé face contre table, au centre • Les joueurs misent le nombre de certificats de réussite pour le tour • À tour de rôle, un des joueurs pige une carte et en rejette une autre • Ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur ait en sa possession 6 indices qui représentent les 6 principes d'instruction • Après vérification, si les 6 indices représentent vraiment les 6 principes, il gagne tous les certificats misés du tour.

NOTA : Lorsqu'un candidat croit avoir gagné, il place les questions vis-à-vis du PIC.COM (dans le bon ordre) sur la planche de jeu et l'instructeur validera les réponses.

www.PIC.COM
POKER



www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

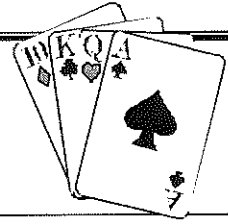
www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

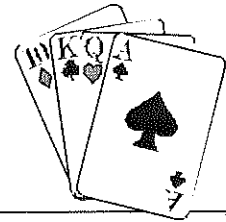
www. **PIC.COM**

www. **PIC.COM**

CERTIFICATS POKER



QUESTIONS POKER



<p>Surveiller constamment l'expression des visages : sourcils froncés ou air embêté</p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p>	<p>Examiner le plan de cours pour savoir ce qui a déjà été appris</p>
<p>Varié nos méthodes d'enseignement</p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p>	<p>Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches</p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>
<p>Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois</p>	<p>Donner des exercices, des devoirs, faire des travaux pratiques, poser des questions ou administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p>	<p>Administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière</p>

QUESTIONS POKER



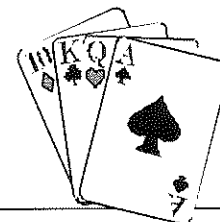
<p>Exposer le but et insister sur les avantages qu'ils tireront de cette nouvelle connaissance</p>	<p>Recourir à des concours ou des jeux de vitesse, privilégier le travail d'équipes</p>	<p>Introduction correspondant au niveau de la classe et tenir compte de leurs expériences et leurs intérêts</p>
<p>Utiliser du matériel d'instruction diversifié et faire appel au plus grand nombre de sens possible</p>	<p>Varié nos méthodes d'enseignement</p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p>
<p>Répéter les points enseignés pendant la leçon</p>	<p>Réviser les points de la leçon précédente</p>	<p>Utiliser du matériel d'instruction pour mettre en évidence les points enseignés</p>
<p>Inciter les apprenants à prendre des notes pour pouvoir les réviser</p>	<p>Structurer en ordre logique</p>	<p>Poser régulièrement des questions aux apprenants pour vérifier leur degré de compréhension</p>

QUESTIONS POKER



<p>On s'assure que l'apprenant accomplit ses tâches de façon compétente</p>	<p>Confirmer à la fin de chaque étape : après chaque point d'enseignement</p>	<p>Faire participer les élèves à des discussions</p>
<p>Passer rapidement à la partie pratique de la leçon en insistant sur l'importance d'effectuer correctement la tâche</p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p>	<p>Faire participer les élèves à des activités d'apprentissage</p>
<p>Faire participer les élèves à des échanges dirigés</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>	<p>Tenir les apprenants au courant de leur progrès</p>
<p>Expliquer le contenu en termes clairs et simples, afin qu'ils aient un sentiment de satisfaction</p>	<p>Expliquer aux apprenants les objectifs de la leçon</p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p>

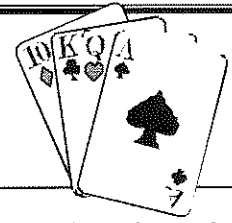
RÉPONSES POUR L'INSTRUCTEUR POKER



NO : _____

<p>Exposer le but et insister sur les avantages qu'ils tireront de cette nouvelle connaissance</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Recourir à des concours ou des jeux de vitesse, privilégier le travail d'équipes</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Introduction correspondant au niveau de la classe et tenir compte de leurs expériences et leurs intérêts</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>
<p>Utiliser du matériel d'instruction diversifié et faire appel au plus grand nombre de sens possible</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Varier nos méthodes d'enseignement</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>	<p>Varier nos méthodes d'enseignement</p> <p style="text-align: center;"><i>Intérêt</i></p>
<p>Répéter les points enseignés pendant la leçon</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Réviser les points de la leçon précédente</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Utiliser du matériel d'instruction pour mettre en évidence les points enseignés</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>
<p>Inciter les apprenants à prendre des notes pour pouvoir les réviser</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>	<p>Récapituler chaque partie du cours en faisant ressortir les points essentiels</p> <p style="text-align: center;"><i>Mise en relief</i></p>

**QUESTIONS
POKER**



NO : _____

<p style="text-align: center;">Surveiller constamment l'expression des visages : sourcils froncés ou air embêté <i>Compréhension</i></p>	<p style="text-align: center;">Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches <i>Compréhension</i></p>	<p style="text-align: center;">Examiner le plan de cours pour savoir ce qui a déjà été appris <i>Compréhension</i></p>
<p style="text-align: center;">Poser régulièrement des questions aux apprenants pour vérifier leur degré de compréhension <i>Compréhension</i></p>	<p style="text-align: center;">Structurer en ordre logique <i>Compréhension</i></p>	<p style="text-align: center;">Surveiller les apprenants lorsqu'ils exécutent des tâches <i>Compréhension</i></p>
<p style="text-align: center;">Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois <i>Confirmation</i></p>	<p style="text-align: center;">On s'assure que l'apprenant accomplit ses tâches de façon compétente <i>Confirmation</i></p>	<p style="text-align: center;">Confirmer à la fin de chaque étape : après chaque point d'enseignement <i>Confirmation</i></p>
<p style="text-align: center;">Répéter, faire écrire ou effectuer plusieurs fois <i>Confirmation</i></p>	<p style="text-align: center;">Donner des exercices, des devoirs, faire des travaux pratiques, poser des questions ou administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière <i>Confirmation</i></p>	<p style="text-align: center;">Administrer des tests qui permettent de vérifier si les cadets maîtrisent bien la matière <i>Confirmation</i></p>

QUESTIONS POKER



NO : _____

<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des échanges dirigés</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des discussions</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>
<p>Passer rapidement à la partie pratique de la leçon en insistant sur l'importance d'effectuer correctement la tâche</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Poser des questions (suscitant la réflexion)</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>	<p>Faire participer les élèves à des activités d'apprentissage</p> <p style="text-align: center;"><i>Participation</i></p>
<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Tenir les apprenants au courant de leur progrès</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>
<p>Expliquer le contenu en termes clairs et simples, afin qu'ils aient un sentiment de satisfaction</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Expliquer aux apprenants les objectifs de la leçon</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>	<p>Féliciter les apprenants pour le travail bien fait</p> <p style="text-align: center;"><i>Obtention de résultats</i></p>

