

Intitulé de l'action

ATELIERS DE REMOBILISATION ET DE COHESION

Lieu

- **Ville et Département** : Aire sur l'Adour - 40
- **Etablissement** : Lycée Gaston Crampe

Public concerné

Public : Bac professionnel (2nde et 1^{ère})

Dont la part Fille/garçon (si vous disposez de l'information) : 100% garçons

Descriptif

ATELIER 1

- **Thématique** : Rencontre et connaissance
- **Objectifs** : Faire connaissance et créer une atmosphère de groupe positive et bienveillante
- **Contenu et programme** :
Présentation croisée. Les élèves discutent par 2. Ensuite, chaque élève présente le camarade avec lequel il vient de discuter. Cela permet aux élèves d'apprendre à se connaître. Chaque élève doit citer une qualité du partenaire qu'il présente (communiquer une note positive de soi au groupe).
Présentation croisée. Les élèves discutent par 2. Ensuite, chaque élève présente le camarade avec lequel il vient de discuter. Cela permet aux élèves d'apprendre à se connaître. Chaque élève doit citer une qualité du partenaire qu'il présente (communiquer une note positive de soi au groupe).
Post-it : Chaque élève a 2 post-it. C'est anonyme. Ils doivent répondre à une question sur chacun des post-it : Comment se sentent-ils ? et Comment se voient-ils dans 10 ans ? On lit les post-it. Cela permet aux élèves de discuter entre eux de leur vie, notamment au lycée, de comment ils se sentent.
Jeu de cartes Animal Totem : Jeu coopératif. À tour de rôle, chaque joueur assiste à la construction d'un Totem à son image. Celui-ci est constitué d'une carte Animal, associée à une force, et d'une carte Qualité, toutes deux choisies et décrites par les autres joueurs à partir des cartes qu'ils ont en main. Il s'agit d'entendre et de découvrir le meilleur de soi à travers le regard des gens qui nous entourent. C'est prendre conscience de ses forces et de ses qualités par le jeu.
- **Supports** : Jeu de carte. Chaque élève reçoit ensuite son affiche personnalisée avec son animal totem et sa qualité associée.

ATELIER 2

- **Thématique** : Estime de soi et cohésion sociale
- **Objectifs** : S'inscrire en groupe dans une situation problème et rechercher des solutions pour la résoudre au mieux. Repérer les avantages et inconvénients des modes de prise de décision. Faire le lien avec la scolarité pour faire le point sur ses difficultés scolaires
- **Contenu/Programme** : Exercice de l'île déserte
S'inscrire en groupe dans une situation problème et rechercher des solutions pour la résoudre au mieux. Identifier les différents modes de prise de décision dans un groupe, Repérer leurs avantages et leurs inconvénients, Mieux connaître son attitude dans un groupe



Résultats observés

- **Analyse des premiers effets** (attendus et inattendus) : meilleure connaissance de chaque élève et mise en valeur de leurs qualités, amélioration de la communication
- **Indicateurs de réussite** : climat de la classe, entraide, écoute

Organisation

- **Personnes associées, internes à l'établissement** : Psy-EN, CPE
- **Personnes/Organismes associés, externes à l'établissement** : MLDS