

## Bonus : jeux de mouvement en classe

### 1) À l'agence de placement

**Objectif** : s'orienter mutuellement en se mettant dans la peau d'un-e-x coach en orientation professionnelle ainsi que dans celle d'une personne qui reçoit une évaluation externe de son dossier pour choisir une profession.

#### Préparation

- Diviser la classe en deux
  - Les coaches en orientation professionnelle
  - Les personnes à la recherche d'un emploi
- Les élèves ont besoin d'un stylo, d'une feuille, du « profil d'emploi » personnel, de la liste des métiers.
- L'EN a besoin d'un chronomètre (env. 3-4 minutes).
- Remarque : le jeu fonctionne selon le principe du speed dating.

#### Déroulement

1. Lorsque l'EN donne le signal de départ, les élèves s'assoient près d'un-e-x coach en orientation.
2. L'EN démarre le chronomètre (env. 3-4 minutes).
3. Les personnes à la recherche d'un emploi et les coaches se saluent.
4. Les personnes à la recherche d'un emploi se présentent et décrivent leur personnalité.
5. Les coaches proposent une ou plusieurs professions de la liste.
6. Les personnes à la recherche d'un emploi notent la/les profession/-s.
7. Lorsque le temps s'est écoulé, l'enseignant crie « Changez ! ». Les personnes à la recherche d'un emploi se lèvent et se dirigent vers les coaches suivants.
8. Après plusieurs tours, les élèves changent de rôle (coachs en orientation professionnelle ↔ personnes à la recherche d'un emploi)
9. Pour terminer, les élèves ont une discussion sur les professions proposées :
  - Quelles sont les professions qui ont été mentionnées plusieurs fois ?
  - Quelles étaient les propositions de professions inattendues ou au contraire, celles qui étaient attendues ?
  - Quelles sont les propositions qui ont été considérées comme bonnes ?  
Quelles sont celles qui ne l'étaient pas ? Pourquoi ?



## 2) Le jeu des métiers

**Objectif** : se familiariser, en jouant, avec les tâches typiques des différentes professions.

### Modalité A

#### Préparation

- L'EN choisit une personne et lui indique une profession parmi celles qui se trouvent sur la liste. Le reste de la classe ne sait pas quelle est la profession qui a été choisie.
- Toute la classe forme un cercle.

#### Déroulement

- La personne qui a été choisie se place au milieu du cercle et commence à mimer la profession.
- La classe doit deviner quelle est la profession mimée. La personne qui donne la bonne réponse reçoit un point et va mimer la profession suivante.

### Modalité B

#### Préparation

- L'EN choisit une personne qui va devoir sortir de la salle de classe.
- L'EN sélectionne une profession qui se trouve sur la liste et une autre personne (appelé-e-x « capitaine ») qui sait de quelle profession il s'agit et qui peut la mimer.
- Toute la classe forme un cercle.

#### Déroulement

- L'EN fait revenir la personne qui se trouve dehors.
- Celle-ci se place au milieu du cercle.
- La classe commence à mimer la profession en imitant les mouvements et gestes que fait la personne qui a été désignée comme capitaine.
- La personne au centre du cercle dispose de trois essais pour trouver qui est la personne qui a été désignée comme capitaine.



## Modalité C

### Préparation

- Diviser la classe en deux.
- L'EN dessine un terrain sportif (football, handball, basket-ball, hockey sur glace, etc.) au tableau et place un repère sur la ligne médiane (p. ex. un aimant).
- L'EN choisit une profession dans la liste et un-e-x joueur-euse-x d'une des deux équipes, qui va se mettre devant la classe.

### Déroulement

- La personne choisie mime la profession.
- Les deux équipes doivent deviner de quelle profession il s'agit. La première équipe qui donne la bonne réponse fait avancer le repère en direction du but de l'équipe adverse.
- Un-e-x membre de l'autre équipe se met alors devant la classe et l'EN lui indique une autre profession à mimer.
- Un but est marqué après deux ou trois réponses correctes. Le jeu recommence ensuite à partir de la ligne médiane.
- L'équipe qui marque le plus de buts gagne.