

PARCOURS ELEMENTAIRE : « Vivre ensemble »



LA COOPÉRATION

Les objectifs de la séance

- Modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition.
- Favoriser le vivre ensemble :
- développer des valeurs : respect, solidarité, coopération.
- développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe.
- construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions.
- Organiser des situations réelles de communication.
- Réinvestir des notions vues en classe.

REGLES DE BASE DU JEU COOPÉRATIF

La formation d'équipes se fait de différentes façons (groupe de niveaux homogènes, hétérogènes, regroupements aléatoires...)

Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.

La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle.

Le jeu coopératif développe la communication, l'écoute, l'entraide, l'acceptation, la confiance, le respect.

Chaque jeu est suivi d'un débriefing qui est très important et mené par l'animateur. Le débriefing va constituer un moment propice à l'expression des difficultés relationnelles apparues au cours du jeu, puis à une réflexion sur les solutions à envisager : « Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ? Pourquoi ces comportements ? Comment faire autrement ? Quelles règles à établir pour que chaque personne soit actrice dans la coopération au sein du jeu ? »

Lors du débriefing, l'intervenant amène les élèves à avoir une réflexion axée sur la dynamique de leur équipe et sur leurs habiletés interpersonnelles ou sociales.

Lors du jeu, l'animateur devient observateur. Il offre son soutien aux équipes. Il aide à l'évaluation du fonctionnement des équipes.

ACTIVITE 1—Faire attention aux autres

Les yeux dans les yeux

Matériel

- Une enceinte ou un lecteur CD

Consigne :

Se déplacer dans un espace, quand la musique s'arrête : capter le regard de quelqu'un, se rapprocher dire la couleur des yeux, dire à l'autre quelque chose sur soi.

Question réflexion :

*Est-ce facile ou long de regarder une personne droit dans les yeux pendant une minute ?
Ce que j'ai présenté de moi, a-t-il permis aux autres de me connaître autrement ?*

Le Miroir

Consigne :

Les enfants se mettent par deux, face à face sans se toucher. En général, mettre les mains paumes ouvertes vers l'autre est la position de base. L'un va commencer par faire des gestes ou des déplacements. L'autre doit reproduire. Il faut les inviter à réaliser des mouvements lents afin que le miroir soit parfait. Au signal, on inverse les rôles.

Question réflexion :

*Qu'est-ce qui m'a amusé dans ce jeu ?
Quelles difficultés ai-je rencontrées ?*

L'oiseau silencieux

Consigne :

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les participants ont les yeux bandés. Ils se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire.

Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent "cui-cui". Si celui-ci répond "cui-cui", ils continuent leur recherche, car cet oiseau extraordinaire est silencieux. En fait, il s'agit d'une personne désignée par l'animateur, elle restera les yeux ouverts et muette devant toute interpellation.

Lorsque quelqu'un a rencontré "l'oiseau qui ne répond pas", il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.

Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

Question réflexion :

Est-ce que l'on a fait attention à moi ? Est-ce que j'ai fait attention aux autres dans ce jeu ?

ACTIVITE 2—Coopérer avec les autres

Le nœud humain

Consigne :

Faire 3 équipes de taille équivalente. Chaque équipe forme une ronde. Chaque joueur donne une main à un partenaire et l'autre main à un autre partenaire. On ne donne pas la main à ses voisins directs. Il s'agit de démêler ce réseau de mains enchevêtrées, Le nœud humain, sans se lâcher les mains.

L'équipe qui s'est démêlée la première a gagné. (Attention, il est possible de laisser glisser les mains l'une dans l'autre sans perdre le contact, pour éviter de se tordre les doigts et les mains.)

A la fin, le groupe peut se retrouver :

- En un seul cercle, certains joueurs pouvant être le dos tourné au centre.
- En deux cercles séparés.
- En deux cercles liés.
- Exceptionnellement en trois cercles.

Question-réflexion :

Me suis-je senti à l'aise dans cette activité ? Quelles difficultés j'ai pu rencontrer ?

Les pingouins sur la banquise

Matériel

- Une corde ou une craie pour délimiter l'espace au sol.
- De la musique
- Un espace dégagé

Consigne :

L'animateur délimite avec une corde un espace suffisamment grand que pour que tous les participants puissent s'y tenir. Les participants s'y placent : ce sont les pingouins bien à l'abri sur la banquise

Lorsque la musique se met en route, les participants quittent la zone délimitée avec la corde: ils vont nager car il n'y a pas de danger. Lorsque la musique s'arrête, les pingouins doivent regagner la banquise, c'est-à-dire que les participants doivent retourner sur la surface délimitée par la corde.

A chaque fois que l'animateur remet de la musique, il en profite pour restreindre l'espace délimité par la corde ainsi petit à petit la surface de banquise qui se met à fondre.

Les participants vont devoir coopérer et s'organiser pour que tous soient à l'abri, sur une surface de plus en plus réduite. L'activité s'arrête quand le groupe ou l'animateur estiment qu'il n'est pas possible de se serrer davantage.

Question-réflexion :

La proximité physique avec d'autres joueurs a-t-elle été facile à vivre ? Me suis-je senti à l'aise dans cette activité ? Quelles difficultés j'ai pu rencontrer ? Est-ce que je préfère travailler individuellement ou en groupe ? Pourquoi ? Est-ce que j'ai veillé à mon bien-être ? Ou celui des autres ? Pourquoi ? Est-ce facile de faire entendre mon point de vue ? Comment ai-je contribué à la réussite de l'activité ?

Permettre l'expression sur les avantages de la coopération et sur les difficultés qui sont peut-être apparues lors de la décision de stratégies.