



[BIT.LY/3QVJSVR](https://bit.ly/3qvjsvr)

LIEN VIDEO ET DOSSIER SUR EUREKA

SENSIBILISER À LA COOPERATION

Objectifs de la coopération :

Encourager un groupe à s'engager vers la coopération est un défi de taille. Cela permet de développer le sentiment d'appartenance à un collectif en tenant compte de l'humain dans toutes ses dimensions. La coopération ne permet pas d'apprendre, mais elle pose les conditions de l'apprentissage en favorisant :

- l'ouverture aux autres ;
- la diminution des rivalités ;
- la communication positive ;
- la confiance entre pairs.

1. Les chaînes musicales coopératives

(TOUS NIVEAUX) Objectifs coopératifs :

- sensibiliser à la coopération et à l'écoute ;
- interagir pour trouver ensemble des solutions ;
- créer une dynamique de groupe.

Matériel :

- une salle où il est possible de se déplacer,
- feuilles de journaux à placer sur le sol, en nombre égal à celui des participants
- production sonore (à choisir en fonction du niveau du groupe : cela peut-être une activité intéressante pour introduire une chanson qui sera travaillée par la suite).

Déroulé : Ce jeu fonctionne comme le jeu des chaises musicales, sauf que cette fois-ci le groupe doit trouver la solution pour qu'aucun joueur ne soit éliminé.

1. Lorsque la musique retentit, le groupe marche autour des feuilles de journaux.
2. Dès qu'elle s'arrête, les participants se précipitent pour se mettre sur une feuille.
3. Au premier tour, tout va bien, puisqu'il y a une feuille par personne.
4. Au tour suivant, ça se complique car il y a une feuille en moins. Lorsque la musique s'arrête, tout le monde doit trouver sa place, même sur la feuille de quelqu'un d'autre s'il n'y a plus de place de disponible. Quelles stratégies le groupe va-t-il déployer à la fin du jeu lorsqu'il ne restera qu'une seule feuille ?

2. Regards !

(TOUS NIVEAUX) Objectifs coopératifs :

- connaître les prénoms des membres d'un groupe ;
- mieux connaître le groupe ;
- créer une dynamique de groupe.

Matériel :

- une salle où il est possible de se déplacer.

Déroulé : Ce jeu fonctionne en deux temps :

1. Les membres du groupe se déplacent librement en marchant dans la salle. A chaque fois qu'ils croisent le regard d'une personne, ils se saluent, se présentent en donnant leur prénom et repartent
2. Puis, la personne qui anime la séance demande à chaque personne de choisir secrètement une personne à suivre.
3. Le groupe se déplace et chacun suit la direction prise par la personne choisie.
4. L'activité se termine quand le groupe tourne en rond !

3. Le bâton des prénoms

(TOUS NIVEAUX) Objectifs coopératifs :

- connaître les prénoms des membres d'un groupe ;
- être attentif aux autres et s'écouter.

Matériel :

- un espace où il est possible de se déplacer
- un bâton

Déroulé : Le groupe forme un cercle resserré, chacun reste debout.

1. L'un des joueurs se tient au centre du cercle en tenant le bâton verticalement. Il le lâche en criant le prénom d'une autre personne.
2. Celle-ci se précipite au centre et tente de rattraper le bâton avant sa chute et ainsi de suite.
3. Le jeu se termine lorsque tous les joueurs ont été appelés.

4. Les cartes psycho-sociales

(TOUS NIVEAUX) Objectifs coopératifs :

- mieux connaître le groupe ;
- apprendre à travailler ensemble.

Matériel :

- des cartes thématiques pour aborder les compétences psycho-sociales.

Déroulé : À chaque début de cours, un apprenant pioche une carte thématique. Le groupe a cinq minutes pour en discuter par petits-groupes, binômes ou groupes classe.

Le jeu est disponible sur Eureka : [BIT.LY/3QVJSVR](https://bit.ly/3qvjsVr).

Activité inspirée de celle de [Marie-Christine Maas lors de la journée marché des connaissances au collège Victor Hugo le 22/02/2020](#)

MISE EN GARDE : Les activités coopératives proposées dans ce dossier confrontent les apprenants à une pédagogie active, un des piliers de la coopération. Elles favorisent l'entraide et permettent progressivement de mieux apprendre individuellement.

Pour autant, ces activités demandent une certaine sensibilité de la part de l'enseignant, car elles mettent parfois les apprenants dans des situations inhabituelles, comme par exemple « les chaises musicales coopératives », dont l'objectif principal est d'accepter le contact de l'autre.

Quelques conseils :

Choisir le bon moment : En tout début d'année scolaire ou de session de formation, il est important de proposer des jeux de « Brise-glace » plus traditionnels. Si vous rencontrez alors des difficultés (refus de travailler par 2, a fortiori avec un pair de sexe opposé, de se saluer en se serrant la main, etc.), mieux vaut attendre que ces appréhensions s'atténuent avant de proposer une activité coopérative de ce type.

Savoir stopper l'activité : Si au cours de l'activité vous remarquez qu'elle ne fonctionne pas, mieux vaut l'arrêter et la reprendre plus tard après avoir fait l'analyse de la situation avec les apprenants, et après en avoir modifié le déroulement. Par exemple avec l'activité « les chaises musicales coopératives », l'arrêter bien avant qu'il ne reste qu'une seule feuille de journal.

Pour aller plus loin :

VIALLES C. (2008). « 80 activités de coopération pour apprendre ensemble ». Editions Retz, Paris.

Office Central de la Coopération à l'Ecole de la Saône-et-Loire (XXXX) « Fichier de jeux coopératifs », Disponible sur : www.occe.71.fr
COLLECTIF, Dossier EDUSCOL « Créer un environnement et un climat propices à l'apprentissage des langues vivantes étrangères et régionales et ouvrir aux autres cultures et à la dimension internationale », www.eduscol-education.fr/ressources-2016

BEN HAMOUDA, L. (2019). « Conférence de Sylvain Connac : Du travail en groupe pour faire naître le désir d'apprendre », Disponible sur : www.cafepedagogique.net/expresso/pages/2019/10/26102019Article637076787497902914.aspx

HENRI, F et al. (2001). « Apprentissage collaboratif à distance », Presses universitaires du Québec.