

Des propositions d'activités pour introduire la notion de coopération en classe

Sophie Malengreau

Préambule

Une charte de règles peut être utile avec, par exemple, les propositions suivantes :

- J'ai le droit de me tromper, d'essayer pour réussir ensuite.
- J'écoute, je laisse la parole à celui qui parle sans l'interrompre.
- Je fais attention pour éviter de faire mal aux autres, que ce soit par des gestes ou des paroles.
- ...

Il est également intéressant d'ajouter des « objets symboliques » comme le bâton de parole¹ ou la boîte de confidentialité².

Activité 1 – Les cubes

Matériel à prévoir : des cubes (ou autres solides) en bois, des foulards ou des morceaux de tissu (destinés à cacher les yeux), une petite affiche pour le débriefing.

Consignes du jeu :

- Les élèves constituent des sous-groupes de 3 personnes (si le nombre d'élèves ne correspond pas à un multiple de 3, ajouter un élève dans des groupes de 3 pour ne pas dépasser 4).
- **Phase A** du jeu - Chaque sous-groupe doit décider de s'attribuer les rôles suivants :
 - Un « joueur »
 - Un « guide »
 - Un (ou deux) « observateur(s) »
- Le JOUEUR a les yeux bandés et reçoit entre 8 et 12 « solides » (en fonction du degré de difficulté à prévoir dans la classe). Il doit les EMPILER le plus rapidement possible.
- Le GUIDE doit... vous l'avez deviné... guider ! Sans toucher les pièces du jeu, son rôle est d'orienter, donner des conseils, etc. pour aider le joueur.
- L'OBSERVATEUR... observe ! (original, n'est-ce pas ?) Il devra faire un compte rendu oral de ce qu'il a observé, entre autres comment le guide a pu (ou pas !) être efficace dans son rôle.
- L'animateur annonce les groupes qui ont terminé au fur et à mesure (il peut le claironner pour l'ambiance mais également... pour stresser les autres groupes !

¹ Le bâton de parole est un outil de communication qui permet de distribuer la parole : seule la personne qui le tient peut parler et elle ne sera donc pas interrompue.

² La boîte de confidentialité est un outil qui protège la parole. Ouverte en début de séance et fermée à la fin du travail, elle symbolise le fait que ce qui a été dit à l'intérieur de la classe doit y rester.

Effectivement, cela fait partie des facteurs qui pourront être pris en compte lors du débriefing !).

- **Phase B** du jeu : on change les rôles dans chaque sous-groupe et on refait l'activité de la même façon.
- **Phase C** : on fait un débriefing avec toute la classe en donnant la parole en priorité aux observateurs, puis aux guides et enfin aux joueurs :
 - qu'est-ce qui a aidé les joueurs « aveugles » ?
 - qu'est-ce qui a freiné / perturbé / fait des interférences ?
 - qu'est-ce qui était facile / difficile pour chacun ?
 - ...

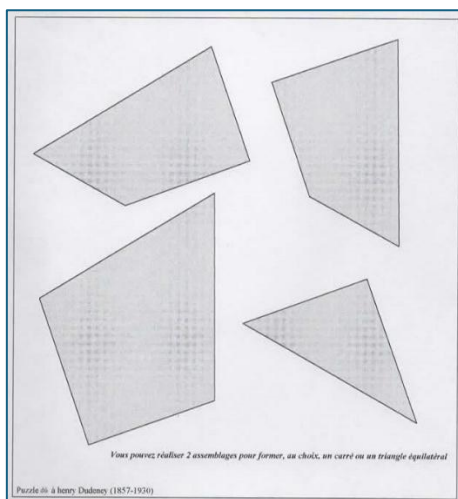
On terminera par la conclusion : « dans une relation apprenant + apprenant ou tuteur /guide / coach / prof, qu'est-ce qui est positif / négatif ? favorable / défavorable ? stimulant / décourageant ? ... »

Idéalement, on mettra les idées par écrit pour garder une trace (panneau).

On peut enfin élargir à la question des tuteurs / tutorés : pensez-vous pouvoir apprendre avec un autre élève ? est-ce plus ou moins efficace qu'avec un prof ? pourquoi ? ...

Activité 2 – les puzzles coopératifs

Matériel à prévoir : un puzzle³ découpé par sous-groupe (3 à 4 élèves maximum), une fiche de réflexion par sous-groupe⁴



³ Note : il faut penser à avoir des faces de couleurs différentes (au minimum foncées / claires) pour que les élèves les utilisent dans le bon sens.

⁴ Pour retrouver les puzzles et la fiche de réflexion : <https://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2014/08/Fiche-Coop%C3%A9ration-11-Les-puzzles.pdf>

Consignes du jeu : par équipe, vous recevez les 4 pièces d'un puzzle. Vous devez relever le défi **de constituer un carré**. Quand l'équipe a terminé, elle reçoit la seconde consigne : réutiliser les 4 pièces pour constituer un triangle.

Ici aussi, l'animateur annonce les groupes qui ont terminé au fur et à mesure.

Quand tout le monde a terminé (éventuellement avec une aide inter-groupes pour les derniers si cela se prolonge...) on fait un débriefing avec toute la classe en trois phases :

- Désigner (ou demander aux équipes de décider) trois rôles dans chaque équipe : **l'animateur** de la réflexion (il distribue la parole à tous, calme la discussion si besoin et synthétise objectivement l'avis de tous), un **secrétaire** (il note l'avis de l'équipe) et un **gardien du temps**.
- Demander à chaque équipe de compléter la grille de réflexion.
- Faire une mise en commun globale pour relever ce qui a bien / moins bien fonctionné et l'impact que cela a pu avoir sur la réussite / le timing de l'activité.

Activité 3 – le puzzle « SOLIDAIRE »

Matériel à prévoir : un puzzle⁵ découpé par sous-groupe (2 à 4 élèves).



Consignes du jeu : par équipe, vous recevez les pièces d'un puzzle. Vous devez relever le défi **de le reconstituer**.

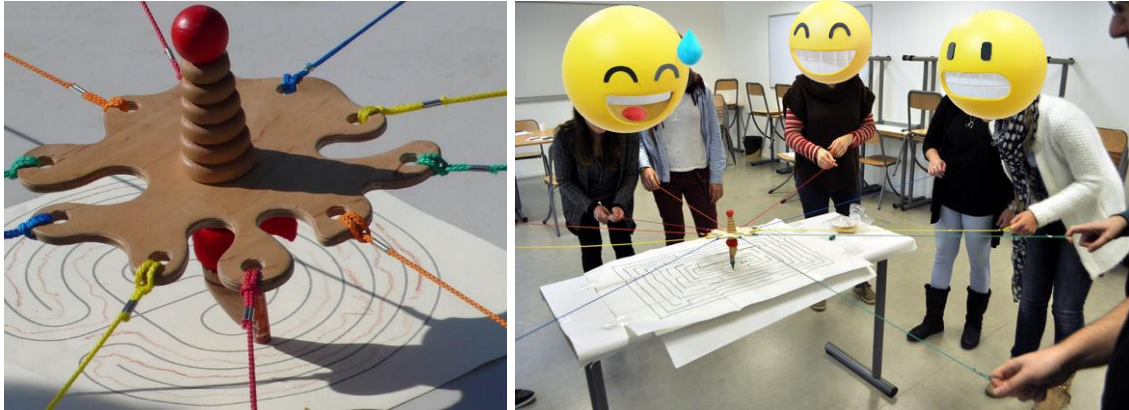
L'objectif est simple : appuyer la réflexion sur l'importance / l'utilité / le(s) côté(s) positif(s) d'être SOLID^AIRE et non SOLIT^AIRE à l'école. Une fois le puzzle reconstitué par toutes les équipes, on pourra donc « débattre » des avantages (et peut-être des inconvénients !). Si le timing le permet, on peut imaginer de proposer un prolongement à cette activité en invitant les élèves à faire un acrostiche⁶ collectif avec le mot solidaire.

⁵ <https://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2014/08/Fiche-Coop%C3%A9ration-11-Les-puzzles.pdf>

⁶ On place le mot dans le sens vertical et on ajoute les mots qui arrivent « en cascade » par rapport à ce thème dans le sens horizontal.

Activité 4 – le crayon collaboratif

Matériel à prévoir : des très grandes feuilles (minimum A2 ou morceaux de papier peint de récup...), papier collant pour attacher les feuilles sur des tables placées au centre du local et... un **crayon collaboratif** !



De quoi s'agit-il ? D'un crayon accroché à un socle qui offre plusieurs cordes que les participants devront tenir / tirer... pour dessiner / écrire /... ENSEMBLE !

Si quelqu'un lâche la corde, le déséquilibre s'installe. Si l'équipe ne s'entend pas pour savoir quand tirer ou lâcher prise, rien ne va. Si on ne sait pas le projet des autres, tout part dans tous les sens et rien n'aboutit... Bref, ici, c'est la COMMUNICATION, le LEADERSHIP bienveillant, la PARTICIPATION de TOUS qui doivent primer pour y arriver !

Les consignes seront judicieusement ajustées aux capacités (motrices mais également relationnelles) du groupe afin de trouver un équilibre entre défi et réussite !

On pourra, par exemple, demander aux équipes :

- de dessiner une maison (tiens, vous dessineriez quels éléments, vous, dans une maison ?), une fleur (ah oui mais... quelle fleur ??), un visage (euh... de face, de profil ? un garçon, une fille... ?)...
- d'écrire un mot (oui mais... où commence-t-on ? en majuscules ou en minuscules ??)...
- de parvenir à rentrer et sortir d'un labyrinthe (tracé préalablement sur la feuille donnée aux élèves bien entendu...)
- etc.

Vous aurez compris avec les quelques parenthèses que c'est loin d'être évident !

Pour conclure, ces activités permettent de renforcer la cohésion de groupe et d'introduire une réflexion sur la coopération, mais elles sont également très précieuses pour les animateurs / professeurs pour observer le fonctionnement du groupe classe et la place que chacun prend dans l'activité. Certains élèves révèlent parfois des côtés de leur personnalité tout à fait inattendus !

Quelques références complémentaires pour découvrir davantage d'activités pour favoriser la coopération...

- <https://education-nvp.org/wp/wp-content/uploads/2013/01/Dossier-p%C3%A9da-Cooperation-mai-20091.pdf>
- <https://eduscol.education.fr/document/42412/download>
- <https://archiclasse.education.fr/IMG/pdf/1210-cahier-technique-strong.pdf>

Vous souhaitez en savoir davantage sur la coopération en classe ? Lisez le document

Le travail coopératif à l'école : quels bénéfices et quels enjeux pour la classe ?