

# Jeux de coopération

Présentés à l'AG de l'AVEPS le 09.11.2019



## Les triangles équilatéraux

- Chaque élève choisit 2 camarades, dans sa tête, sans les montrer, et sans prendre ses voisins directs ou ses meilleurs copains
  - Puis, sans parler de stratégie ensemble, chacun doit se placer dans la salle de manière à former un triangle équilatéral avec les 2 camarades choisis.
- ⇒ Tout le monde va se mettre à bouger, et devra ajuster sa position chaque fois qu'un camarade bouge ! Il y a toujours 2 possibilités de se placer par rapport aux 2 autres : d'un côté ou de l'autre ...
- ✓ Cela représente bien la dynamique d'une équipe, où chacun doit trouver sa place au milieu des autres

## Tous à la même corde

- Toute le classe se tient autour d'une corde en cercle
  - Puis, on passe dedans et tout le monde peut s'appuyer
- ⇒ On est relativement stable, parce tout le monde veille constamment à le maintenir l'équilibre
- ✓ On est tous responsables de construire une dynamique relationnelle positive. Cela demande de faire un peu attention tout le temps. Alors qu'il est facile, même pour 1 personne, de la saboter en un clin d'œil.
- ✓ Si je tire la corde mon côté, cela ne crée pas forcément une tension négative comme c'est le cas lorsqu'on cherche à « tirer la couverture à soi ». Là, c'est une tension créative, qui permet à chacun de s'appuyer parce que d'autres sont en face.

## En rythme 3-4-5

- Qqun va taper un tempo, et on divise la classe en 3 groupes ; le 1<sup>er</sup> groupe va taper dans les mains tous les 3 temps ; le 2<sup>ème</sup> groupe tous les 4 temps ; le 3<sup>ème</sup> groupe tous les 5 temps.
  - On « entraîne » chaque groupe séparément pour prendre le rythme, puis on fait tous ensemble
- ⇒ Il va parfois y avoir 2 groupes qui tapent ensemble ; mais il n'y a qu'à 60 (le ppmc de 3,4,5) que les 3 groupes vont taper tous ensemble ... s'ils ont tous gardé le rythme.
- ✓ L'effet est assez fort de réussir à terminer tous ensemble après 60 !!!
- ✓ Plutôt que de taper dans les mains, on peut aussi sauter ! Sur place, ou en avant, ou depuis un banc ...

## En équilibre sur un banc

- 5 ou 6 joueurs se mettent les uns à côté des autres sur un banc à l'envers
  - Puis, tout en restant en équilibre, donc sans toucher le sol, ils doivent inverser leur position pour se mettre dans un ordre donné (en symétrie par rapport à la position initiale, ou dans l'ordre alphabétique de prénoms, ou dans l'ordre de leur âge, ou dans l'ordre des anniversaires dans l'année, etc).
  - Si un joueur tombe, il faut recommencer cet échange de place jusque à le réussir.
- ⇒ Les élèves vont devoir trouver une technique pour échanger leur place sans tomber par terre.
- ✓ La réussite ne tient pas seulement aux capacités des 2 joueurs directement concernés ; c'est à ceux qui sont à côté de les aider à tenir en équilibre alors qu'ils échangent leur place !!!

## Tous dans un seul cerceau

- Lancer le défi de mettre un maximum de personnes dans un seul cerceau posé par terre au milieu de la salle. La seule règle est qu'il faut tenir au moins 3 secondes sans qu'aucune partie du corps ne touche le sol en dehors du cerceau.
- ⇒ Les élèves vont trouver toutes sortes de techniques pour se serrer, se porter, etc...
- ✓ C'est OK d'avoir un contact physique
- ✓ On peut faire bien mieux que ce qu'on imaginait au départ

## Retourner le tapis

- Tout l'équipe se met sur un tapis de yoga (ou sur une bâche).
- Une fois dessus, le défi est de retourner le tapis sans que personne ne touche le sol de dehors.
- ⇒ Il y a plusieurs techniques à tester pour y arriver. On peut essayer de le faire le plus vite possible.
- ✓ C'est OK d'avoir un contact physique
- ✓ On peut être créatif
- ✓ On peut faire le jeu avec 2 équipes et de 2 tapis assez proches. La technique la plus rapide devient alors de collaborer ; on va tous sur un tapis pour retourner l'autre, puis on inverse !!!

## Passer par-dessus la corde

- Tendre une corde ou un élastique à environ 130 cm du sol.
- Le défi est de faire passer tout le monde par-dessus corde, sans la toucher. Si la corde bouge, on doit recommencer le passage jusqu'à le réussir.
- Un joueur n'a pas le droit d'aller de l'autre côté pour aider. Par contre, il peut offrir de l'appui en tendant le bras ou la jambe sous la corde. On peut aussi permettre de poser UN pied de l'autre côté.
- ⇒ C'est un peu compliqué pour le premier à passer (parce qu'il n'y a personne de l'autre côté pour aider). Ensuite, c'est assez simple pour ceux d'après (qui se font bien aider de part et d'autre de la corde). Et c'est très compliqué pour le dernier !!!
- ✓ Vaut mieux penser la stratégie complète avant de commencer !
- ✓ C'est bon d'avoir de la diversité dans un groupe ; là, c'est évident au niveau des gabarits

## Se passer 3 balles le plus vite possible

- Un groupe entre 10 et 15 personnes se met en cercle, et on donne une balle de tennis.
- Les joueurs se lancent la balle pour qu'elle passe une fois par tout le monde et revienne au départ. On refait le même parcours 2 fois, avant de chronométrer pour se donner un temps de référence
- Puis on demande aux élèves d'estimer quel meilleur temps ils pourraient faire.
- Quand c'est réussi, poser la même question, mais en faisant passer 3 balles dans le même ordre
- Et quand c'est réussi, demander comment on pourrait faire encore bien mieux, sachant que la seule règle est les joueurs doivent toucher les balles dans l'ordre qui a été défini.
- ⇒ On progresse un peu avec la même stratégie ; mais pour passer un palier, il faut en trouver une nouvelle
- ⇒ « think out of the box », ou pensée créative
- ✓ L'état d'esprit est très important ; l'encouragement permet de bien mieux réussir
- ✓ La créativité est capitale ; ça vaut la peine d'essayer des trucs qui n'ont jamais été tentés ...



# Classe

## Aide à la Cohésion de CLASSE

Un programme proposé aux écoles pour soutenir la dynamique relationnelle dans les classes



### Apprentissage expérientiel<sup>1</sup>

Notre démarche suscite un processus d'apprentissage au travers de l'expérience. Nous proposons pour cela des mises en situations particulières, plutôt dynamiques, ludiques, interactives, inhabituelles : par exemple une tâche complexe, une énigme, un défi personnel ou un jeu coopératif (voir ci-après la description des modules et la liste des thèmes). Nous invitons ainsi les élèves à mobiliser leurs ressources dans l'action, à vivre une expérience dans la thématique choisie. Puis, à partir de ce vécu, nous les aidons à réaliser ce qui est apparu et les leçons qu'ils pourraient en tirer, au niveau personnel et au niveau du groupe. Enfin, cette prise de conscience permet d'envisager des idées, des solutions, des choix à mettre en pratique.

### « Clés en main » ET « Sur mesure »

Nos offres décrites ci-après sont proposées « **clés en mains** ». Selon la formule que vous choisirez, nous nous chargeons de tous les aspects de l'animation : programme, intervenants et matériel nécessaire.

Toutefois, nous envisageons notre action comme un partenariat avec l'enseignant(e) en charge de la classe. Nous souhaitons construire notre intervention « **sur mesure** » pour rejoindre au mieux les besoins ressentis, selon la situation et le contexte. En choisissant judicieusement dans notre liste de jeux à thème, nous ciblons les éléments clés souhaités.

<sup>1</sup> Voir « Experiential learning » Kolb, D. A. (1984)



## Module 1 : Cohésion de classe

Une demi-journée, dans l'établissement (ou autour, ou dans une salle de gym) pour **construire une dynamique positive dans une classe nouvellement constituée.**

Différents jeux ainsi que des mises en situation mettent en évidence la valeur de chacun au sein de la classe, le défi du langage dans les interactions, l'importance du respect des autres et du cadre, ainsi que la dynamique des rapports gagnants-gagnants.

D'autres thèmes peuvent être traités, comme les défis liés à la confiance, à la complémentarité, à la collaboration, au droit à l'erreur ou à la communication.

## Module 2 : Gestion de conflit

Une demi-journée, dans l'établissement (ou autour, ou dans une salle de gym) pour **améliorer le climat relationnel dans une classe difficile.**

Les thèmes sont dans la même ligne que le module 1, mais à choisir avec l'enseignant(e) en fonction des problématiques rencontrées par la classe.

L'intervention se compose de jeux et des mises en situation qui mettent en évidence les valeurs précédemment choisies.



## Module 3 : Développement du potentiel

Une journée, hors-cadre de préférence, pour **emmener les élèves dans un processus de découverte de leur potentiel, tant personnel que collectif.** En plus des modules 1 et 2, cette journée place les élèves face à plusieurs défis qui les incitent à davantage puiser dans leurs ressources pour atteindre l'objectif !

Les thèmes peuvent être l'esprit d'initiative, la persévérance, la pensée créative, les styles d'apprentissage, les habitudes de travail, l'estime de soi, etc.

## Module 4 : Organisation d'un camp

Un camp (entre 2 et 5 jours) peut devenir une excellente occasion de poursuivre plusieurs objectifs au niveau de la dynamique relationnelle, tout en pratiquant des activités ludiques, sportives, créatrices, ou culturelles. Nous connaissons plusieurs lieux de camp originaux, qui impliquent un engagement plus conséquent des élèves et donc stimulent la vie du groupe classe. Nous organisons de nombreuses activités nous-mêmes : jeux de coopération bien sûr, mais aussi marches, courses d'orientation, spéléologie, descente en rappel, tyroliennes, diverses constructions (cabanes, radeaux), cuisine sur le feu, etc.



## Module 5 : Journée pédagogique

Notre perspective est aussi de donner des compétences et des outils pratiques aux enseignants. Aussi, nous proposons des journées pédagogiques sur différents thèmes relatifs à la dynamique relationnelle, comme par exemple l'apprentissage par l'expérience, l'encouragement et la valorisation, les principes favorisant la cohésion, les situations de coopération.

## Intervenants

Julien Russ est le responsable de l'intervention. Il est au bénéfice d'un Brevet Fédéral de Maître d'Education Physique, d'une formation à l'animation auprès de jeunes et des enfants, d'une formation au coaching et d'une formation à la communication non-violente.

Comme de nombreuses animations nécessitent de répartir la classe en plusieurs petits groupes, il y aura souvent 2 intervenants supplémentaires, formés au niveau de la conduite de nos situations d'apprentissage par l'expérience.

## Adultes de l'école et suivi

Les intervenants extérieurs donnent une impulsion, mais c'est toujours l'implication des acteurs locaux qui est déterminante. Notre présence ponctuelle vise à apporter ou développer des ressources nouvelles chez les adultes de l'école. AC Classe cherche donc à élaborer un projet en partenariat avec l'établissement et en particulier avec l'enseignant(e) en charge de la classe :

- Avant l'intervention, en suscitant un processus de réflexion avec l'enseignant, l'équipe PSPS et la direction de l'établissement pour identifier les besoins et choisir l'action à mener.
- Pendant l'intervention, en donnant à l'enseignant(e) un rôle d'observateur des comportements dans les mises en situations et de facilitateur dans les temps de mise en valeur.
- Après l'intervention, en donnant quelques outils pratiques pour poursuivre la démarche dans la classe, et en faisant un bilan.

## Finances

- Intervention d'une demi-journée : **600.- CHF**
- Intervention d'une journée : **1'100.- CHF**
- Organisation d'un camp : **Sur devis**

A partir de ce tarif de base, nous sommes prêts à chercher avec vous des solutions pour rendre abordable le financement d'un projet.

## Contact

Nos coordonnées sont ci-dessous.

Notre équipe se tient volontiers à votre disposition.



## Liste de thèmes

Nous avons l'habitude de traiter certains thèmes clés, qui répondent à des besoins souvent observés.

La liste ci-dessous n'est pas exhaustive, mais correspond à des enjeux pour lesquels nous savons comment créer une situation permettant l'apprentissage par l'expérience.

Nous envisageons aussi volontiers d'inventer de nouvelles activités sur d'autres thèmes ...



- Développer la collaboration, soutien mutuel
  - Développer l'esprit d'équipe, l'encouragement
  - Favoriser une dynamique relationnelle coopérative
  - Réussir ensemble
  - Définir une stratégie commune
  - Développer la communication
  - Veiller à ses paroles
  - Valoriser la complémentarité
  - Découvrir la place de chacun
  - Valoriser le rôle de chacun
  - Explorer les différents rôles, dont celui de leader
  - Prendre ses responsabilités
  - Créer un effet de synergie
  - Innover, susciter la pensée créative
  - Développer la persévérance en équipe
  
  - Faire confiance à son camarade
  - Trouver comment investir ses ressources
  - Faire bon usage de ses ressources
  - Se donner des permissions et non des limites
  - Donner et se donner le droit à l'erreur
  
  - Quand quelqu'un est mis de côté
  - Quand on croit que c'est facile
  - Quand on pense avoir raison
  - Quand on croit savoir d'avance
  - Quand on met la faute chez l'autre
- Jeu du labyrinthe
  - Jeu des rails
  - Jeu des échelles
  - Défi « toi – fruits »
  - Jeu de la toile d'araignée
  - Jeu de la ligne numérotée
  - Jeu « une seule chose à dire »
  - Jeu de la toile d'araignée
  - Jeu « Zoologic »
  - Jeu des robots
  - Jeu des bonbons
  - Défi du cerceau
  - Défi des îlots
  - Défi de la chambre à air
  - Jeu de la bêche à trou
  
  - Défi de la course les yeux fermés
  - Jeu de l'objet insolite
  - Jeu des échelles
  - Jeu « une seule chose à dire »
  - Jeu du labyrinthe
  
  - Jeu des groupes du bon nombre
  - Défi du nœud sur la corde
  - « Knot or not knot ? »
  - Jeu de la valise
  - Défi du cerceau