

Le parcours de coopération en 5 challenges de réflexion

Qu'est-ce que la coopération ?

Il y a situation de coopération lorsque des personnes unissent leurs efforts pour atteindre un objectif commun.

Pourquoi pratiquer le jeu coopératif :

C'est une occasion d'apprentissage de la citoyenneté et des valeurs du "faire ensemble" et de coopérer pour réussir.

L'organisation du jeu coopératif :

Les jeux coopératifs misent sur la collaboration entre tous les joueurs pour atteindre un objectif commun. Cet objectif ne peut être réalisé que si les joueurs s'entraident, unissent leurs forces et sont solidaires. Parfois, c'est l'ensemble des joueurs qui seront unis, ; parfois ils peuvent coopérer dans l'opposition

Quatre facteurs psychosociaux déterminent les activités de nature coopérative :

- La coopération : ce facteur comprend la communication, la cohésion, la confiance et l'établissement de relations interpersonnelles positives ; le mot clé est l'entraide.
- L'acceptation : les participants doivent s'accepter tels qu'ils sont. Personne n'est éliminé ni rejeté par le groupe.
- L'engagement : chaque personne contribue à la réussite de la tâche commune selon ses capacités. « Tous pour un et un pour tous ».
- Le plaisir : les participants jouent pour s'amuser avant tout.
- Le jeu coopératif est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée..

Compétences développées grâce au jeu coopératif

Lorsqu'il joue à des jeux coopératifs, le joueur développe différentes aptitudes, utiles entre autres pour les travaux d'équipe et dans les sports :

- Le respect des autres
- L'entraide
- La solidarité
- La confiance en soi
- La résolution de problèmes et le développement de stratégie
- La communication
- Le plaisir de jouer

Quelques principes :

- Tout le monde doit s'amuser.
- Tout le monde doit vivre des situations de succès.
- Personne n'a besoin d'habileté technique ou physique spéciale pour s'engager dans le jeu coopératif.
- Tout le groupe doit participer activement.
- Personne ne doit être mis en évidence.
- Tous peuvent gagner.

Nom de l'activité :

Le tapis des couleurs

Objectifs pédagogiques :

- **Apprendre à coopérer et à s'organiser collectivement**

Public : **8 - 17 ans**

Effectif : **De 6 à 24**

Durée : **De 30 mn à 45 mn**

Lieu : **Intérieur / Extérieur**

Objectif de l'activité :

- Reproduire collectivement un tapis selon un modèle donné.

Matériel :

- Des modèles de tapis créés
- Des foulards / tissus de couleurs différentes
- De la musique

Déroulement

L'animateur propose aux participants de se répartir en X équipes afin de reconstituer un tapis de couleurs modélisé, avec leur foulard de couleurs.

- Les participants sont divisés en X groupes de couleur. Chacun dispose d'un foulard de la couleur correspondante. Les joueurs se déplacent aléatoirement au rythme d'un tambourin ou d'une musique.
- A l'arrêt de la musique, les participants se regroupent selon la couleur de leur foulard pour former le tapis en fonction d'un modèle affiché. Ils étendent alors leur foulard au sol pour former un tapis sur lequel ils s'assoient.
- Après la reconstitution du tapis, l'animateur propose aux participants de se mouvoir à nouveau dans la salle et de reconstituer un autre tapis.

Débriefing

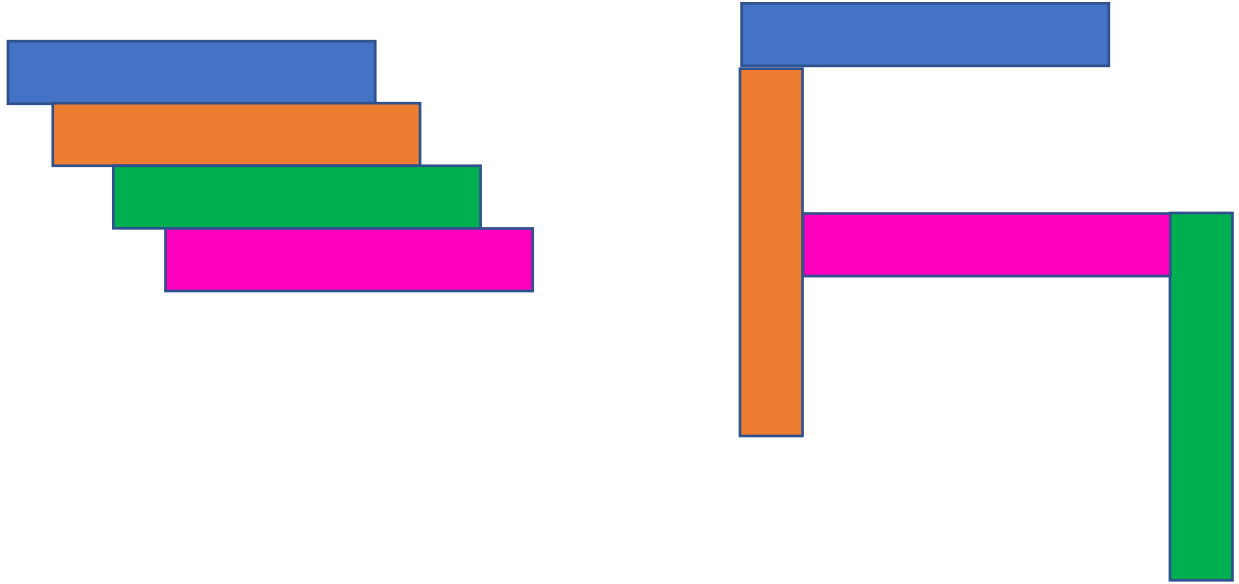
L'animateur invite les participants à réfléchir sur ce qui s'est passé dans le groupe :

- Est-ce que chacun a trouvé sa place facilement ?
- Y a-t-il eu des conflits, comment ont-ils été résolus ?
- Comment les participants se sont-ils organisés pour arriver à reproduire la figure ?

Conseils :

- Les modèles doivent être préparés et imprimés à l'avance, et montrés au groupe quand la musique s'arrête.
- La complexité des modèles est adaptée à l'âge des participants.
- L'animateur garde une position d'observateur, laissant les participants s'organiser entre eux pour reproduire le schéma.

Exemples de tapis :



Nom de l'activité :

Le cercle mouvant

Objectifs pédagogiques :

- **S'intégrer à un groupe**
- **Apprendre à coopérer**

Public : **11 - 17 ans**

Effectif : **De 6 à 24**

Durée : **De 15mn à 30mn**

Lieu : **Intérieur / Extérieur**

Objectif de l'activité :

- Créer des cercles selon un critère défini.

Matériel :

- Aucun

Déroulement

L'animateur invite les participants à se disposer en cercle. Il sera le point de référence du cercle.

Phase 1 : Il leur demande, à partir de lui, de se disposer par ordre alphabétique

Phase 2 : Il leur demande de se disposer par ordre alphabétique de leur prénom.

Phase 3 : Puis il leur demande de se disposer par ordre alphabétique de leur passion.

Phase 4 : Il leur demande de se disposer par ordre alphabétique de leur série préférée.

Conclusion - L'animateur conclue en échangeant avec les participants sur les facteurs nécessaires pour favoriser l'organisation d'un groupe (écoute, leadership, attention, ...).

Nom de l'activité :

L'aventure de la Marine

Objectifs pédagogiques :

- **S'affirmer dans un groupe**
- **Apprendre à coopérer**

Public : **11 - 17 ans**

Effectif : **De 6 à 24**

Durée : **45 à 60 mn**

Lieu : **Intérieur**

Objectif de l'activité :

- Trouver les objets nécessaires à la survie d'un naufrage.

Matériel :

- Une feuille de papier et un stylo par équipe
- Un tableau ou une grande feuille vierge
- La liste des articles

Déroulement

L'animateur propose aux participants de se répartir en équipes afin de trouver une solution collective à une situation.

Après avoir exposé la situation, les équipes auront 20 mn pour résoudre le problème. Le temps est à adapter en fonction de l'âge.

Ils veilleront que tous puissent s'exprimer et être entendu : C'est un travail d'équipe.

Ils s'attacheront à faire le moins de bruit possible afin de ne pas interférer les signaux afin de ne pas interférer les signaux qu'ils pourraient réceptionner de la côte.

« Vous êtes membre de l'équipage d'un navire de la garde côtière.

A la suite d'une collision avec un iceberg, vous êtes obligé de quitter en catastrophe votre embarcation. Vous vous trouvez à environ 1000 km de la côte.

Vous avez réussi à apporter avec vous, dans le canot de sauvetage, une quinzaine d'articles. Vous organisez votre opération de survie et vous devez classer, par ordre d'importance, les 15 articles présentés dans le tableau suivant. Ce classement est une question de vie ou de mort...

L'exercice consiste à classer les 15 objets par ordre de priorité.

Pour ce faire, voici la liste des objets. Vous avez désormais Xmn, pour échanger et vous mettre d'accord afin de numéroter ces objets du plus important à emmener (N°1) à celui qui vous paraît le moins utile (N°15) ».

L'animateur remet une feuille vierge par équipe sur laquelle les participants listeront les 15 articles.

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
Un sextant					
Un miroir de toilette					
Un contenant d'eau de 25 litres					
Une moustiquaire					
Une caisse de nourriture sèche concentrée					
Des cartes des océans					
Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)					
Un contenant de 10 litres d'un mélange huile-essence					
Une petite radio transistor					
Un objet pour éloigner les requins					
Une feuille de plastique opaque de deux mètres carrés					
Une bouteille de rhum des Antilles					
Cinq mètres de corde de nylon					
Deux boîtes de tablettes de chocolat					
Un équipement de pêche					

Résultat

Lorsque le temps est écoulé, l'animateur demande à un membre de chaque équipe de venir noter le classement défini. (Les 5 en même temps pour gagner du temps). Il indique que désormais aucun changement n'est possible.

Puis il donne le bon classement en expliquant brièvement que les experts se sont basés sur l'utilisation alternée de 2 critères, signifiant, par leur association, la survie.

- Ce qui permet de signaler sa présence.
- Ce qui assure sa survie.

Les articles de navigation ne sont pas très utiles

Ce qui donne le classement suivant et les explications :

CLASSEMENT	OBJETS	EXPLICATIONS
1	Un miroir de toilette	Nécessaire pour faire des signaux
2	Un contenant de 10 litres d'un mélange huile-essence	Nécessaire pour faire des signaux. Il flotte et on peut y mettre le feu.
3	Un contenant d'eau de 25 litres	Nécessaire contre la déshydratation
4	Une caisse de nourriture sèche concentrée	Fournit une nourriture de base
5	Une feuille de plastique opaque de deux mètres carrés	Peut être utilisée pour recueillir l'eau de pluie et se protéger contre les intempéries
6	Deux boîtes de tablettes de chocolat	Ressource alimentaire
7	Un équipement de pêche	Peut éventuellement servir à attraper des poissons
8	Cinq mètres de corde de nylon	Peut être utile pour retenir l'équipement sur le canot de sauvetage
9	Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)	Si une personne tombe à l'eau...
10	Un objet pour éloigner les requins	Ouais ! assez évident...
11	Une bouteille de rhum des Antilles	Contient un alcool à 80% qui peut servir d'antiseptique pour n'importe quelle plaie. Peu d'autres utilités. L'alcool déshydrate...
12	Une petite radio transistor	Pas très utile si elle n'est pas émettrice...
13	Des cartes des océans	Peu utiles sans autre équipement approprié de navigation
14	Une moustiquaire	Peu utile. Il n'y pas de moustiques sur la mer.
15	Un sextant	Peu utile sans tables et chronomètre.

Débriefing

L'animateur interroge les participants sur ce qui s'est passé dans leur équipe :

- Comment s'est déroulée la prise de décision ?
- Qui a argumenté ?
- Les prises de parole ont-elles été respectées ? Y a-t-il eu écoute ?
- Y a-t-il eu une répartition des tâches ?
- Des personnes sont – elles restées en retrait ? pourquoi ?

Conclusion

L'animateur peut conclure ainsi :

Aucun de vous n'a à ce jour suivi des études avec la marine.

Pourtant, vous avez réussi à proposer une solution, à vous positionner. Ce qui vous a permis de le faire sont :

- L'envie de participer
- La réflexion, votre logique avec vos connaissances actuelles
- La confiance que vous avez en vous

D'autre part, ce qui vous a permis de produire une proposition en collectif sont :

- Votre capacité à écouter les autres
- Le compromis
- L'engagement dans le groupe
- La mise à disposition de vos qualités au service du groupe

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Classement marine
Un sextant						
Un miroir de toilette						
Un contenant d'eau de 25 litres						
Une moustiquaire						
Une caisse de nourriture sèche concentrée						
Des cartes des océans						
Un coussin flottant (approuvé par la garde côtière)						
Un contenant de 10 litres d'un mélange huile- essence						
Une petite radio transistor						
Un objet pour éloigner les requins						
Une feuille de plastique opaque de 2 mètres carrés						
Une bouteille de rhum des Antilles						
Cinq mètres de corde de nylon						
Deux boîtes de tablettes de chocolat						
Un équipement de pêche						

Nom de l'activité :

Le relais en trois temps

Objectifs pédagogiques :

- **Apprendre à coopérer et s'organiser**

Public : **11 - 17 ans**

Effectif : **De 12 à 24**

Durée : **De 30 à 45 mn**

Lieu : **Intérieur / Extérieur**

Objectif de l'activité :

- Réussir un relais chiffré

Matériel :

- Aucun

Déroulement

L'animateur précise au début de l'activité que le silence est requis. Puis il explique le jeu :

- Constituer deux équipes. : Une équipe forme un cercle et l'autre reste à l'extérieur du cercle pour observer silencieusement, dans un premier temps.
- Consignes pour l'équipe en cercle : Former une suite de nombre dans le désordre jusqu'à X (le X annoncé correspond au nombre de co-équipiers).
- Le premier qui prend la parole annonce son chiffre, le second annonce son chiffre, etc., jusqu'au dernier. Les chiffres doivent être dans le désordre et cités une seule fois.
- Si un chiffre est énoncé deux fois, on recommence jusqu'à obtenir la chaîne.
- Débriefing : Qu'est-ce que la seconde équipe a observé ? Pourquoi cela s'est-il passé ainsi, d'après elle ?

Après un 1er essai, les joueurs réfléchissent à une stratégie pour atteindre la chaîne des nombres et l'applique. Nouveau débriefing.

Dans un second temps, la deuxième équipe prend la place au centre et s'essaie à l'exercice.

Dans un troisième temps, la première équipe vient rejoindre le cercle et, tous ensemble, les participants construisent un nouveau relais.

Nom de l'activité :

L'aventure sur la lune

Objectifs pédagogiques :

- **S'affirmer dans un groupe**
- **Apprendre à coopérer**

Public : **11 - 17 ans**

Effectif : **De 6 à 24**

Durée : **45 à 60 mn**

Lieu : **Intérieur**

Objectif de l'activité :

Trouver les objets nécessaires à la survie d'un amerrissage.

Matériel :

- Une feuille de papier et un stylo par équipe
- Un tableau ou une grande feuille vierge
- La liste des articles

Déroulement

L'animateur propose aux participants de se répartir en équipes afin de trouver une solution collective à une situation.

Après avoir exposé la situation, les équipes auront 20 mn pour résoudre le problème. Le temps est à adapter en fonction de l'âge.

Ils veilleront que tous puissent s'exprimer et être entendu : C'est un travail d'équipe.

Ils s'attacheront à faire le moins de bruit possible afin de ne pas interférer les signaux afin de ne pas interférer les signaux qu'ils pourraient réceptionner de la côte.

« Vous êtes membre de l'équipage d'un vaisseau spatial programmé à l'origine pour rejoindre une fusée mère de la face éclairée de la lune.

A la suite d'ennuis mécaniques, vous avez dû alunir à 320 kms environ du rendez-vous fixé.

Au cours de l'alunissage, la plupart des équipements de bord ont été endommagés, à l'exclusion des 15 objets ci-dessous.

Il est vital pour votre équipage de rejoindre la fusée-mère et vous devez choisir l'équipement indispensable pour ce long voyage.

L'exercice consiste à classer les 15 objets par ordre de priorité.

Pour ce faire, voici la liste des objets. Vous avez désormais Xmn, pour échanger et vous mettre d'accord afin de numéroter ces objets du plus important à emmener (N°1) à celui qui vous paraît le moins utile (N°15) ».

L'animateur remet une feuille vierge par équipe sur laquelle les participants listeront les 15 articles.

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5
Une boîte d'allumettes					
Des aliments concentrés					
50 mètres de corde en nylon					
Un parachute en soie					
Un appareil de chauffage fonctionnant sur l'énergie solaire					
2 pistolets calibre 45					
Une caisse de lait en poudre					
2 réservoirs de 50 kg d'oxygène chacun					
Une carte céleste des constellations lunaires					
Un canot de sauvetage auto-gonflable					
Un compas magnétique					
25 litres d'eau					
Une trousse médicale et des seringues hypodermiques					
Des signaux lumineux					
Un émetteur-récepteur fonctionnant sur l'énergie solaire					

Résultat

Lorsque le temps est écoulé, l'animateur demande à un membre de chaque équipe de venir noter le classement défini, en même temps pour gagner du temps. Il indique que désormais aucun changement n'est possible.

Puis il donne le bon classement en expliquant brièvement que les experts se sont basés sur l'utilisation alternée de 2 critères, signifiant, par leur association, la survie.

- Ce qui assure la vie biologique.
- Ce qui assure la possibilité de rejoindre la fusée-mère.

Ce qui donne le classement suivant et les explications :

CLASSEMENT	OBJETS	EXPLICATIONS NASA
1	2 réservoirs de 50 kg d'oxygène chacun	Premier élément de survie essentiel.
2	25 litres d'eau	Indispensable pour compenser une forte déshydratation due à la très grande chaleur sur la face éclairée de la Lune.
3	Une carte céleste des constellations lunaires	Indispensable pour s'orienter.
4	Des aliments concentrés	Moyen efficace de réparer les pertes d'énergie.
5	Un émetteur-récepteur fonctionnant sur l'énergie solaire	Utile pour essayer de communiquer avec la fusée-mère mais cet appareil n'a pas une grande portée
6	50 mètres de corde en nylon	Utiles pour se mettre en cordée, escalader les rochers; éventuellement pour hisser les blessés
7	Une trousse médicale et des seringues hypodermiques	Les piqûres de vitamines, sérum...nécessitent une ouverture spéciale (prévue par la NASA)
8	Un parachute en soie	Peut servir à se protéger des rayons solaires
9	Un canot de sauvetage auto-gonflable	Peut servir de traîneau pour tracter des objets; le gaz(CO) employé pour cet engin peut servir à la propulsion
10	Des signaux lumineux	Utiles quand la fusée-mère sera en vue.
11	2 pistolets calibre 45	Peuvent servir à accélérer la propulsion; à la rigueur à mettre fin à ses jours.
12	Une caisse de lait en poudre	Piège nutritionnel: plus encombrant que les aliments concentrés.
13	Un appareil de chauffage fonctionnant sur l'énergie solaire	Sans utilité: les combinaisons sont chauffantes
14	Un compas magnétique	Sans utilité sur la Lune; le champ magnétique n'y étant pas valorisé.
15	Une boîte d'allumettes	L'absence d'oxygène ne permet pas de les enflammer.

Débriefing

L'animateur interroge les participants sur ce qui s'est passé dans leur équipe :

- Comment s'est déroulée la prise de décision ?
- Qui a argumenté ?
- Les prises de parole ont-elles été respectées ? Y a-t-il eu écoute ?
- Y a-t-il eu une répartition des tâches ?
- Des personnes sont – elles restées en retrait ? pourquoi ?

Conclusion

L'animateur peut conclure ainsi :

Aucun de vous n'a à ce jour suivi des études pour entrer à la NASA.

Pourtant, vous avez réussi à proposer une solution, à vous positionner. Ce qui vous a permis de le faire sont :

- L'envie de participer
- La réflexion, votre logique avec vos connaissances actuelles
- La confiance que vous avez en vous

D'autre part, ce qui vous a permis de produire une proposition en collectif sont :

- Votre capacité à écouter les autres
- Le compromis
- L'engagement dans le groupe
- La mise à disposition de vos qualités au service du groupe

Distribuer un support
par équipe

OBJETS	Équipe 1	Équipe 2	Équipe 3	Équipe 4	Équipe 5	Classement NASA
Une boîte d'allumettes						
Des aliments concentrés						
50 mètres de corde en nylon						
Un parachute en soie						
Un appareil de chauffage fonctionnant sur l'énergie solaire						
2 pistolets calibre 45						
Une caisse de lait en poudre						
2 réservoirs de 50 kg d'oxygène chacun						
Une carte céleste des constellations lunaires						
Un canot de sauvetage auto-gonflable						
Un compas magnétique						
25 litres d'eau						
Une trousse médicale et des seringues hypodermiques						
Des signaux lumineux						
Un émetteur-récepteur fonctionnant sur l'énergie solaire						