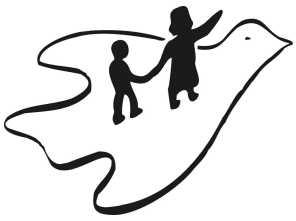


COORDINATION FRANCAISE POUR LA DECENNIE

COMMISSION EDUCATION

L'apprentissage de la coopération

~ ~ ~

Treize fiches pédagogiques pour l'éducation à la non-violence et à la paix

Document réalisé en mai 2006 par Vincent Roussel,
Responsable de la Commission Education
Réédition en mai 2009

Coordination française pour la Décennie
148 rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris
Tel: +33(0)1 46 33 41 56 - Fax: +33(0)1 40 51 70
www.decennie.org – coordination@decennie.org
Réseau Ecole et Non-violence www.ecole-nonviolence.org

L'apprentissage de la coopération
A l'école primaire et au collège

Sommaire

Préambule …… p.3
Fiche n° 01 – Les exercices-types…… p.7
(Collège)
Fiche n° 02 – Les abécédaires …… p.10
(Cycle 2, cycle 3 et collège)
Fiche n° 03 – Mettre en commun ses points forts….. p.14
(Cycle 3 et collège)
Fiche n° 04 – Les devinettes……. p.18
(Cycle 2, cycle 3 et collège)
Fiche n° 05 – Soyez avisés comme des ânes…… p.23
(Cycle 3)
Fiche n° 06 – Réaliser une valise de jeux coopératifs p.26
(Cycle 1 et cycle 2)
Fiche n° 07 – La traversée du pont……. p.29
(Cycle 3 et collège)
Fiche n° 08 – La traversée du pont (suite)……. p.33
(Cycle 3 et collège)
Fiche n° 09 – Les activités théâtrales……. p.37
(Cycle 2 et cycle 3)
Fiche n° 10 – Décodage d'un message…… p.43
(Collège)
Fiche n° 11 – Les puzzles……. p.50
(Cycle 2, cycle 3 et collège)
Fiche n° 12 – Les situations de recherche…….. p.60
(Collège)
Fiche n° 13 – Vivre ensemble en maternelle…….. p.64
(Cycle 1 et cycle 2)
Modèle de Fiche d'expérience……. P.70

L'apprentissage de la coopération

A l'école primaire et au collège

Préambule

Eduquer à la non-violence et à la paix, c'est tout un programme. Tel était le titre du forum « La non-violence à l'école » qui s'est tenu à Paris dans une salle du palais du Luxembourg le 18 novembre 2005. Il était organisé par la Coordination française pour la Décennie de la promotion d'une culture de la non-violence et de la paix. Celle-ci présentait à cette occasion son programme pour l'éducation à la non-violence et à la paix[1], rédigé « comme si » celui-ci devait devenir un programme officiel de l'éducation nationale destiné à toutes les classes de la petite section de maternelle jusqu'à la classe de troisième pour une heure d'éducation par semaine et par classe

Ce programme propose aux élèves une formation qui développe chez eux des habiletés psychosociales leur permettant de contribuer à l'amélioration du « bien vivre ensemble » L'objectif général du programme se résume ainsi : c'est « ***l'acquisition par les élèves d'un savoir, d'un savoir-faire, d'un savoir être leur permettant de cultiver des relations pacifiées, coopératives, solidaires et fraternelles avec les autres enfants et avec les adultes et de développer des aptitudes citoyennes les rendant acteurs de la vie démocratique de notre société*** »

Dans la liste des compétences à développer, sous la rubrique « compétences centrées sur le groupe », le programme énonce « la capacité à apprendre et à réussir ensemble » « Il s'agit des aptitudes coopératives et de l'habileté au partage des savoirs, afin de développer l'intelligence collective et la capacité de s'aider mutuellement »

Voici quelques définitions proposées par Philip C. Abrami[2]

L'apprentissage **coopératif** est une stratégie d'enseignement qui consiste à faire travailler des élèves ensemble au sein de groupes ; il faut former ces derniers avec soin afin de créer une interdépendance positive entre les élèves. Cette interdépendance positive est associée à la responsabilisation : les élèves doivent apprendre et en même temps contribuer au travail du groupe.

Il y a **interdépendance positive** quand les élèves conjuguent leurs efforts pour apprendre et sont, de ce fait, davantage motivés à réussir en s'aidant eux-mêmes et en aidant les autres. Chaque fois que la réussite d'une personne augmente les chances de succès d'une autre personne, il y a interdépendance positive.

L'interdépendance négative (ou **compétition**) pousse les élèves à travailler les uns contre les autres : le succès d'un élève réduit les chances de succès des autres.

Il y a **indépendance** quand le succès d'un élève n'est pas lié à celui des autres : c'est le cas, par exemple, dans l'enseignement individualisé ou la pédagogie de la réussite.

Il y a **dépendance** quand des élèves se reposent sur des camarades sans qu'il y ait réciprocité.

---

[1] Coordination française pour la Décennie, *Programme pour l'éducation à la non-violence et à la paix,* éd. CFD, novembre 2005 – Commander à Coordination française pour la Décennie, 148, rue du faubourg Saint-Denis 75010 Paris, E-mail coordination@decennie.org

[2] Philip C. Abrami, *L'apprentissage coopératif : théories, méthodes, activités, Montréal, éd. De la Chenelière, 1996*

Les douze fiches pour la classe proposent des activités qui visent à **l'apprentissage de la coopération**. En effet, il ne suffit pas de mettre ensemble 3 ou 4 élèves pour réaliser une tâche commune pour que spontanément ils se mettent à coopérer. La coopération elle-même est objet d'apprentissage et la meilleure façon d'apprendre la coopération est encore de mettre les élèves en situation d'apprentissage coopératif.

Dans l'apprentissage coopératif, l'accent est mis d'abord sur l'acquisition de connaissances, la coopération étant un moyen. Jean-François Vincent[3] remarque que « Chaque élève apprend tout seul, mais il apprend grâce aux autres, avec les autres et il apprend des autres. »

Dans l'apprentissage de la coopération, l'accent est mis sur la coopération. Le but devient « apprendre à coopérer » et l'activité coopérative devient le moyen. Une technique indispensable pour cet apprentissage est « le retour réflexif » Il est capital qu'il y ait, après l'activité, un temps d'échange avec toute la classe. Au cours de cet échange, chaque groupe, par son secrétaire de coopération, est invité à regarder comment il a fonctionné et comment il aurait pu mieux coopérer. Pour aider le groupe, avant la mise en commun, à faire ce retour réflexif, une grille d'auto évaluation peut leur être proposée sur le modèle de celle qui est présentée en annexe de la fiche n° 11. Enfin, il est important que dans les groupes, dans cette phase d'auto évaluation, chacun puisse exprimer son ressenti. Si celui-ci a été désagréable, il sera plus facilement dépassé en l'exprimant aux autres.

Quand les habiletés coopératives auront été acquises, le temps du retour réflexif deviendra plus court et peut-être parfois facultatif.

Les habiletés coopératives trouveront des applications dans de nombreuses situations qui seront elles-même des occasions de continuer à les perfectionner : dans les jeux, dans le travail professionnel en équipe, dans la vie de couple, dans l'apprentissage, dans le domaine du « bien vivre ensemble », etc. Ainsi, la résolution non-violente d'un conflit suppose la coopération des deux parties en confrontation pour trouver des solutions satisfaisantes pour elles deux. En ce sens on pourra parler de gestion coopérative ou de régulation coopérative du conflit.

Les fiches proposées doivent être adaptées aux niveaux des enfants auxquels elles s'appliquent. Elles décrivent des activités favorisant l'apprentissage de la coopération, avec suffisamment de précision. Certaines proposent des méthodes qui peuvent s'appliquer, en les adaptant, à un apprentissage coopératif dans d'autres disciplines (fiches n°1, n°2, n°3, n°11, n°12)

Pour l'apprentissage de la coopération, il faut organiser avec soin le travail des groupes :

1- La formation des groupes

Pour constituer les groupes, il est mieux d'éviter le critère des affinités personnelles. « On se met ensemble parce qu'on est des amis et qu'on se connaît bien » Vous pouvez utiliser le critère de proximité dans la classe, le choix du hasard ou bien constituer des groupes dans le but qu'ils soient hétérogènes. Pour cela, une méthode est proposée en annexe de la fiche n° 1. Quelle que soit la méthode, il vaut mieux éviter de garder dans un même groupe, deux élèves dont l'inimitié est trop grande.

2- Distribuer des responsabilités

[3] Jean-François Vincent est président de l'Office Central de la Coopération à l'Ecole (OCCE) – 101 bis, rue Ranelagh, 75016 Paris – Site Internet : www.occe.coop

Chaque élève dans le groupe doit avoir une fonction qui favorise l'efficacité coopérative de l'activité. Dans chaque fiche, vous trouverez des exemples : secrétaire, rapporteur de coopération, animateur, responsable du matériel, responsable de la stimulation pour réussir l'activité, etc.

3- Créer l'interdépendance positive

Il est possible d'identifier ce facteur dans chacune des fiches proposées

Fiche n° 01 : la note de coopération et le tirage au sort de celui qui présentera le corrigé de l'exercice.

Fiche n°02 : une certaine compétition entre groupe (quel groupe remplira le plus de cases) Le défi d'inventer des expressions nouvelles

Fiche n°03 : dimension ludique du jeu de l'aveugle et du paralytique. Echange réciproque de savoirs

Fiche n°04 : un partage obligatoire de l'information qu'on possède, pour réussir l'exercice.

Fiche n° 05 : organiser une campagne contre les violences au sein de l'école.

Fiche n° 06 : un projet commun avec d'autres écoles autour de contes et de jeux coopératifs.

Fiche n° 07 : un défi collectif présenté sous la forme d'un conte

Fiche n° 08 : un nécessaire partage des calculs à accomplir

Fiche n° 09 : une activité théâtrale.

Fiche n° 10 : un nécessaire partage du travail de décryptage d'un message.

Fiche n° 11 : une activité ludique.

Fiche n° 12 : la réalisation d'une affiche et la production d'écrits pour l'évaluation des résultats des autres groupes

4- Le retour réflexif :

Celui-ci a déjà été évoqué. Il est indispensable pour l'apprentissage de la coopération. Il se fait d'abord au sein des groupes. Après l'activité coopérative, il faut prévoir un temps de 10 à 15 minutes pour l'expression des ressentis, puis pour une auto-évaluation précise de la qualité coopérative de l'activité (utiliser une grille d'auto évaluation)

Enfin, un retour réflexif avec le groupe-classe peut se faire, en utilisant les réponses au questionnaire.

Conditions d'utilisation de ces fiches pédagogiques

Ces fiches sont mises à la disposition de tous ceux qui veulent réaliser un apprentissage de la coopération avec un groupe de jeunes, que ce soit à l'école où en d'autres lieux, centre de loisirs, aumônerie, etc.

Vous avez donc la possibilité de photocopier librement ces documents pour cet usage précis.

Si vous décidez d'utiliser ces documents vous serez très certainement amenés à les adapter à « votre main » en fonction des capacités des enfants ou des adolescents auxquels vous comptez vous adresser. Vous pouvez vous-même y introduire vos propres idées. Et si vous acceptez de nous les faire connaître et même de nous en donner la libre utilisation, ces fiches pourront évoluer, se multiplier, s'adapter afin de pouvoir se conjuguer à tous les niveaux. Entrer dans une telle dynamique, ne serait-ce pas une manière coopérative de bâtir un véritable programme d'apprentissage de la coopération ?

Donc, n'hésitez pas à nous écrire, à nous faire part de vos expériences, de vos impressions, de vos remarques, de vos suggestions, des changements que vous avez apportés, des effets que vous avez observés, etc.

Cependant, en aucun cas vous ne pouvez utiliser ces fiches à des fins commerciales sous peine de vous exposer à des poursuites. Ces documents sont déposés à l'Institut National de la Propriété Industrielle (INPI.) Ils sont la propriété de la Coordination française pour la Décennie.

Coordination française pour la Décennie
148, rue du Faubourg Saint-Denis, 75010 Paris
Tél. 01 46 33 41 56
Courriel : coordination@decennie.org
Site : www.decennie.org

Apprentissage de la coopération : Fiche n°1

Les exercices-types

Objectifs : Développer la coopération dans l'apprentissage

Mots-clés : coopération - mathématiques – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : Collège

Durée : 1 heure

Nombre de séances : 4

Matériel : aucun matériel

Source : Cette fiche s'inspire du témoignage de Christophe Martin publié dans le courrier de l'Aéré n° 89.
Association pour un Eveil à la Responsabilité à l'Ecole, 41 rue du Château Saint-Goustan, 56400 Auray – Responsable : Michel Portal – E-mail : michel.portal2@wanadoo.fr

> « Cette idée m'est venue, en constatant la grande difficulté de certains élèves pour résoudre des « exercices types » de mathématiques; exercices très utiles notamment en vue du bac. Je présente les choses en disant que je vais faire une interrogation sur des exercices que l'on aura corrigés précédemment. Je donne un exercice différent à chaque groupe de quatre à six élèves. Chaque groupe doit résoudre l'exercice puis présenter l'énoncé et la résolution au reste de la classe. Seulement, celui du groupe qui fera la présentation sera tiré au sort. Ainsi les plus forts sont obligés d'expliquer aux plus faibles. Cela permet aux uns d'approfondir et de bien maîtriser leurs propos et aux autres de comprendre et de faire des progrès. Une fois tous les exercices résolus, je redonne, quelques jours plus tard, trois exercices que l'on a eu à faire, sinon identiques du moins ayant une démarche identique. Chaque groupe a ainsi intérêt à ce que son explication soit la plus claire possible, tandis que le reste de la classe a intérêt à tout comprendre en vue de l'interrogation. Je précise aussi que ce que je veux voir sur la copie est moins le résultat en lui-même (qui est déjà connu) que l'explication détaillée de la méthode pour y parvenir. Les notes obtenues sont généralement très bonnes et motivantes. (Christophe Martin – Lycée Oudinot de Chaumont en Haute Marne, 52)

Thème proposé :

Il s'agit de convaincre les enseignants de disciplines scientifiques ou d'autres disciplines d'essayer de mettre en application au moins une fois dans l'année la méthode suggérée par le témoignage de Christophe Martin. L'idéal serait sans doute d'essayer cette méthode en début d'année. Sinon la semaine de la coopération à l'école, qui a lieu tous les ans au mois de mars, pourrait être une bonne occasion d'en faire l'expérimentation.

Dans les disciplines scientifiques, il y a beaucoup d'exercices que l'on appelle « exercices-types ». Ces exercices ne font pas appel à la créativité mais à des techniques que les élèves doivent nécessairement acquérir pour progresser dans la discipline. Ils doivent aussi apprendre à identifier les situations où ces techniques s'appliquent. Cela leur apprend à se servir d'outils utiles à la résolution de bien des problèmes.

Ce sont des apprentissages qui se prêtent judicieusement à l'apprentissage coopératif. Si les notes obtenues « sont très bonnes et motivantes » c'est la preuve que la méthode est efficace et qu'elle procure aux élèves le plaisir de « réussir ensemble ».

En rendant plus systématique l'utilisation de cette méthode coopérative, peut-être arriverions-nous à corriger quelque peu certains effets pervers de la compétition générés par le système de classement, de notes et de sélection. Il s'agit de leur apprendre non plus à se comparer les uns aux autres mais à évaluer leur propre progression. Au lieu de chercher des « repères extérieurs » en se situant comme « meilleurs que » ou « moins bons que » les élèves apprennent à se mesurer à eux-mêmes en se fixant des « repères intérieurs » qui les encouragent et génèrent l'envie de se dépasser.

Méthode pédagogique :

Cette méthode est bien décrite par Christophe Martin dans son témoignage. Pour la reprendre, prenons par exemple l'apprentissage des techniques de résolution des inéquations du premier degré en mathématiques

1) Première séance

L'enseignant fait le cours pour expliquer au tableau une méthode de résolution de l'inéquation du premier degré et propose des exercices sous la forme directe d'équations à résoudre que les élèves devront chercher à la maison.

2) Deuxième séance

Les exercices sont corrigés en classe et le cours porte alors sur la mise en équation de situations où il faut appliquer les techniques de résolutions vues précédemment. Puis vous annoncez qu'il y aura prochainement une interrogation écrite dont la note comptera dans le bulletin trimestriel. Mais auparavant vous proposez pour la prochaine heure de cours une révision sous forme coopérative

3) Troisième séance

Vous répartissez les élèves par groupes de 4 en veillant à ce que dans chaque groupe il y ait hétérogénéité de niveaux.
Vous annoncez que vous tirerez au sort dans chaque groupe l'élève qui devra venir au tableau lire l'énoncé d'un exercice et expliquer la solution à toute la classe. Vous donnerez une note à l'équipe en fonction de la prestation de l'élève et de l'observation que vous aurez faite de la qualité coopérative dans le travail du groupe. Cette note comptera dans la note finale de l'interrogation écrite pour moitié, pour tous les élèves du groupe. Cela permet de motiver dans les groupes le travail d'explication que les plus forts vont vouloir s'efforcer de faire aux plus faibles. Cette note évalue justement la capacité coopérative du groupe, ce que vous voulez prendre en compte dans la note finale.
Vous annoncez également que l'interrogation écrite aura lieu la prochaine fois et que vous donnerez des exercices très proches de ceux-ci et même certains d'entre eux. Cela permet de motiver l'attention de toute la classe aux explications que les élèves des groupes donneront.
Pour chaque groupe vous donnez deux exercices, tous différents : un exercice brut de résolution d'une inéquation et une situation qui met en jeu la résolution d'une inéquation du premier degré. Vous donnez suffisamment de temps pour que tous les exercices soient résolus par les groupes. Au besoin vous donnez le coup de pouce nécessaire s'il y a une difficulté.

4) Quatrième séance

C'est celle de l'interrogation écrite elle-même. Vous expliquez que dans la note de ce travail, vous tiendrez compte de l'exactitude du résultat mais davantage de la clarté des explications qui seront données. La note finale sera la moyenne de la note de coopération et de la note individuelle.

Annexe 1 : une méthode de répartition des élèves en groupes hétérogènes

Cette méthode est décrite dans le livre collectif de Philip C. Abrami, Bette Chambers, Catherine Poulsen, Christina De Simone, Sylvia d'Apollonia et James Howden *L'apprentissage coopératif, théories, méthodes, activités*, Montréal, les éditions de la Chenelière, 1996

1- Commencer par classer les élèves en ordre décroissant selon leur rendement antérieur.
2- Déterminer le nombre d'équipes que vous voulez former. Par exemple, s'il y a 22 .élèves vous pouvez former 3 équipes de 4 élèves et 2 équipes de 5 élèves
3- Vous avez donc 5 équipes. Prenez le classement que vous avez établi en 1- et divisez le en trois sections : le quart supérieur de 5 élèves, le quart inférieur de 5 élèves et au milieu les 12 élèves restant. Constituez alors les équipes A, B, C, D, E comme indiqué dans le tableau suivant. Il reste deux élèves que vous mettez dans deux des équipes formées.

Section	Nom des élèves	Classement	Equipes
Rendement supérieur	Abel	1	A
	Babette	2	B
	Camille	3	C
	Damien	4	D
	Edgar	5	E
Rendement moyen	Fabien	6	E
	Gabrielle	7	D
	Habib	8	C
	Igor	9	B
	Jacob	10	A
	Karine	11	*
	Laurence	12	*
	Manuel	13	A
	Natacha	14	B
	Octave	15	C
	Pablo	16	D
	Quentin	17	E
Rendement inférieur	Rachel	18	E
	Sabrina	19	D
	Ulrich	20	C
	Victor	21	B
	Wolfgang	22	A

4- Vérifiez que les équipes formées ne présentent pas d'incompatibilités de caractères : par exemple qu'aucune équipe ne contient deux « ennemis jurés du moment » Sinon modifier les équipes de telle manière que la moyenne des rangs de chaque équipe soient à peu près identiques. Il est cependant nécessaire de travailler à un autre moment pour transformer les « je te hais à mort » en « nous avons le droit de ne pas nous aimer mais nous avons le devoir de nous respecter. »
5- Vérifiez aussi si les équipes sont hétérogènes par rapport aux autres variables : sexe, origine ethnique. Faites éventuellement des modifications tout en conservant une moyenne des rangs à peu près semblable.

Apprentissage de la coopération : Fiche n°2

Les abécédaires

Objectifs : Développer les capacités coopératives ; développer le vocabulaire dans certains domaines : français, sciences naturelles, langues vivantes, bien vivre ensemble, etc.

Mots-clés : coopération – français – pluridisciplinaire – groupe coopératif

Type de fiche : Atelier

Niveau scolaire : CE1, CE2, CM1, CM2, collège

Durée : 1 heure

Nombre de séances : 2

Matériel : une fiche de réponses pour chaque groupe (Annexe 1) et des dictionnaires

Source : Cette fiche s'inspire d'un jeu de société *Perds pas la boule*, éd. Gay-play. Ce jeu consiste à trouver le plus rapidement possible un nom commençant par la lettre indiquée par une flèche et se rapportant à l'une des 25 matières prévues : fleurs, personnages historiques, qualités et défauts, prénoms, outils, sports, mers et océans, poissons, planètes et étoiles, instruments de musique, métiers, villes, mammifères, pays, le corps humain, etc.
Cette technique peut donc être appliquée à beaucoup de domaines : faire l'inventaire des animaux et les classer suivant qu'ils vivent dans un environnement domestique ou sauvage ; connaissance des fruits et des légumes ; mots anglais commençant par A, B, C, …
Thème proposé dans la discipline « mieux vivre ensemble »:
L'exemple développé ci-dessous a pour but d'enrichir le vocabulaire exprimant des sentiments. Il s'agit d'apprendre à exprimer avec le plus de précision possible ce que l'on ressent et pour cela acquérir un vocabulaire suffisamment riche. Ici la séance doit permettre de mettre en commun le vocabulaire affectif de chacun.
On apprendra à exprimer les sentiments, c'est-à-dire ce que nous ressentons lorsque nos besoins sont satisfaits, sentiments agréables et ceux que nous éprouvons quand nos besoins ne sont pas satisfaits, sentiments désagréables.
En prenant comme sentiments de base : la peur et l'assurance, la colère et le calme, la tristesse et la joie, la honte et la fierté, le dégoût et la tendresse ; l'enrichissement du vocabulaire permet d'exprimer avec beaucoup de finesse l'intensité et le mélange de ces « harmoniques »
On éliminera de la liste établie des termes qui expriment davantage un ressentiment qu'un sentiment. Par exemple l'expression « je me sens délaissé » renvoie davantage à l'interprétation que je fais du comportement des autres, mais le sentiment qui en découle est plutôt un sentiment de solitude : « je me sens seul-e » ; « je me sens incompris » est davantage un jugement de la capacité de compréhension de l'autre que le sentiment qui en découle. Il serait plus juste, dans cette situation, de dire « je me sens contrarié » par exemple.

Idées pour une démarche pédagogique :

1) Introduction

Expliquez que vous proposez de faire un apprentissage coopératif du vocabulaire qui permet d'exprimer ce que l'on ressent dans un certain nombre de situations que nous vivons. Expliquez que les principaux sentiments que nous avons expriment la tristesse, la joie, la colère, la peur et demandez aux élèves de donner des expressions qui rappellent ces sentiments avec plus ou moins d'intensité sur

le mode « je me sens… » ou bien « je suis… ». On se contente d'un échange oral, sans rien écrire au tableau. On explique qu'on acceptera des expressions qui contiennent plusieurs mots comme : de bonne humeur, en colère, fou de joie, gonflé à bloc, sur le qui-vive, vert de peur, gai comme un pinson, etc.
Expliquez enfin que le but de l'exercice est aussi de s'entraîner à coopérer et de réfléchir comment améliorer la manière de travailler ensemble pour que ce soit le plus efficace possible.

2) Mise en place de la recherche

- La recherche se fera par groupe de 3 ou 4 élèves. La salle est disposée pour permettre ce travail en groupes et c'est vous qui formez les groupes en veillant à respecter une certaine hétérogénéité.
- Dans les groupes, chacun aura une responsabilité dans le but de rendre plus efficace la coopération dans le travail proposé. Les fonctions proposées sont les suivantes :
    - Un secrétaire chargé de venir chercher la feuille des résultats, de noter les réponses trouvées et de rapporter la feuille quand l'exercice est terminé.
    - Un animateur chargé de la distribution de la parole dans le groupe et de stimuler le travail.
    - Un responsable du dictionnaire, chargé de veiller à la validation par le groupe des mots proposés et au besoin de le vérifier dans le dictionnaire.
    - Un porte-parole chargé d'observer comment se passe la coopération dans le groupe pour en rendre compte lors du retour réflexif dans la classe.
- Expliquez de quelle manière les groupes devront travailler : il s'agit de remplir la grille distribuée aux groupes en trouvant des adjectifs ou des expressions qui expriment, dans la première colonne des sentiments désagréables et dans la deuxième colonne des sentiments agréables, pour chaque lettre de l'alphabet (ex : pour A : « agacé » et « aux anges »).
- Chaque élève à tour de rôle choisit une case non remplie et propose un mot. Le mot est éventuellement discuté, au besoin vérifié dans le dictionnaire, puis rejeté ou adopté par le groupe et le secrétaire note le résultat. Puis c'est au tour d'un autre élève. L'animateur, pour stimuler l'imagination, peut dire « Pensez à ce qui exprime de la colère, de la joie, de la tristesse, de la peur ou autre chose ». Si un élève n'a pas de proposition il passe la main.
- Quand plus personne n'a de propositions, l'animateur propose au groupe d'inventer ses propres expressions (composées), et dans ce cas le secrétaire les inscrit entre parenthèses. Faites remarquez que pour certaines lettres, ils risquent fort de ne pas trouver de propositions : il s'agit des lettres K, Q, U, W, X, Y, Z
- Assurez-vous que les consignes ont été bien comprises.

3) Mise en commun et retour réflexif

a. Traitement des feuilles de réponses

Les secrétaires vous rapportent les feuilles. Vous expliquez que vous regarderez les listes chez vous. Vous confirmerez ou éliminerez les mots proposés selon qu'ils répondent ou non aux critères souhaités. Pour chaque liste il sera indiqué le nombre de cases correctement remplies et pourquoi certains mots ont été rejetés. Ensuite vous rassemblerez tous les résultats dans une seule liste que vous photocopierez pour distribuer aux élèves lors d'une prochaine animation où vous vous proposez de poursuivre avec eux une réflexion approfondie sur les sentiments et leur expression à partir de cette liste validée.

b. Retour réflexif sur les habiletés coopératives des groupes

Vous demandez aux porte-parole de faire le compte-rendu de leurs observations sur la manière dont le groupe a coopéré. Qu'est-ce qui a été efficace ? Qu'est-ce qui a été une difficulté, un obstacle ? Est-ce que tous ont également participé à l'exercice ? Qu'est-ce qu'on pourrait améliorer pour que ce soit plus efficace ?

c. L'examen des expressions inventées : discussion générale et vote pour les valider ou les rejeter

Annexe 1 : Fiche de réponses du groupe

	Sentiments désagréables	Sentiments agréables
A		
B		
C		
D		
E		
F		
G		
H		
I		
J		
L		
M		
N		
O		
P		
Q		
R		
S		
T		
U		
V		

Membres du groupe :

Annexe 2 : Liste d'adjectifs exprimant un sentiment

A
abasourdi
abattu
absorbé
accablé
admiratif
affamé
affectueux
affligé
affolé
agacé
agité
agressif
ahuri
aigri
aimable
aimant
alarmé
alerte
allégé
allègre
amer
amical
amoureux
amusé
angoissé
animé
anxieux
apaisé
apathique
apeuré
assoiffé
assouvi
assuré
attendri
attentif
atterré
attirant
attristé
aventureux

B
badin
béat
belliqueux
bienveillant
blasé
blessé
blindé
bloqué
bouillant
bouleversé
brillant

C
cafardeux
calin
calme
captivé
caressant
centré
chagriné
chaleureux
charmé
chaud
choqué
circonspect
clair
coincé
comblé
compatissant
concentré
concerné
conciliant
confiant
confus
conquérant
consterné
content
contrarié
cool
coopératif
coupable
courageux
courroucé
craintif
créatif
crevé
crispé
culpabilisé
curieux

D
débordé
deboussolé
déchiré
déconcerté
déconnecté
décontenancé
décontracté
découragé
déçu
défait
dégoûté
délassé
délivré
démonté
démoralisé
démuni
dépassé
dépendant
dépité
déprimé
dérangé
dérouté
désabusé
désappointé
désarmé
désemparé
désenchanté
désespéré
désolé
désorienté
déstabilisé
détaché
détendu
déterminé
distant
douloureux
doux
dur
dynamisé

E
ébahi
ébloui
ébranlé
écoeuré
effaré
effarouché
effondré
effrayé
égayé
électrisé
emballé
embarassé
embêté
embrouillé
émerveillé
émoustillé
ému
enchanté
encouragé
énergétisé
énervé
enflammé
enjoué
ennuyé
enragé
enthousiaste
envieux
épanoui
épouvanté
éprouvé
épuisé
éreinté
essouflé
étonné
étourdi
euphorique
éveillé
exalté
exaspéré
excédé
excité
expansif
exubérant

F
fâché
faible
fasciné
fatigué
ferme
fier
flegmatique
fort
fourbu
fragile
froid
frustré
furibond
furieux

G
gai
galvanisé
gêné
grisé
grognon
guilleret

H
haineux
hardi
hargneux
hérissé
hésitant
heureux
hilare
honteux
horrifié
horripilé
hostile
humble

I
impassible
impatient
imperméable
imperturbable
impliqué
impuissant
incertain
incommodé
incrédule
indécis
indifférent
indigné
indolent
inerte
inférieur
iniintéressé
inquiet
insatisfait
insécurisé
insensible
insouciant
inspiré
instable
intéressé
intimidé
intrépide
intrigué
irrité
isolé

J
jaloux
joyeux
jubilant

L
laid
las
lassé
léger
léthargique
libre
lourd

M
malheureux
malicieux
maussade
mécontent
méfiant
mélancolique
méprisant
misérable
mobilisé
modeste
monté
morose
motivé
moulu

N
navré
nerveux
nostalgique
nourri

O
optimiste
outré
ouvert

P
paisible
paniqué
paralysé
paresseux
passionné
patient
pationné
peiné
perdu
perplexe
perturbé
pessimiste
pétillant
philosophe
piégé
piteux
préoccupé
prévenant
proche
protégé
prudent

R
radieux
radouci
rafraîchi
ragaillardi
ramolli
rancunier
rassasié
rasséréné
rassuré
ravi
ravigoté
rayonnant
réconforté
reconnaissant
régénéré
regonflé
réjoui
relax
remonté
renfermé
résigné
responsable
réticent
revigoré
révolté
rompu

S
satisfait
saturé
scandalisé
sceptique
secoué
sécurisé
séduisant
sensibilisé
sensible
serein
seul
sidéré
silencieux
sinistre
solitaire
sombre
soucieux
souffrant
soulagé
soumis
soupçonneux
sournois
stimulé
stupéfait
sufoqué
surexcité
surpris

T
taciturne
tanné
tendre
tendu
terrifié
terrorisé
têtu
tiède
timide
tiraillé
touché
tourmenté
tracassé
tranquille
transi
tremblant
triomphant
triste
troublé

V
vexé
vibrant
vide
vivant
vivifié
vulnérable

Apprentissage de la coopération : Fiche n°3

Mettre en commun ses points forts

Objectifs : Développer l'esprit d'entraide et de coopération ; développer une meilleure connaissance de soi. ; développer la tolérance vis-à-vis des personnes handicapées.

Mots-clés : coopération – français – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : Les élèves des cours moyens, sixième et cinquième.

Durée : 1 heure avec possibilité de mises en œuvre pratiques au cours d'autres séances

Nombre de séances : 2 minimum

Matériel : Photocopie de la fable de Florian « L'aveugle et le paralytique » et de la fable chinoise « L'aveugle et le boiteux » (en annexe)

Source : Cette fiche a été inspirée par le dossier n°1 de « DEMAIN EN MAIN Cycle III », programme d'acquisition des compétences psychosociales mis en œuvre dans le Var depuis 1997 par Interface Santé 83 (contact : 04 94 92 92 73)
Nous l'utilisons avec l'accord de son auteur, Susan Clot.

Méthode pédagogique :

1) Introduction

Tout le monde a des points forts que ce soit dans le domaine des connaissances, dans le domaine des savoir-faire ou dans le domaine des savoir-vivre ensemble. Ce sont des choses qui nous donnent de la joie et de la confiance en nous.
Mais, il faut bien nous l'avouer, tout le monde a aussi des points faibles. Il s'agit de connaissances, de savoir-faire ou de savoir-vivre ensemble que nous aimerions bien acquérir ou, ce qui est plus douloureux, que nous savons ne jamais pouvoir acquérir. Par exemple un aveugle ou un paralytique sait qu'il a très peu de chances de pouvoir guérir de son handicap aujourd'hui. Ces points faibles nous font parfois souffrir. Il nous faut apprendre à les corriger sinon à « faire avec » de telle manière que nous soyons quand même heureux de vivre.
Les deux fables que nous allons lire nous invitent à nous aider mutuellement à surmonter nos points faibles.

2) Lire la fable de Florian « L'aveugle et le paralytique »

- Demander s'il y a des mots qui n'ont pas été compris et les expliquer. Par exemple : qui est Confucius ? Que veut dire « perclus » ou « grabat », etc.
- Demander à un ou deux élèves de raconter avec leurs propres mots l'histoire de l'aveugle et du paralytique.
- Demander à deux élèves de venir jouer la scène, l'un les yeux bandés mimera l'aveugle et l'autre jouera le paralytique. La classe doit être très silencieuse et l'aveugle doit parcourir avec succès un chemin où l'on a mis des obstacles et, cela, grâce aux indications verbales

du paralytique qu'il portera sur son dos. Cette scène peut être réalisée une fois et proposée comme jeu de récréation pour les autres qui ne manqueront pas de vouloir essayer à leur tour. Dans une aire bien délimitée, les embûches peuvent être d'autres élèves répartis au hasard silencieusement sur l'aire de jeu. Ce jeu est très intéressant pour apprendre à faire confiance à celui qui guide nos pas quand nous jouons le rôle de l'aveugle ou à se sentir responsable de celui qu'on guide quand on joue le rôle du paralytique.

- Une fois que l'histoire a été bien comprise, il est possible d'aborder un échange avec la classe. Voici des exemples de questions :
    - Est-ce que cette fable est très réaliste ? Pourquoi ?
    - Est-ce que les gens bien portants peuvent aussi apprécier des handicapés ?
    - Connaissez-vous d'autres histoires où une personne handicapée a des compétences dans un domaine spécifique ?
    - On utilise parfois l'expression « l'alliance de l'aveugle et du paralytique » pour se moquer de deux personnes qui unissent leurs forces alors que cela semble tout à fait insuffisant pour réaliser l'objectif qu'elles se sont fixées. Qu'en pensez-vous ?
    - Si on revient à la fable, pouvez-vous remarquer à quel endroit se trouve la morale ?
    - Que pensez-vous de cette morale ?
- On peut dire en conclusion que le handicap physique est le plus voyant, mais que nous avons tous nos propres handicaps. Pour mieux vivre avec eux, la fable nous invite à l'entraide par la coopération. C'est une sagesse déjà très ancienne puisque, il y a plus de 2000 ans, en Chine, circulait déjà une histoire semblable : lire la deuxième fable « l'aveugle et le boiteux » pour clore l'échange.

3) <u>Mise en application : échange réciproque de savoirs</u>

a. <u>Introduction :</u>

Annoncer qu'on va essayer de mettre en pratique la leçon de la fable : «Nous avons tous des connaissances et des savoir-faire que nous pouvons apprendre à d'autres et nous aimerions tous apprendre d'autres choses que d'autres savent très bien faire.»
A titre d'exemple, vous dites ce qu'il en est pour vous-même. Par exemple : « Je sais faire de jolies figures géométriques avec des pliages de papier, un art d'origine japonaise qu'on appelle l'origami. Par contre j'aimerais bien apprendre à faire des travaux de plomberie pour savoir réparer les robinets qui fuient chez moi. »

b. <u>Première étape :</u>

Donner deux minutes de réflexion silencieuse pour que chaque élève fasse le bilan de ce qu'il connaît et de ce qu'il sait faire d'une part et, d'autre part, de ce qu'il aimerait apprendre et de ce qu'il aimerait apprendre à faire
Demander à chacun d'écrire sur une feuille : « 1- Ce que je sais le mieux faire c'est :…. Je suis prêt-e à l'apprendre à quelqu'un d'autre. » et « 2- Ce que j'aimerais le plus apprendre c'est : … Je veux bien l'apprendre d'un autre élève de la classe »

c. <u>Ramasser les feuilles</u>.

La mise en œuvre concrète fera l'objet d'une autre séance à concevoir en fonction du contenu des papiers des élèves

4) Mise en application dans le domaine du savoir-vivre ensemble

d. Introduction :

Annoncer qu'on va essayer de mettre en pratique la leçon de la fable d'une autre manière : Pour aider à « bien vivre ensemble » avec les autres, nous avons tous des points forts dont nous sommes fiers et qui nous donnent de la confiance en nous. Cependant, nous avons tous aussi des difficultés, des points faibles, des handicaps dont nous aimerions nous corriger ou avec lesquels nous aimerions apprendre à mieux vivre. A titre d'exemple, vous dites ce qu'il en est pour vous-même. Par exemple : « Je sais bien écouter les autres quand ils me parlent de leurs problèmes. Mais, quand il y a un peu trop de bruit dans la classe, je suis vite énervé-e car j'ai l'impression que plus personne ne s'intéresse à ce que nous faisons. Alors je me mets en colère »

e. Première étape :

- Donner deux minutes de réflexion silencieuses pour que chaque élève fasse le bilan de ses compétences et de ses lacunes en matière de « bien vivre ensemble »
- Demander à chacun d'écrire sur une feuille : « 1- Ce que je sais le mieux faire pour que nous vivions bien ensemble c'est : … » et « 2- Ce que j'aimerais le plus apprendre pour me sentir plus heureux avec les autres, c'est …»

f. Ramasser les feuilles.

La mise en œuvre concrète fera l'objet d'une autre séance à concevoir en fonction du contenu des papiers des élèves.

Annexe 1 : Une fable de Florian

L'aveugle et le paralytique

Aidons-nous mutuellement,
La charge des malheurs en sera plus légère ;
Le bien que l'on fait à son frère
Pour le mal que l'on souffre est un soulagement.
Confucius l'a dit ; suivons tous sa doctrine.
Pour la persuader aux peuples de la Chine,
Il leur contait le trait suivant.

Dans une ville de l'Asie
Il existait deux malheureux,
L'un perclus, l'autre aveugle, et pauvres tous les deux.
Ils demandaient au Ciel de terminer leur vie ;
Mais leurs cris étaient superflus,
Ils ne pouvaient mourir. Notre paralytique,
Couché sur un grabat dans la place publique,
Souffrait sans être plaint : il en souffrait bien plus.
L'aveugle, à qui tout pouvait nuire,
Etait sans guide, sans soutien,
Sans avoir même un pauvre chien
Pour l'aimer et pour le conduire.
Un certain jour, il arriva
Que l'aveugle à tâtons, au détour d'une rue,
Près du malade se trouva ;
Il entendit ses cris, son âme en fut émue.
Il n'est tel que les malheureux
Pour se plaindre les uns les autres.
« J'ai mes maux, lui dit-il, et vous avez les vôtres :
Unissons-les, mon frère, ils seront moins affreux.
- Hélas ! dit le perclus, vous ignorez, mon frère,
Que je ne puis faire un seul pas ;
Vous-même vous n'y voyez pas :
A quoi nous servirait d'unir notre misère ?
- A quoi ? répond l'aveugle ; écoutez. A nous deux
Nous possédons le bien à chacun nécessaire :
J'ai des jambes, et vous des yeux.
Moi, je vais vous porter ; vous, vous serez mon guide :
Vos yeux dirigeront mes pas mal assurés ;
Mes jambes, à leur tour, iront où vous voudrez.
Ainsi, sans que jamais notre amitié décide
Qui de nous deux remplit le plus utile emploi,
Je marcherai pour vous, vous y verrez pour moi. »

Jean-Pierre Claris de FLORIAN (1755-1794)

Apprentissage de la coopération : Fiche n°4

Les devinettes

Objectifs : Développer des compétences coopératives : parler à son tour, écouter, suggérer des idées, assumer une responsabilité pour favoriser la coopération. Cette méthode peut être utilisée pour la révision coopérative d'une leçon dans toutes les disciplines.

Mots-clés : coopération – pluridisciplinaire – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : Savoir lire, tous niveaux

Durée : 45 minutes à 1 heure

Nombre de séances : 1

Matériel : Une feuille d'indices différente par élève d'un même groupe (exemple Annexe 1) et une feuille de réponse (Annexe 2) par groupe.

Principe de la méthode :

Le groupe doit trouver 10 mots. Chaque membre du groupe possède, pour chaque mot une indication partielle qui ne permet pas à elle seule de le deviner. En partageant les indices de chacun, le groupe doit deviner ce mot et l'inscrire sur la feuille de réponses.

Exemple : cette technique peut être utilisée au collège pour réviser les propriétés géométriques de certains polygones particuliers : les groupes peuvent être de 2, 3 ou 4 élèves. Les élèves mettent en commun les 4 indices suivants : le polygone a 4 côtés ; 2 côtés opposés sont parallèles ; 2 côtés opposés sont égaux ; ce n'est pas un parallélogramme. Les élèves doivent alors deviner qu'il s'agit d'un trapèze isocèle. La discussion autour de chaque mot permet aux élèves de mieux assimiler les propriétés des différentes figures proposées

Cette technique peut être utilisée dans toutes les disciplines, le professeur se chargeant de construire des grilles d'indices adaptées aux niveaux des élèves et à leurs capacités coopératives.

L'exemple proposé ci-dessous vise à développer les habiletés coopératives. C'est la raison pour laquelle il est prévu un retour réflexif sur la manière dont les élèves ont vécu la coopération.

Démarche pédagogique proposée :

1) Former des groupes de 4. Les élèves peuvent être regroupés au hasard ou selon leur disposition dans la classe. Vous expliquez comment le travail va se dérouler en disant que pour réussir l'exercice, ils auront besoin de tous collaborer (interdépendance positive) puisque chacun possèdera des indices utiles à la découverte des mots
2) Expliquer que pour avoir plus de chance de bien réussir l'exercice, vous allez distribuer une responsabilité à chacun :

- Un(e) responsable du matériel qui viendra chercher les feuilles d'indices A, B, C et D, les distribuera et les rapportera à la fin de l'exercice.
- Un(e) secrétaire chargé(e) de noter les mots sur la feuille RÉPONSES après s'être assuré-e que le mot est consensuel. Il devra ensuite vérifier les réponses données et attribuer la note au groupe, note égale au nombre de bonnes réponses (sur dix)..
- Un(e) animateur-trice chargé(e) d'organiser la parole, de s'assurer que les propositions sont comprises par tous, d'être attentif à ce qu'il n'y ait pas trop de bruit, de contrôler le temps imparti à l'exercice.
- Un(e) porte-parole qui observera la manière dont se déroulent les échanges au sein du groupe et devra rendre compte, au moment de la synthèse finale en groupe-classe, de la manière dont les élèves s'y sont pris pour travailler.

3) Les groupes se mettent au travail.

Si un groupe n'a que trois élèves, le responsable matériel prendra en charge la fiche non attribuée.
L'animateur détermine le temps imparti au traitement de chaque question, demande à chacun de lire son indice, permet et organise le débat et arrête la discussion quand le temps est écoulé.
Avec l'accord de tous, le secrétaire écrit sur la feuille de réponse le mot qui fait consensus.
Ceci est renouvelé pour les autres mots à trouver. L'enseignant observe les groupes et note les comportements dans chaque équipe.
Pour un groupe qui termine avant les autres : on peut lui demander de choisir d'autres mots concernant le thème de travail et de créer les indices pour les proposer à la classe et à l'enseignant à la fin.

4) Mise en commun, évaluation :
5)

L'enseignant donne les réponses attendues, le secrétaire vérifie les réponses données et attribue la note de son groupe.
On écoute les rapports des porte-parole sur la manière dont le groupe a procédé pour obtenir ses résultats et donne son avis global sur la coopération. L'enseignant fait part de ce qu'il a remarqué quand il observait le travail des groupes
L'enseignant essaie de répondre aux devinettes proposées par les groupes qui ont eu le temps d'en préparer.
On peut enfin distribuer une feuille à chaque groupe pour qu'il fasse une auto-évaluation de ses aptitudes coopératives collectives, à partir des critères suivants (pour chaque critère, le groupe précisera : souvent, parfois ou pas assez) :

- Attendre son tour pour prendre la parole
- Ecouter les autres
- Suggérer des possibilités
- Faire le lien entre le mot choisi et tous les indices
- Trouver un consensus
- Assumer ses responsabilités

Annexe 1 : Feuilles d'indices

Discipline : français

Thème : les divertissements

Niveau : CE2, CM1, CM2

Feuille d'indice A

1- On a besoin d'une tente
2- Il se trouve dans la banque
3- Il est rond
4- C'est où j'habite
5- Il y a des films et de la musique
6- On y trouve une scène
7- On les étudie dans les mathématiques
8- Ils sont sur les vidéocassettes
9- Tu composes un numéro
10- On l'écoute à la radio

Feuille d'indice B

1- On le fait en été
2- Tu le veux pour acheter des billes
3- On en a besoin pour danser
4- Contient le numéro de ma maison
5- Ils sont dans des boîtes rectangulaires
6- Il y a une scène
7- On les compte, un, deux, trois.
8- On en voit à la télévision
9- Je parle avec mes amis
10- Il y a le rock, le classique, le jazz, etc.

Feuille d'indice C

1- On peut le faire dans la forêt
2- On en a besoin dans les magasins
3- Utile pour écouter de la musique
4- C'est écrit sur une enveloppe
5- Il y a des chanteuses et des chanteurs
6- On regarde des pièces
7- C'est une partie d'une adresse
8- On les voit au cinéma
9- C'est pour la communication
10- On la joue avec un instrument

Feuille d'indice D

1- On dort dans un sac de couchage
2- Il est dans les poches
3- Ça tourne
4- C'est dans l'annuaire téléphonique
5- On peut les regarder sur la télévision
6- On a besoin des billets
7- Je le compose au téléphone
8- Il y a des acteurs et des actrices
9- On fait des appels d'urgence
10- On la chante

Réponses : 1-Camping , 2-Argent, 3-Disque, 4-Adresse, 5-Vidéocassettes, 6-Théâtre, 7-Numéro, 8-Films, 9-Téléphone, 10-Musique

Annexe 2 : Feuille de réponses

Les réponses du groupe

1- _____
2- _____
3- _____
4- _____
5- _____
6- _____
7- _____
8- _____
9- _____
10- _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

Les réponses du groupe

1- _____
2- _____
3- _____
4- _____
5- _____
6- _____
7- _____
8- _____
9- _____
10- _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

Annexe 2 : Une fable chinoise

Cette fable est citée dans le livre de Cheng et Chang, *Les nouvelles routes de la soie, l'art de commercer avec la Chine*, Grasset, 1987, p. 268

L'aveugle et le boiteux

Un aveugle et un boiteux vivaient ensemble. Des bandits survinrent à l'improviste. Le boiteux en avertit l'aveugle qui s'enfuit en prenant son ami sur le dos.
S'ils avaient pu ainsi se sauver mutuellement la vie, ils le devaient à leur collaboration parfaite dans laquelle les capacités de chacun furent pleinement utilisées.

Huai Nanzi (deuxième siècle avant JC)

Apprentissage de la coopération : Fiche n°5

Soyez avisés comme des ânes !

Objectifs : Développer l'attitude de coopération chez les enfants

Mots-clés : coopération – conflit – arts plastiques – éducation civique – bande dessinée

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : les élèves de cours moyen

Durée : 45 mn

Nombre de séances : 1

Matériel :
- Photocopies des 6 vignettes des ânes à découper horizontalement pour en faire un puzzle.
- L'affiche : « Coopérer, ça enrichit la vie ! »de l'association : Non-Violence Actualité

Source :
Fiche mise au point par Eric Powolny (proposée en septembre 2004), professeur des écoles détaché au pôle éducatif du Mémorial de Caen. Cette fiche s'inspire du dossier *10 fiches pédagogiques pour la classe* et du pack *La non-violence s'affiche* constitué de 8 affiches pédagogiques édités par Non-Violence Actualité, BP 241, 45202 Montargis cedex.
E-mail : nonviolence.actualite@wanadoo.fr - Site www.nonviolence-actualite.org.
Bibliographie : Jérôme Bruner, *L'éducation, entrée dans la culture*, Retz, 1996.

Démarche pédagogique possible :

1) Introduction : 5 mn

Imaginer une situation-problème, conflictuelle, en demandant de trouver une solution « gagnant-gagnant ». Par exemple : deux enfants meurent d'envie de faire de la balançoire, or, il n'y a qu'une seule balançoire dans le jardin…
Mettre l'accent sur le fait que, pour imaginer une issue au conflit où chacun serait gagnant, il est nécessaire d'apprendre à coopérer pour trouver une solution positive.

2) Phase individuelle : 5 mn

Distribuer les 4 premières vignettes découpées des ânes.
Consignes : demander aux élèves :
- de baptiser collectivement les ânes blanc et noir,
- d'imaginer une histoire cohérente en les rangeant dans l'ordre chronologique de haut en bas.

Sur une 5ème vignette vierge, chaque enfant propose une suite à sa propre histoire (un dessin au recto et une phrase au verso).
Coller le tout sur une feuille A4.

3) Confrontation à 2 : 5 mn

Comparer les 2 histoires et s'expliquer : respect des consignes, comprendre l'histoire de son voisin si elle est différente de la sienne.
Beaucoup d'enfants ont des difficultés à s'exprimer devant un grand groupe. C'est l'occasion ici de faire ses premiers essais avec un interlocuteur.

4) Confrontation collective :15 mn

Afficher toutes les productions au mur en classant les histoires similaires.
Pour chaque histoire différente, demander aux enfants de :

- décrire la scène (lecture d'image, interpréter les traits près des museaux, la tension de la corde, la posture des oreilles,…)
- ce que ressentent les ânes (réactions physiques liées aux émotions et aux sentiments, noter sur le côté les noms, adjectifs,…)
- classer les solutions positives ensemble, tout en gardant les variantes.

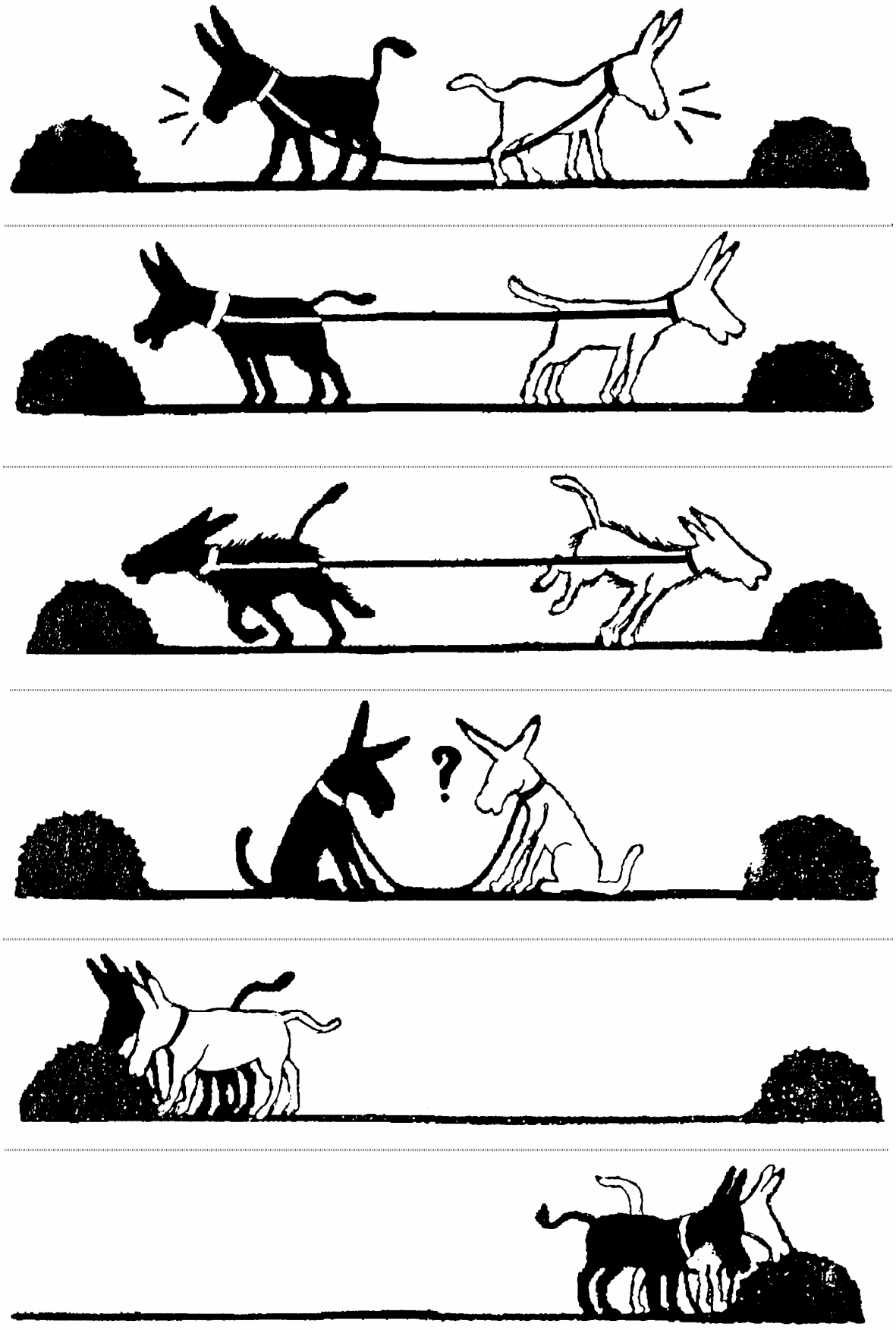
5) Avec l'affiche (ou à défaut les photocopies de la page entière A4 des 2 ânes) : 15 mn.

Voici une solution possible positive à ce conflit (celles des élèves étant tout à fait valables).
A tort, l'âne est réputé bête, à tel point que dans le passé, pour stigmatiser un cancre, on lui mettait « un bonnet d'âne » sur la tête. (encore une idée reçue bien ancrée !)
Peut-on trouver une phrase qu'on écrirait en gros sous l'affiche comme un slogan ?
L'idée du slogan est de pouvoir l'utiliser dans toutes les situations-problèmes où des enfants, comme des adultes seront en conflit, en train de s'injurier ou de se battre, dans le but de les encourager à imaginer d'autres moyens pour résoudre leur conflit, comme les ânes ont su le faire !
Cette image peut servir de rupture dans les comportements habituels de violence.
Par exemple : « Soyez avisés comme des ânes ».
Faire « une tempête de cerveaux » puis voter pour le slogan qui plait le plus.

6) Mise en œuvre d'une campagne de coopération :

Il s'agit de réaliser une affiche (collective ou en groupes) qui prend en compte les éléments de la situation des 2 ânes et du slogan retenu.
Jérôme Bruner, sociologue américain, parle « *d'Externalisation* », c'est-à-dire de réalisations communes qui créent et maintiennent la solidarité d'un groupe et qui aident à construire une communauté d'apprentissage mutuel, tout en sensibilisant à la division du travail (Tom est un as de l'ordinateur, François est formidable pour le coloriage, Anaïs et Mathilde sont des génies des mots,…)
Une équipe volontaire saura faire preuve de compétence coopérative et dissuasive pour persuader le directeur de l'école d'accepter un affichage dans un lieu exposé aux regards de tous.
Cette affiche sera utile aux médiateurs dans la cour de récréation si un tel projet existe dans votre école.
Au besoin, on organisera un jeu de rôles, une simulation pour préparer la rencontre avec le directeur.

Annexe : Le puzzle des ânes



Apprentissage de la coopération : Fiche n°6

Réaliser une valise de jeux coopératifs en maternelle

Objectifs *:*
- Coopérer dans une activité qui se déroule sur une année.
- Privilégier l'esprit de coopération sur l'esprit de compétition dans des jeux de table dits « jeux coopératifs ».
- Développer des habiletés d'expression orale

Mots-clés : coopération – français – arts plastiques – jeu – projet de classe

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : Moyenne et grande sections de maternelle

Durée *:* 20 minutes par séance

Nombre de séances *:* Ateliers hebdomadaires par groupes de 6, pendant que se déroule un atelier avec un groupe, les autres élèves sont en activité autonome

Matériel : Divers (crayons, ciseaux, pâte à sel, etc.)

Source : Cette activité s'est déroulée dans le Loiret durant l'année scolaire 2001-2002 dans les classes de moyennes sections de maternelle de Jargeau et de Ladon et dans la classe de grande section de maternelle de Chateauneuf. Elle a été mise en place par quatre institutrices de l'AGIEM (Association générale des institutrices et instituteurs des écoles et classes maternelles publiques).
Pour l'école de Ladon, cette activité se situait dans cadre du projet d'école décidé après avoir constaté une augmentation des disputes, des bagarres, des incivilités et de l'absence de politesse des enfants, notamment sur la cour de récréation. Le projet d'école s'intitulait « Citoyens dès la maternelle ». Un travail d'élaboration de règles de la classe et de règles de la cour de récréation a pu se faire dans ce cadre là.

Le projet : « Réaliser une valise de jeux coopératifs »

Le projet mené par ces trois classes avait trois dimensions :

1. Faire un travail pédagogique autour du conte traditionnel
2. Réaliser des jeux coopératifs à partir de ces contes
3. Etablir une correspondance avec les autres classes pour suivre l'évolution des travaux des autres et réaliser une rencontre finale de mise en commun.

Chaque classe avait pour objectif la réalisation de 2 jeux avant la rencontre finale. Lors de la mise en commun chaque classe devait faire cadeau aux autres classes de ses jeux. Chacune serait ainsi en possession d'une valise de six jeux coopératifs. Le projet prévoyait enfin la réalisation d'une quatrième valise pour être prêtée l'année suivante à d'autres écoles. En résumé, chaque classe devait fabriquer 4 exemplaires de chacun de ses jeux.

Les six contes retenus ont été :

1. Le Petit Chaperon rouge
2. Boucle d'Or et les trois ours
3. Pierre et le Loup
4. Jack et le haricot magique
5. Les trois petits cochons
6. Le Petit Poucet

La progression pédagogique (avec le conte du petit chaperon rouge)

1) Le travail autour du conte : le Petit Chaperon rouge

Il existe de nombreuses versions écrites de ce conte traditionnel. La plus ancienne est due à Charles Perrault en 1697 dans ses « contes de ma mère l'Oye ». Dans cette version, le conte se termine avec le méchant Loup qui se jette sur le Petit Chaperon rouge et qui le mange. La version due aux frères Grimm, tirée des « Contes d'enfants et du foyer » publiés en 1812 présente une fin heureuse pour le Petit Chaperon rouge.
* Il s'agit dans un premier temps d'un travail sur le langage et sur la compréhension du texte.
* Il est possible de lire plusieurs versions de ce conte pour repérer les différences. Il vaut sans doute mieux éviter les versions qui se terminent mal pour le Petit Chaperon rouge.
* Faire raconter ce conte par les enfants.
* Monter une petite saynète que le groupe pourra présenter aux autres enfants de la classe. Il y a besoin de 6 acteurs : un conteur et 5 pour les différents personnages qui interviennent dans le conte : la maman, le Petit Chaperon rouge, le Loup, la grand mère et le chasseur.
* Il est possible aussi de faire un travail sur les émotions : faire deviner ce que ressentent, la maman, le Petit Chaperon rouge, le Loup, la grand mère dans chacune des séquences de l'histoire.

2) Pour la conception du jeu à réaliser :

a. Le verger :

Le jeu qui sera réalisé s'inspire du jeu « Le verger » édité par Haba et qu'il est possible de se procurer auprès de *Non-Violence Actualité* (BP 241, 45202 Montargis cedex).
Voici comment est décrit l'esprit du jeu :
Dans le verger, l'été fait mûrir les fruits. La corneille est ravie. Elle attend avec impatience l'heure où elle pourra satisfaire sa gourmandise. Mais voici que ce matin, les enfants vont cueillir les fruits. « Oh ! la la ! croasse la corneille, je dois les gagner de vitesse… ». Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait trop mangé ? S'ils veulent y parvenir les enfants devront s'entraider.

On peut remarquer le ressort du jeu coopératif : il s'agit de bien coopérer pour gagner contre un adversaire commun, ici la corneille. Il serait utile que les enfants puissent jouer avec ce jeu pour bien s'imprégner des règles.

b. Le Petit Chaperon Rouge :

Ici la corneille sera remplacée par le Loup dessiné dans un carré de 20cm sur 20cm au milieu d'un plateau de jeu de 40 cm x 40 cm, représentant la forêt.
Le jeu se joue avec 4 enfants qui vont devoir aider le Petit Chaperon rouge à prendre de vitesse le Loup. Chaque enfant à tour de rôle jette un gros dé ayant une gommette rouge sur 4 faces et une gommette noire sur chacune des deux autres faces. Chaque enfant au départ a un petit panier vide.
Sur le plateau de jeu on trouve 4 morceaux de beurre, 4 petits pots de miel et 4 galettes, d'une part, et, d'autre part, 9 morceaux d'un puzzle qui reproduit le dessin du Loup au milieu. Le Loup va essayer de se reconstituer avec les pièces du puzzle au milieu du plateau. Les enfants vont essayer de remplir leurs paniers avec les trois denrées que le Petit Chaperon rouge doit porter à sa grand mère. Pour gagner, il faut que les quatre paniers soient pleins avant que le Loup ne soit reconstitué.
A tour de rôle les enfants jettent le dé. Si la face obtenue est noire, une pièce du puzzle est installée dans le carré central ; si la face est rouge, l'enfant prend une denrée et la met dans le panier de son choix.

c. Boucle d'Or :

Pour le conte de Boucle d'Or et des trois ours, un principe de jeu semblable peut être pris. Les enfants prennent le parti des trois ours contre l'intrusion de Boucle d'Or dans leur maison.
Les paniers sont remplacés par trois dessins de tailles différentes du papa ours, de la maman ours et du petit ours. Sur chacune de ces figurines, les enfants, avec le dé, devront rassembler quatre autres

figurines représentant les éléments suivants : une assiette, un bol, une chaise et un lit. Ces figurines sont elles-même de tailles différentes et les enfants doivent apprendre à associer correctement les tailles des objets avec les tailles correspondantes des ours.
Boucle d'Or sera reconstituée par un puzzle de 9 morceaux.

3) La confection du jeu :

Ne pas oublier qu'il y a 4 exemplaires du jeu à réaliser. Si la classe est découpée en 4 groupes, chacun pourra suivre la réalisation d'un exemplaire du jeu.
* Les galettes peuvent être faites en pâte à sel.
* Les morceaux de beurre peuvent être faits avec de petits parallélépipèdes de bois emballés dans le papier de petits paquets de beurre
* Les pots de miel peuvent être figurés par des petits pots de confiture vides.
* Trouver des petits paniers.
* Les enfants peuvent s'exercer à dessiner le Loup. La version retenue sera photocopiée, collée sur un carton et découpée en 9 pièces du puzzle. La décoration du plateau peut être l'occasion de réinvestir quelques techniques d'arts plastiques.

4) La rédaction de la règle du jeu par les enfants:

* Les enfants jouent plusieurs fois avec le jeu réalisé jusqu'à ce que tous en aient bien compris les règles.
* La règle écrite comporte quatre éléments : le titre du jeu ; la liste du matériel ; le but du jeu ; le déroulement du jeu.
* Les enfants dictent ce qu'ils veulent voir figurer dans la règle et la maîtresse écrit au tableau ce qui est énoncé et accepté par les enfants.
* En prenant modèle sur ce qui est écrit au tableau, les enfants peuvent recopier la règle sur l'ordinateur, chacun tapant au clavier une partie du texte.
* La maîtresse fait la mise en forme et imprime le texte obtenu

5) Les échanges et la rencontre avec les autres classes :

* La classe a écrit aux autres classes (avec la technique d'écriture décrite précédemment. Ce sont les enfants qui dictent ce qu'ils veulent dire) pour leur faire part de leurs réalisations
* Les deux autres classes ont répondu.
* On fixe un après-midi pour la rencontre.
* Les parents d'élèves participent à l'organisation. Une salle municipale assez grande est retenue.
* Les jeux sont installés et les enfants par petits groupes accompagnés de deux adultes (parents, maîtres et maîtresses) essaient tous les jeux présentés. Il y a douze groupes
* Il y a ensuite le don, des jeux fabriqués, aux autres écoles.
* L'après midi se termine par un goûter.

Il est souhaitable que cette rencontre n'ait pas lieu à la fin de l'année, mais début mai par exemple. Cela permet de continuer les ateliers de manière à pouvoir bien exploiter les jeux qui ont été offerts à la classe et les contes qui leur ont servi de supports.

Apprentissage de la coopération : Fiche n°7

La traversée du pont

Objectifs : Sensibiliser à la coopération ; développer les habiletés coopératives ; développer le raisonnement logique

Mots-clés : coopération – français - mathématiques – groupe coopératif – conte – mise en situation

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : CM1, CM2, collège

Durée : 1 heure

Nombre de séances : Première séance d'une heure suivie d'une seconde séance d'une heure également (Fiche n°8)

Matériel :
- Le conte « La traversée du pont » (Annexe)
- Des feutres et des grandes feuilles blanches (ex : Paperboard) pour chacun des groupes

Sources : Vincent Roussel de la Commission éducation de la Coordination française pour la Décennie

Démarche pédagogique pour la première séance :

1) Demander aux élèves de la classe de définir les mots « partage », « solidarité », « coopération » en trouvant des mots synonymes. Ecrire les propositions des élèves au tableau.
   Demander ensuite aux élèves de décrire des situations de partage, de solidarité et de coopération à la maison ou à l'école
   Annoncez que vous allez leur lire un conte et qu'ils auront à dire si la situation du conte est une situation de partage, de solidarité ou de coopération.

2) Lire la première partie du conte « La traversée du pont »

3) Faire raconter l'histoire à un élève. Demander aux autres élèves de compléter jusqu'à ce que la situation soit bien comprise par tous et que le problème qui se pose aux brebis le soit également. Ecrire les données utiles au tableau : le nom des brebis, le temps mis par chacune d'elles pour traverser le pont et le temps d'intervention du loup.

4) Poser la question : Quel est le mot qui caractérise le mieux la réaction des brebis : partage, solidarité ou coopération ?

Le but de cet échange est d'arriver à percevoir les différences de comportements décrits par ces mots et de comprendre ce qu'il y a de spécifique dans la notion de coopération. L'échange s'appuie sur les exemples cités par les élèves et sur la situation du conte.
Après l'échange on peut donner comme définition : « *une situation de coopération est une situation où l'on se réunit pour mettre en commun nos savoir-faire et nos compétences afin de résoudre un problème ou de réaliser un projet que, seul, aucun d'entre nous n'aurait pu réaliser. Il est nécessaire que tous reconnaissent les compétences particulières et les points forts de chacun (c'est ce qu'on appelle l'interaction positive) et que tous participent activement à la réalisation de l'objectif commun (c'est ce qu'on appelle la responsabilisation)*».

5) Mise en situation et réalisation d'une affiche: prévoir 20 minutes

Annoncer que les élèves vont travailler par groupes de quatre ou de trois pour, ensemble, essayer de trouver comment les brebis sont parvenues à s'échapper. Chacun pourra s'identifier à l'une des brebis, sauf pour les groupes de trois élèves. Donner une responsabilité à chacun dans le groupe.
Par exemple :

- Un animateur : il est chargé de réguler la parole dans le groupe afin de veiller à ce que les élèves parlent bien les uns après les autres et que tous soient invités à donner leur avis et leurs idées. Il veille au temps imparti pour l'exercice et à maintenir un niveau sonore qui ne gêne pas le travail des autres groupes.
- Un secrétaire : il note les propositions faites et dans les 10 dernières minutes il réalise une affiche où seront inscrites ces propositions du groupe. Il peut se faire assister des autres pour des dessins ou des illustrations de l'affiche. Cette affiche servira lors de la mise en commun lors de la séance suivante.
- Un rapporteur général : il sera chargé de venir présenter les solutions proposées par le groupe en commentant l'affiche réalisée.
- Un rapporteur de coopération : il sera attentif à la manière dont chacun participe à la recherche de solutions. Il lui sera demandé de faire un rapport oral au groupe-classe en vue de mieux comprendre les difficultés du travail coopératif et de trouver des idées pour le rendre plus efficace.

Donner une grande feuille vierge et des feutres à chaque groupe pour la réalisation de l'affiche.

6) Vous ramassez les affiches pour la séance suivante. (Fiche n°8)

Annexe : Le conte « La traversée du pont »

Il était une fois un loup qui gardait quatre brebis dans une île lointaine. Depuis plusieurs mois, il se les réservait pour un grand festin qu'il comptait donner à ses amis le jour de la fête du village, dans une semaine.

L'île est séparée du continent par un pont très long, rempli d'ornières et très fragile. Seules deux brebis pouvaient y passer en même temps sans que le pont ne s'écroule. A la sortie du pont il y a un enclos fermé par un mur d'enceinte avec une porte très lourde. Pour s'échapper, il aurait faudrait que les quatre brebis puissent s'arc-bouter contre cette porte pour réussir à l'ouvrir.

Les brebis s'appellent Samia, Jeanne, Asligul et Fatimata. Toutes, elles ont souvent eu l'occasion de traverser le pont, seules, pour aller brouter l'herbe tendre dans l'enclos, de l'autre côté. Elles ont, chaque fois, regardé la lourde porte en rêvant de liberté. Elles ont même essayé de la pousser, mais en vain. Elles connaissent exactement le temps qu'il leur faut pour aller jusque là : Samia qui est très handicapée mais très forte a besoin de 10 minutes pour traverser le pont, Jeanne, qui boîte mais qui est très rusée, met 5 minutes, Asligul, qui est espiègle mais très courageuse, met 2 minutes et Fatimata qui est insouciante mais très sportive, met une minute seulement.

Elles auraient pu traverser par deux et attendre d'être de l'autre côté pour que les deux autres traversent à leur tour et alors en poussant toutes les quatre la lourde porte, elles auraient réussi à l'ouvrir, surtout grâce à Samia qui malgré son handicap est très forte. Elles auraient gagné la liberté mais, malheureusement le loup les surveille trop bien et jamais il ne permet que plus d'une brebis à la fois aille brouter dans l'enclos de l'autre côté du pont.

Le soir, fatigué, le loup rentre chez lui, au milieu de la forêt, pour aller dormir. Il enclenche alors un signal qui donne l'alarme dès qu'une brebis s'aventure sur le pont. De toute façon il est tout à fait rassuré : les brebis ne peuvent pas s'échapper dans la nuit car, sans lumière, elles ne peuvent s'engager sur le pont sans risquer de tomber dans une ornière. Ce qu'il ne sait pas, c'est que Fatimata, insouciante mais très rapide, venait de lui chiper une lampe électrique, un soir, alors qu'il s'apprêtait à rentrer chez lui. Elle s'était enfuie tellement vite que le loup n'avait rien pu voir, ni rien deviner.

Un jour, Asligul, espiègle mais courageuse, avait dit à ses compagnes. Il faudrait que nous connaissions le temps de réaction du loup lorsque l'alarme sonne chez lui. La nuit précédente, exprès, elle avait déclenché le signal d'alarme et, vite, elle était rentrée se coucher, faisant semblant de dormir, avec un chronomètre sous le drap. Quand le loup fut arrivé, le chronomètre indiquait 18 minutes. Dix-huit minutes pour que le loup intervienne, c'est un temps vraiment très long, mais c'est réellement le temps qu'il lui faut pour… se raser, se laver, s'habiller et répondre à la petite comptine qui, pour le maintenir en éveil, lui chante : « Prom'nons-nous dans le bois, pendant que le loup n'y est pas. Si le loup y était, il nous mangerait. Loup y es-tu ? Que fais-tu » et le loup de répondre : « je rase ma barbe » ou bien « je lave ma figure » ou bien « je mets ma culotte » et le loup a beaucoup de choses à faire avant d'être bien prêt.

Asligul venait de donner le résultat de son test à ses amies qui se mettent alors à réfléchir, toutes ensemble.

- Nous avons encore une semaine pour réussir à nous enfuir avant la fête du village, dit Samia.
- Voilà comment il faudrait faire, explique Jeanne. Avec la lumière de la torche, deux d'entre-nous traversent le pont. Une seule revient, toujours avec la lumière, puis deux autres peuvent traverser. Nous serons alors trois de l'autre côté. Il faudra donc que l'une des trois ramène encore une fois la lampe électrique pour venir chercher la dernière d'entre-nous. Alors nous unissons nos efforts et, toutes les quatre, nous poussons la porte. Nous sommes sauvées.
- Oui mais, s'inquiète Asligul, il faudrait que nous mettions moins de 18 minutes pour être toutes les quatre de l'autre côté, sinon le loup arriverait à temps et nous serions perdues.
- Et puis, ajoute Fatimata, si je traverse avec Samia, je suis obligée de l'attendre pour que nous puissions marcher dans la lumière toutes les deux : il n'y a qu'une lampe. Dans ce cas il nous faut 10 minutes. Par contre si c'est moi qui ramène la lampe, seule, je n'ai besoin que d'une minute seulement car je suis très rapide… Ce jour-là et les jours suivants, elles continuent à mettre en commun toutes leurs idées pour essayer de trouver une solution…

Le jour de la fête arrive. Ce matin-là, le loup se lève de très bonne heure, bien avant le lever du soleil, pour aller vérifier si tout est bien mis en place dans la salle du village où il a invité ses amis à un plantureux repas. Il est tout joyeux en pensant au merveilleux festin qu'il va pouvoir leur offrir et, dans la matinée, il se rend sur l'île avec un grand couteau pour attraper les brebis. Mais, mais, mais… oh ! surprise ! Où sont-elles passées ? Les brebis ont disparu ! Elles ont réussi à s'enfuir et… c'est le loup qui est bien attrapé.

Saurez vous trouver comment elles ont bien pu faire pour gagner la liberté ?

Auteur : Vincent Roussel

Suite : Fiche n°8

Apprentissage de la coopération : Fiche n°8 (suite de la fiche n°7)

La traversée du pont (suite)

Objectifs : Sensibiliser à la coopération ; développer les habiletés coopératives ; développer le raisonnement logique

Mots-clés : coopération – français – mathématiques – groupe coopératif – conte – mise en situation

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : CM1, CM2, collège

Durée : 1 heure
Nombre de séances : Deuxième séance d'une heure précédée d'une séance d'une heure (Fiche n°7)

Matériel :
- La fin du conte « La traversée du pont » (Annexe n°1)
- Le tableau des résultats (Annexe n°2)
- Le tableau des résultats (Annexe n°3)

Source : Vincent Roussel de la commission éducation de la Coordination française pour la Décennie

Démarche pédagogique pour la deuxième séance

1) Mise en commun et discussion :

Préparation : Les affiches sont toutes exposées dans la classe et vous avez choisi l'ordre dans lequel elles vont être examinées en commençant par les plus éloignées de la solution correcte. Si une affiche présente la solution correcte, vous l'examinerez en dernier.

Pour chaque groupe, vous demandez au « rapporteur de coopération » de venir exposer ce qu'il a prévu de dire.

Ce rapport est suivi d'un échange avec la classe pour apporter des précisions puis répondre aux questions : Qu'est-ce qui a été efficace, agréable dans ce travail ? Qu'est-ce qui a été difficile ? Qu'est-ce qui aurait pu être fait pour que la coopération soit plus efficace ?

Puis vous demandez au « rapporteur général » de commenter l'affiche et de présenter les solutions retenues par son groupe.
Ce rapport est suivi d'un temps d'échange avec la classe pour valider ou pour réfuter ces propositions.

2) Fin du conte (Annexe 1) :

Que la solution ait été trouvée ou non, vous lisez la fin du conte et interrogez les élèves jusqu'à ce que tous aient bien compris comment les brebis ont pu traverser le pont avant l'intervention du loup.

A l'intention de ceux qui ont le plus de difficultés à bien comprendre la solution, vous proposez de faire une mise en situation. Quatre élèves jouent le rôle des brebis. Un objet figure la lampe électrique. Par deux, les élèves traversent la classe, simulant ainsi la traversée du pont et à chaque traversée on inscrit au tableau les temps de passage. L'addition de ces nombres est de 17 pour la bonne solution.

3) Pour les élèves de collège :

Vous proposez à nouveau un travail en groupe de 4 ou de 3. Ce travail a pour but de mettre tout de suite en application les suggestions faites pour améliorer le travail coopératif. Il permet également de donner aux élèves une notion de « combinatoire » en mathématiques.

Nous pouvons tous comprendre que pour le trajet de retour les brebis ont tout intérêt à proposer la plus rapide de celles qui sont de l'autre côté. On pose alors le problème suivant : Combien y a-t-il de manières différentes de s'organiser pour réaliser la traversée de toutes les brebis ? Le raisonnement fait par Jeanne nous indique qu'il y a 18 possibilités. Recenser toutes ces possibilités et, pour chacune d'elles, calculer le temps nécessaire. C'est la seule manière de s'assurer que la solution trouvée est la meilleure et même la seule.

On propose aux élèves de distribuer à chaque groupe un tableau (Annexe 2) où ils pourront écrire toutes leurs solutions. Une fois que toutes les possibilités sont recensées, vous pouvez suggérer que, pour les calculs, ils peuvent se partager le travail.

Vous expliquez aux élèves les conventions d'écriture que vous proposez

- Chaque brebis sera représentée par la première lettre de son prénom : S pour Samia, J pour Jeanne, A pour Asligul et F pour Fatimata.
- Dans la première colonne on mettra par exemple SJ pour indiquer que Samia et Jeanne font la première traversée.
- Dans la deuxième colonne on écrira J indiquant que c'est Jeanne, la plus rapide des deux qui fera le premier retour.
- Dans la troisième colonne on marquera par exemple JA pour indiquer que Jeanne et Asligul font la deuxième traversée.
- Dans la quatrième colonne on marquera A pour indiquer que Asligul, la plus rapide des trois, fait le deuxième retour.
- Dans la cinquième colonne on écrira AF pour dire qu'Asligul et Fatimata font la dernière traversée.
- Dans la sixième colonne vous écrirez : 10 + 5 + 5+2+2 pour indiquer les temps de traversées et de .retour
- Dans la dernière colonne vous écrivez 24 qui est le temps total.

4) Pour terminer la séance, vous pouvez envisager plusieurs possibilités :

- Ramasser les feuilles quand le temps imparti à l'exercice est écoulé. Vous mettrez une note qui sera inscrite dans le bulletin trimestriel. Chaque élève du groupe aura la même note qui représentera sa note de coopération. La perspective de la note contribue à développer l'interdépendance positive dans le groupe.
- On peut se contenter d'aider plus activement les groupes pour qu'ils terminent le travail correctement et sortent de la séance avec le tableau correctement rempli. Dans ce cas l'accent est davantage mis sur l'apprentissage cognitif.

Annexe n°1 : La fin du conte « La traversée du pont »

Elles avaient échangé bien des idées au cours au court de la semaine. Tout de suite Fatimata avait dit : « C'est bien simple ! Comme je suis la plus rapide, je vais accompagner chacune d'entre vous car j'aurai vite fait de revenir après chaque traversée. » Jeanne avait tout de suite calculé qu'il faudrait alors 19 minutes et que le loup serait arrivé bien avant qu'elles aient pu s'enfuir. Samia qui est très forte avait eu une idée : « si l'une de nous, une qui court vite comme Asligul ou Fatimata, porte une autre qui ne court pas vite, comme Jeanne ou moi, pour traverser le pont, on pourrait gagner un temps précieux. » Tout de suite Asligul avait pris Jeanne sur son dos pour faire un essai sur l'île. Elle avait du se rendre à l'évidence : c'était beaucoup trop épuisant et, même si elle avait réussi à traverser le pont qui est très long, elle aurait mis beaucoup plus de temps que si Jeanne avait marché à côté d'elle.

C'est la dernière nuit. L'aube approche et si, au lever du soleil, elles n'ont pas trouvé de solution, c'en est fait d'elles. L'angoisse les saisit. Jeanne qui est bonne calculatrice, raisonne à voix haute : « Il faut examiner toutes les possibilités et calculer le temps nécessaire pour chacune d'elles. Voyons, pour la première traversée, il y a 6 possibilités. On peut très bien les énumérer toutes les six. Admettons que c'est toujours la plus rapide qui revient avec la lampe. Avant la deuxième traversée, nous serons trois et il y aura alors trois possibilités de choisir celles qui feront ce deuxième passage. Je calcule donc qu'il y a en tout, 18 possibilités, pas une de plus. » « C'est bien un raisonnement de matheuse, s'écrie Asligul exaspérée. Ça ne nous sert à rien de savoir cela et puis, nous n'avons plus le temps de faire tous ces calculs. » Samia désespérée fond en larmes : « Tout cela est de ma faute. Je suis handicapée et je vous retarde toutes. » Jeanne, vexée par la remarque d'Asligul et émue de la détresse de Samia se met à pleurer à son tour : « Moi aussi je suis lente et je vous retarde. Si seulement nous pouvions passer ensemble Samia et moi, on gagnerait peut-être un peu de temps » Gagnée par la contagion émotionnelle, Fatimata s'effondre à son tour : « Oui, mais ça ne peut pas marcher, car si vous partez ensemble les premières, il faudra bien que l'une de vous revienne apporter la lumière ! Et vous êtes lentes toutes les deux ! Nous sommes vraiment perdues » Asligul qui ne se décourage jamais, émue par le désespoir de ses amies, se met à leur parler doucement en essayant de maîtriser l'angoisse qui l'étreint, elle aussi : « Je te demande pardon Jeanne car je vois bien que je t'ai fait de la peine en te parlant brusquement tout à l'heure. Mais pourquoi ne pas calculer avec les idées que vous venez de donner ? Si on veut que Samia et toi passiez ensemble pour gagner un peu de temps et s'il n'est pas possible que ce soit vous qui partiez les premières, alors il faut que ce soit Fatimata et moi. Peux-tu calculer combien de temps cela nous prendrait ? » Aussitôt Jeanne se met à compter et s'écrie : « 17 minutes. Nous sommes sauvées. Plus une seconde à perdre. Le soleil se lève déjà et le loup va arriver »… Et dix-sept minutes plus tard, en dansant de joie, elles s'échappaient de cette prison qui aurait pu être mortelle…

Auteur : Vincent Roussel

Annexe n°2 : Tableau de réponse

Traversée n°1	Retour n°1	Traversée n°2	Retour n°2	Traversée n°3	Calculs	Totaux en minutes	Numéro de ligne
SJ	J	JA	A	AF	10+5+5+2+2	24	1
							2
							3
							4
							5
							6
							7
							8
							9
							10
							11
							12
							13
							14
							15
							16
							17
							18

Annexe n°3 : Tableau des résultats

Traversée n°1	Retour n°1	Traversée n°2	Retour n°2	Traversée n°3	Calculs	Totaux en minutes	Numéro de ligne
S J	J	JA	A	AF	10+5+5+2+2	24	1
S J	J	JF	F	AF	10+5+5+1+2	23	2
SJ	J	AF	F	JF	10+5+2+1+5	23	3
SA	A	JA	A	AF	10+2+5+2+2	21	4
SA	A	AF	F	JF	10+2+2+1+5	20	5
SA	A	JF	F	AF	10+2+5+1+2	20	6
SF	F	JF	F	AF	10+1+5+1+2	19	7
SF	F	AF	F	JF	10+1+2+1+5	19	8
SF	F	JA	A	AF	10+1+5+2+2	20	9
JA	A	SA	A	AF	5+2+10+2+2	21	10
JA	A	AF	F	SF	5+2+2+1+10	20	11
JA	A	SF	F	AF	5+2+10+1+2	20	12
JF	F	SF	F	AF	5+1+10+1+2	19	13
JF	F	AF	F	SF	5+1+2+1+10	19	14
JF	F	SA	A	AF	5+1+10+2+2	20	15
AF	F	SF	F	JF	2+1+10+1+5	19	16
AF	F	JF	F	SF	2+1+5+1+10	19	17
AF	F	SJ	A	AF	2+1+10+2+2	17	18

Apprentissage de la coopération : Fiche n°9

Les activités théâtrales

Objectifs *:*
- Comprendre les avantages et les inconvénients de la compétition et de la coopération.
- Chercher des idées pour que l'activité de la classe soit plus coopérative.
- Mettre en œuvre une représentation théâtrale de la coopération et de la compétition, l'activité théâtrale étant elle-même une activité coopérative.

Mots-clés : coopération – français – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : Cours élémentaires et cours moyens

Durée *:* Une séance de 50 minutes + le temps d'une mise en application sous la forme d'une activité théâtrale

Nombre de séances *:* 1 minimum

Matériel : aucun

Sources : Cette fiche a trouvé son inspiration dans le livre de Jeanne Gerber, *Pour une éducation à la non-violence*, Belgique, éd. Chronique Sociale/EVO, 2000. Cet ouvrage propose un programme d'éducation à la non-violence et à la paix composé de 20 séances pour deux groupes de niveau : les 8-10 ans et les 10-12 ans. Le projet dans les écoles a été mis en application dès 1992 en Belgique sous la forme d'ateliers d'une demi-journée, puis il a été travaillé sous forme d'un programme se développant sur une année scolaire au rythme d'une séance par semaine.

Idées pour une démarche pédagogique :

1) Vous annoncez que le but de cette séance est de réaliser une représentation théâtrale pour la fête de fin d'année, à partir des deux histoires que vous allez lire. Mettre en scène une histoire et la jouer devant un public, c'est une activité coopérative et le but de la séance est de réfléchir à la notion de coopération.

2) Ecrire deux grands "C" au tableau. Compléter un C avec « oopération » et inviter les enfants à trouver un autre mot qui commence par "C" et qui désigne une idée opposée à la coopération : « compétition ». Posez la question : pouvez-vous donner des mots qui ont un lien avec l'un ou l'autre de ces deux mots ?

3) Posez les questions : Quelles activités faites-vous en coopération ? Quelles activités faites-vous en compétition ? Noter les réponses dans deux colonnes sous les mots « Coopération » et « Compétition ».

4) Lire l'histoire de *La soupe mexicaine* (Annexe 1). Vous la faites ensuite raconter par les élèves avec leurs propres mots. Demandez leur avis sur cette histoire.

5) Lire l'histoire de L*a soupe aux pierres* (Annexe 2). Vous la faites ensuite raconter par les élèves avec leurs propres mots. Demandez leur avis sur cette histoire.

6) Ouvrir un débat sur les deux histoires.

Vous pouvez orienter la discussion en posant des questions comme :
- Quelle histoire avez-vous aimée le plus ?
- En quoi sont-elles semblables ?
- En quoi sont-elles différentes ?
- En vous inspirant de votre expérience, pouvez vous dire quels sont les aspects positifs de la coopération et quelles sont ses faiblesses.

(*Il y a plus d'idées dans deux têtes que dans une seule ; on est soutenu par les autres ; on a une plus grande liberté d'action ; on est plus motivé car on se sent plus responsable du projet ; etc. Par contre il y a un risque de participation inégale ; cela prend plus de temps pour tout coordonner ; cela fait plus de bruit ; etc.*)
- Quels sont les aspects positifs de la compétition ? Quelles sont ses faiblesses ?

(*On est stimulé à vouloir faire aussi bien que les autres, à se dépasser ; on apprend à travailler seul et à prendre personnellement des responsabilités ; etc. Par contre il y a un manque d'enrichissement et de stimulation mutuelle ; on se compare aux autres ce qui entraîne une survalorisation ou une dévalorisation personnelle ; etc.*)
- Comment pourrait-on définir la coopération ?

7) Proposez votre propre définition :

Une situation de coopération est une situation où l'on se réunit pour mettre en commun nos savoir-faire et nos compétences afin de résoudre un problème ou de réaliser un projet que, seul, aucun d'entre nous n'aurait pu réaliser. Il est nécessaire que tous reconnaissent les compétences particulières et les points forts de chacun (c'est ce qu'on appelle l'interaction positive) et que tous participent activement à la réalisation de l'objectif commun (c'est ce qu'on appelle la responsabilisation).

8) Proposez de chercher au moins trois idées pratiques pour rendre la classe plus coopérative : (*Mettre à disposition une "boîte à idées" ; développer un système de vérification mutuelle, à deux, de la connaissance des leçons ; responsabilités tournantes pour l'animation des conseils de classe ; etc.*)

9) La séance est terminée.

Dans le cadre de l'éducation artistique, vous proposez de réaliser une activité théâtrale pour la fête de fin d'année en mettant en scène l'histoire de *La soupe mexicaine* et l'histoire de *La soupe aux pierres*. Pour chacune d'elles, 6 ou 7 acteurs sont nécessaires. Vous pouvez former des groupes de telle manière que tous les enfants aient un rôle. Les groupes choisissent l'histoire qu'ils veulent jouer. Demandez à ce que toutes deux soient bien prises en charge. Les scénarios peuvent être adaptés et complétés, les rôles de chacun définis, les répétitions organisées. Vous pouvez proposer à l'un des groupes de réaliser une vraie soupe mexicaine (recette détaillée sera trouvée sur Internet) et/ou une vraie soupe au caillou (recette indiquée en fin de l'annexe 2).

Si vous ne souhaitez pas un développement trop lourd, vous pouvez envisager une activité plus réduite. Vous proposez aux groupes de travailler la pièce qu'ils ont choisie pour la jouer devant la classe. Ils pourront alors bénéficier des remarques, suggestions, encouragements et appréciations des autres pour une amélioration du jeu scénique.

Il est cependant important de mettre les élèves en situation de devoir coopérer tant il est vrai que l'apprentissage de la coopération ne saurait se faire autrement qu'en expérimentant des situations de coopération.

Annexe n°1 : L'histoire de *La soupe mexicaine*

La soupe mexicaine

Mama va au marché. Ce soir, pour le souper, elle va préparer quelque chose de spécial : de la soupe mexicaine à la Mama ! Le meilleur de tout ce qu'il faut : les meilleures pommes de terre et les meilleurs piments, l'ail le meilleur, le céleri le meilleur.
Elle rencontre Maria, devant son école, et lui demande de ne pas rentrer trop tard parce qu'il y aura de la soupe mexicaine. Maria se réjouit, puis demande s'il est possible de ne pas mettre de pommes de terre dans la soupe : « les gens de la ville ici ne mangent pas de pommes de terre, ça fait grossir ! ». « D'accord, dit Mama, il y a assez de bonnes choses dans ma soupe, je ne mettrai pas de pommes de terre ».
Au marché, elle choisit les meilleurs légumes, il ne lui manque plus que les piments.
Chez l'épicier, elle rencontre Antonio, il y travaille après l'école pour se faire un peu d'argent de poche. « Chic ! De la soupe mexicaine, dit Antonio, mais, Mama, pourrais-tu faire la soupe sans piment ? Ici les gens ne mangent pas autant de piment ! S'il te plaît, ne mets pas de piment dans la soupe ! »
« D'accord, répond Mama, il y a assez de bonnes choses dans ma soupe. Je mettrai plus d'autres ingrédients. Ce sera tout de même une très bonne soupe ! »
« Hé, Mama, Mamacita ! » Ce sont Juan et Manuel qui l'appellent. Ils accourent vers elle. « Tu es allée faire des courses ? J'ai faim. Qu'as-tu acheté ? » demande Manuel en jetant un coup d'œil dans les sacs : « Des tomates et du céleri, des oignons et de l'ail... De la soupe mexicaine ! Miam ! Mais Mama, s'il te plaît, ne mets pas d'oignons dans la soupe. Les gens d'ici ne mangent pas autant d'oignons. Pourrais-tu essayer de faire la soupe mexicaine sans oignons ? S'il te plaît, Mamacita ! »
« Manuel a raison, dit Juan, je crois qu'il y a d'autres manières de faire la soupe mexicaine. S'il te plaît Mamacita, ne mets pas de tomates dans la soupe ! »
« De la soupe mexicaine sans tomates et sans oignons ? » Mama réfléchit un instant puis, voyant les visages anxieux des deux garçons, elle acquiesce et continue son chemin.
Elle entendit encore la voix de Manuel crier de loin : « Mamacita, tu fais la meilleure soupe mexicaine du monde ! »
Dans sa cuisine, à la maison, Mama déballe ses achats et pose tout sur la grande table. Pas de pommes de terre, pas de piments. Elle pousse les tomates de côté : pas de tomates, pas d'oignons. Elle s'assied et regarde ce qui reste. A ce moment, Rosie entre dans la cuisine.
« Bonjour, Mama, j'ai entendu dire que tu allais faire une soupe mexicaine ce soir ? Mais s'il te plaît, ne mets pas d'ail. J'étais invitée hier par mon petit ami dans un restaurant chic et il n'y avait pas d'ail dans la soupe. S'il te plaît, ne mets pas d'ail » et elle embrassa Mama.
A ce moment, Mama entendit plusieurs voix crier : « Mama, nous sommes rentrés » et tous se précipitèrent à la cuisine, Papa portant la petite Juanita sur ses épaules. « J'ai entendu dire que tu allais faire une soupe mexicaine ce soir » dit Papa. Mama ne répondit rien, mais ses yeux lançaient des éclairs. « Ta soupe est la meilleure soupe du monde. » dit encore Papa. « Je parie que tu veux que je ne mette pas de céleri dans la soupe, tu veux que je fasse ma soupe sans céleri ? »
« Le céleri, dit Papa, qu'est-ce qu'un peu de céleri ? Quelle différence si tu en mets ou si tu n'en mets pas ? ».
« Assez ! dit Mama. Laissez-moi seule. Je vous appellerai ! » Et en remuant les bras, sans écouter les protestations, elle les chassa tous hors de la cuisine.
Rosie, Manuel, Juan, Antonio, Maria, Papa et le bébé Juanita s'en allèrent au salon sur la pointe des pieds.
La cuisine était silencieuse, puis on entendit fredonner, puis des bruits de casserole et d'assiettes et de cuillères. Le fredonnement se changea en chanson. Mama chantait une chanson joyeuse, une chanson de la montagne. Au salon, tout le monde se mit à sourire. Mama chantait.
« A table! Le repas est prêt ! »
« Mmm miam ! » dit tout le monde en se mettant à table devant les bols de soupe fumants. Mais que se passe-t-il ?
- Ça ne ressemble pas à la soupe mexicaine, dit Maria en regardant son bol.
- Ça n'a pas l'odeur de la soupe mexicaine, dit Antonio en reniflant son bol.

- Ça n'a pas le goût de la soupe mexicaine, dirent Juan et Manuel en léchant leur cuillère.
- Ce n'est pas de la soupe mexicaine, dit Rosie, ce n'est rien d'autre que de l'eau chaude !
Toute la famille se tourna vers Mama. Elle souriait et chantonnait.
« La soupe qui est dans vos bols est juste celle que vous m'avez demandée. J'ai fait la soupe comme ma famille l'a souhaitée !
J'ai laissé de côté les pommes de terre que Maria ne voulait pas,
j'ai laissé de côté les piments qu'Antonio ne voulait pas,
j'ai laissé de côté les tomates que Juan ne voulait pas,
j'ai laissé de côté les oignons que Manuel ne voulait pas.
Pour Rosita, je n'ai pas mis d'ail et pour Papa, je n'ai pas mis le céleri (le petit rien qui ne fait pas de différence !)
C'est la nouvelle recette de la soupe mexicaine. C'est si simple et si facile : il n'y a qu'à laisser de côté tous les ingrédients".

Traduit et adapté de Mexicali soup,
Kathryn et William D. Hayes / Parents'Magazine Press. New York

Annexe 2 : Histoire de *La soupe aux pierres*

La soupe aux pierres

I1 était une fois un village qui ressemblait à beaucoup d'autres villages. Des maisons simples. Des jeunes, des vieux. La journée pour travailler, la nuit pour se reposer et les fêtes pour rire et pleurer. La vie dans ce village n'était ni meilleure ni pire que dans d'autres villages. Jusqu'à ce qu'arrive la guerre. Et avec elle, son cortège de peur, de méfiance et de faim.
Oui, ces jours-là tout le monde avait faim. Et vint le jour où personne n'eut plus rien à préparer, pas même un petit quelque chose à se mettre sous la dent.
Ce jour-là, la vieille Anna se réveilla avec une idée qui nageait dans sa tête comme un poisson qui monte une rivière. Elle souriait toute seule, parce qu'elle savait ce qu'il fallait faire pour vaincre la peur, la méfiance et même la faim. Au moins pour une journée.
Elle cherche sa plus grosse marmite, se rend sur la place, au milieu du village, allume un bon feu et installe sa marmite. Certaines têtes apparaissent aux fenêtres, curieuses. Que fait la vieille Anna ? Qu'est-ce qui la pousse à cuisiner dehors à la vue de tout le monde? Et qu'a-t-elle trouvé à préparer ces jours-ci?
Anna cherche de l'eau et la verse dans sa marmite. Quelques personnes sortent sur le pas de leur porte pour voir ce qu'elle va préparer maintenant. Elle ramasse tranquillement trois grosses pierres, les place doucement dans sa marmite et commence à tourner le tout lentement avec une grosse cuillère, en murmurant avec contentement. Les observateurs n'en peuvent plus de curiosité. L'un s'approche :
- Que fais-tu, Anna ?
- Mais, je fais de la soupe. De la soupe aux pierres.
- Comment ? De la soupe aux pierres !
- Oui, c'est très bon... Tu vas voir. Ne sens-tu pas déjà l'odeur agréable ? Bien sûr, elle sentirait encore meilleur avec un peu de céleri. Mais...
- Si ce n'est que ça, répond l'interlocuteur, je vais t'en chercher... J'en ai juste un peu qui reste au potager.
Anna sourit et continua à tourner lentement sa cuillère. Un deuxième villageois, curieux, vint tout près :
- Que fais-tu, Anna ?
- Je prépare de la soupe. De la soupe aux pierres.
- Tu rigoles, une soupe aux pierres !
- Oui, c'est très bon. Ne sens-tu pas déjà l'odeur alléchante. Bien sûr, ce serait bien d'avoir un peu d'oignon, mais je n'en ai plus chez moi.
- Si ce n'est que ça, je vais t'en chercher, je crois qu'il en reste quelques-uns à la cave chez moi.
Après avoir ajouté le céleri et l'oignon, Anna sourit et continua à tourner lentement sa cuillère.
Arrivent quelques enfants :
- Mais, Anna, que fais-tu, ici au milieu de la place ?
- Comme tout le monde a faim, moi aussi, je prépare de la soupe. Et puisqu'il n'y pas plus un morceau de nourriture dans tout le village, je fais de la soupe aux pierres. C'est toujours une bonne recette.
- De la soupe aux pierres ! On peut goûter ?
- Bien sûr que oui. Seulement, elle serait encore meilleure si on y ajoutait une ou deux pommes de terre, ou une carotte, mais...
- Si ce n'est que ça, nous savons où Pierre le grincheux cache quelques pommes de terre, dans l'abri derrière sa maison, et chez nous il y a encore quelques carottes. Allons-y...
Et Anna, vite ravitaillée en pommes de terre et carottes, sourit et continue à tourner lentement sa cuillère.
La vapeur de la soupe commence à se répandre tout doucement autour de la place. Les enfants se rapprochent et font un petit cercle autour du feu. « De la soupe aux pierres ! » Ils s'étonnent. Puis c'est le tour de Pierre le grincheux qui, ricanant, arrive avec un os de mouton, avec tout juste un peu de

viande attachée : « J'entends dire que tu fais de la soupe aux pierres... ma soupe préférée ! » dit-il en jetant un clin d'œil à la vieille Anna.
Et il jeta l'os dans la marmite.
Et voilà comment le village d'Anna, qui n'était ni meilleur ni plus mauvais que tous les autres villages dans la région, eut de quoi manger ce jour-là, un jour de guerre, un jour « de chacun pour soi ». Et Anna sourit, et continua à tourner sa cuillère, lentement, dans la grosse marmite de la soupe aux pierres.

Remarques

La Soupe au caillou (au singulier) est un thème récurrent de la littérature populaire. Il en existe de nombreuses variantes, la plus courante mettant en scène une soupe cuisinée avec un caillou. Ces multiples versions du conte populaire mettent en avant des valeurs et des thèmes universels, tels que :

- L'ermite, l'errant, l'étranger, rejeté par tout un village parce qu'il fait peur.
- La capacité à tirer parti d'une situation difficile par la ruse (soutirer les composants d'une soupe indispensable pour se nourrir), l'absence de recours à la violence pour dépasser un obstacle.
- La solidarité, la générosité, le partage avec les plus pauvres.
- La vie de village (se regrouper sur la place du village pour partager un repas)

Il existe un certain nombre d'albums de la littérature enfantine autour de ce thème.
La soupe au caillou, c'est également une recette authentique, proposée dans diverses régions. A Lisbonne, au Portugal, par exemple la « Sopa da Pedra » (soupe de pierre) est une soupe cuite avec une pierre au fond de la marmite, dans laquelle on met un peu de tout, suivant l'humeur du chef.

Apprentissage de la coopération - Fiche n°10

Décodage d'un message

Objectifs : Apprendre à coopérer dans une activité ludique.
Comprendre que l'apport de chacun est utile et que l'union est nécessaire pour une activité coopérative efficace.

Mots-clés : coopération – français - mathématiques – groupe coopératif - conte

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : collège

Durée : 1 h à 1 h 30 min

Nombre de séances : 1

Matériel : annexes

Sources :
- P. et B. Collet, *Des portes* s'ouvrent, Université de Paix, Namur. Cet exercice est présenté par Richard Fortat et Laurent Lintanf dans *Education à la paix, fiches pédagogiques pour les enfants de 4 à 12 ans*, éd. Chronique Sociale, 1989
- Pour la Science n°291, janvier 2002.

Idées pour une démarche pédagogique :

1) Vous annoncez que vous allez proposer une activité coopérative qui est le déchiffrage d'un conte bouddhique écrit avec des hiéroglyphes inconnus et que ce message, comme tous les contes du Bouddha doit contenir une sagesse dont nous pourrions nous inspirer dans notre vie de la classe. Il faudra de la patience, de la persévérance et si nous savons nous organiser dans des petits groupes et bien coordonner nos efforts nous devons pouvoir décrypter ce message en moins d'une heure.

2) Vous annoncez ensuite que, pour vous exercer au préalable, vous allez faire, deux par deux, un premier exercice facile de relecture d'un petit texte que vous avez tapé avec votre très vieille machine à écrire ancienne. Vous distribuez les photocopies du texte en annexe 1.

3) Une fois que tous ont reconstitué le texte, sans défaut. Vous pouvez avoir un bref échange sur les leçons qu'il est possible de tirer de cet exercice. (*Ce texte peut évoquer le thème de l'exclusion et même du bouc émissaire. L'exercice pourrait être utiliser pour introduire une séance au cours de laquelle on compte aborder de façon approfondie ces thèmes*)

4) Description de l'activité coopérative :

Vous distribuez à chaque élève une photocopie du message crypté (annexe 2) et vous donnez quelques informations et quelques consignes qui doivent aider au déchiffrement du message.

- Les espaces et les signes de ponctuation comme « , », « . », « ! », « ? », « ' » n'ont pas été changés.
- Chaque lettre a été remplacée par un signe hiéroglyphe. Une lettre minuscule et sa majuscule sont remplacées par le même signe : ainsi « ◆ » représente aussi bien « w » que « W », mais ce signe ne figure pas dans le texte.
- « E », « é », « è », « ê » et « e » sont représentés par le même symbole. Il en est de même pour « A », « à » et « a » Une fois le texte décrypté, il faudra le rétablir dans sa version originale avec les majuscules et les lettres accentuées correctes.

Pour les élèves de sixième ou de cinquième, vous distribuez le tableau des correspondances entre les signes et les lettres.

Pour les élèves de quatrième ou de troisième, vous donnez les informations supplémentaires suivantes :

- Nous possédons une statistique de la fréquence d'apparition des lettres dans toute la littérature française. La lettre la plus utilisée est, de loin, le « e » qui représente 17,8 % des caractères. La suivante est le « s » grâce à l'utilisation du pluriel. Elle représente 8,2 % des caractères. Ensuite vous avez les lettres « a, i, n, r, t, u » qui ont de bonnes fréquences d'apparition assez proches les unes des autres. Ces statistiques se sont révélées confirmées dans ce message.
- Le « Champollion » qui a décrypté pour nous ce message nous a expliqué comment, après avoir trouvé le signe correspondant au « e » et celui du « s » il a pu progresser en s'intéressant aux petits mots, ceux d'une lettre, deux lettres et de trois lettres.
  Saurez-vous établir le tableau des codes et décrypter ce message ?

5) Suivant les objectifs d'apprentissage coopératif que vous poursuivrez avec cet exercice vous veillerez :

- A une répartition judicieuse des élèves dans les groupes (groupes de 4)
- A une distribution de responsabilité dans ces groupes pour stimuler la coopération.
- A prévoir un retour réflexif. Il est important que les élèves puissent exprimer leur ressenti, leurs satisfactions comme leurs insatisfactions lors de ce travail.

6) Quelles leçons pouvons-nous tirer de ce conte du Bouddha ?

7) Pour prolonger, vous pouvez leur demander s'ils connaissent d'autres méthodes pour crypter des messages. Vous pouvez donner quelques exemples :

- Sempé/Goscinny, *Le petit Nicolas a des ennuis*, éd. Denoël, 1987 - un message secret page 174
- Hergé, Les aventures de Tintin - Le secret de la Licorne, éd. Casterman, page 61

Annexe 1 : Avec une très vieille machine à écrire ancienne

Y avez-vous pensé ?

II n'y a pas dx dxfaut à cxttx machinx, sauf unx touchx qui fonctionnx mal. Lxs quarantx-cinq autrxs touchxs fonctionnxnt trxs bixn, mais cxttx sxulx xt uniqux touchx qui fait dxfaut provoqux unx sxrixusx diffxrxncx, vous nx trouvxz pas ?

Ainsi vous pourrixz vous dirx par xxxmplx qux vous xtxs sxulxmxnt unx unitx xt qux cxla nx fait donc pas la diffxrxncx sxlon qux vous coopxrixz ou non. Mais cxttx façon dx voir xst xrronxx; lxs autrxs ont bxsoin dx vous, ils comptxnt sur vous!

La prochainx fois qux vous pxnsxrxz nx pas xtrx important, rappxlxz-vous cxttx machinx à xcrirx.

Xn xffxt, %mag%nxz qux dxux touchxs fonct%onnxra%xnt mal...

Xt qux d%rx s' %l y xn &v&%t tro%s; vo%rx qu&;rx s%mul; &nxmxn; ?

Annexe 2 : Message crypté

●’◆■♓□■ ➚♋♓❄ ●♋ ➚□☼♑♏

◆■ ♑♒♋♦♦♏◆☼ ☼♏➹♏☼♋ ◆■♏ ♑□●□■♓♏ ♎♏ ➹♏☼♎☼♓

☒ ♋ ●♋ ●♓♦♓♏☼♏ ♎’◆■♏ ➚□☼♏❄.♓● ❄♏■♎♓❄ ♎♏♦

➹♓♏♑♏♦ ♋ ●’♋♓♎♏ ♎♏ ➚♓●♏❄♦.

❖□♋♋■❄ ♦♏♦ ♑□❍➹♋♑■♏♦ ♦♏ ➚♋♓☼♏ ♑♋➹❄◆☼♏☼,

◆■♏ ❖♓♏♓●●♏ ➹♏☼♎☼♓☒ ☼♏◆■♓❄ ◆■ ♑□■♦♏♓● ♎♏

♑□□➹♏☼♋❄♓□■ ♋❖♏♑ ●♏♦ ♦◆☼❖♓❖♋■❄♏♦

- ❍♏♦ ♦🝰◆☼♦,♓● ♋ ♋ ♎♏♦ ➹♓♏♑♏♦ ♎♋■♦ ●♋

➹☼♋♓☼♓♓♏ ♏❄ ♌♏♋◆♑□◆➹ ♎’♏■❄☼♏ ■□◆♦ ♏■ ♦□■❄

❍□☼❄♏♦.❖□♓●♋ ❍□■ ♓♎♏♏.♦♓ ➹●◆♦♓♏◆☼♦ ♦□■❄

➹☼♓♦♏♦,❖□◆♦ ➹♋♦♦♏⌘ ❖□♦ ❄♏❄♏♦ ♋ ❄☼♋❖♏☼♦

●♏♦ ❍♋♓●●♏♦ ♎◆ ➚♓●♏❄ ♏❄ ❖□◆♦ ♌♋❄❄♏⌘ ♎♏♦

♋♓●♏♦ ❄□◆❄♏♦ ♏■ ❍♏❍♏ ❄♏❍➹♦.♋♓■♦♓ ❖□◆♦

♦□◆●♏❖♏☼♏⌘ ●♏ ➚♓●♏❄ ♏❄ ❖□◆♦ ♓☼♏⌘

●’♋♑♑☼□♑♒♏☼ ♦◆☼ ◆■ ♋☼♌☼♏.

●♏ ●♏■♎♏❍♋♓■,➹●◆♦♓♏◆☼♦ ➹♏☼♎☼♓☒ ➚◆☼♏■❄

➹☼♓♦♏♦ ♋◆ ➹♓♏♑♏.♏●●♏♦ ➚♓☼♏■❄ ♑□❍❍♏

●’♋❖♋♓❄ ♎♓❄ ●♋ ❖♓♏♓●●♏ ➹♏☼♎☼♓☒ ♏❄

♏♑♒♋➹➹♏☼♏■❄ ♋◆ ➹♓♏♑♏.●♏ ♑♒♋♦♦♏◆☼ ❄☼□◆❖♋

♦□■ ➚♓●♏❄ ❖♓♎♏ ♏❄ ♦◆♦➹♏■♎◆ ♎♋■♦ ◆■ ♋☼♌☼♏.

♓● ♏■ ➚◆❄ ❄□◆❄ ♏❄□■■♏ ❍♋♓♦ ♑□■❄♓■◆♋ ♋

❄♏■♎☼♏ ♎♏♦ ➹♓♏♑♏♦.

♏❄ ♑◆♓♦ ◆■ ♐□◆☼, ✈◆♏●✈◆♏♦ ♑♏☼♎☼♓♒

♑♓♘□☼♋♓♏■❄ ♎♋■♦ ●♏♦ ♒♏☼♌♏♦ ♒♋◆❄♏♦.

◆■ ♐♓●♏❄ ♦'♋♌♋❄❄♓❄ ♦◆☼ ♏●●♏♦.

- ♑♋♦ ♎'♋♐♐□●♏❍♏■❄, ♎♓❄ ●'◆■♏ ♎'♏●●♏♦, ■□◆♦

♦♋❖□■♦ ✈◆□♓ ♐♋♓☼♏ ! ♑♋♦♦□■♦ ■□❄☼♏ ❄♏❄♏ ♋

❄☼♋❖♏☼♦ ●♏♦ ❍♋♓●●♏♦ ♎◆ ♐♓●♏❄ ♏❄, ♋ ❄☼□♓♦,

■□◆♦ ♌♋❄❄□■♦ ❄□◆❄♏♦ ♎♏♦ ♋♓●♏♦. ❖□◆♦

♏❄♏♦ ♑☼♏❄♏♦ ? ◆■♏, ♎♏◆☒, ❄☼...

- ♑□◆☼✈◆□♓ ♘'♏♦❄ ❄□♓ ✈◆♓ ♘□❍❍♋■♎♏☼♋♓❄ ?

♎♓❄ ◆■♏ ♋◆❄☼♏ ♑♏☼♎☼♓☒, ♐♏ ♦◆♓♦ ●♋ ♑●◆♦

♐□☼❄♏, ♘'♏♦❄ ♋ ❍□♓ ♎♏ ♎♓☼♓♑♏☼...

- ♓● ■'♏♦❄ ♑♋♦ ✈◆♏♦❄♓□■ ✈◆♏ ♐♏ ❖□◆♦ ♏♘□◆❄♏,

♎♓❄ ♏■♘□☼♏ ◆■♏ ❄☼□♓♦♓♏❍♏. ♐'♋♓ ♑●◆♦

♎'♏☒♑♏☼♓♏■♘♏ ✈◆♏ ❖□◆♦ ; ♓● ♏♦❄ ■□☼❍♋● ✈◆♏

♐♏ ♑◆♓♎♏ ●♏♦ □♑♏☼♋❄♓□■♦. ♋❄❄♏■❄♓□■ ♋ ❍□■

♦♓♑■♋● ◆■♏...

- ■□■, ♘'♏♦❄ ❍□♓, ♘☼♓♋ ◆■♏ ✈◆♋❄☼♓♏❍♏, □◆ ♐♏

❖□◆♦ ♑♓✈◆♏ ♋❖♏♘ ❍□■ ♌♏♘ !

●♏♦ ♑♏☼♎☼♓☒ ■'♏♘□◆❄♋♓♏■❄ ♑●◆♦ ☼♓♏■. ♏●●♏♦

♦♏ ♌♋❄❄♋♓♏■❄ ♋ ♘□◆♑♦ ♎♏ ♌♏♘, ♋ ♘□◆♑♦ ♎♏

♑♋❄❄♏♦. ●♏ ♘♒♋♦♦♏◆☼, ♋❄❄♓☼♏ ♑♋☼ ●♏ ❖♋♘♋☼❍♏,

♋☼☼♓❖♋ ♏❄ ●♏♦ ♏❍♑□☼❄♋ ❄□◆❄♏♦.

Annexe 3 : Message décrypté

L'union fait la force
(d'après un conte du Bouddha)

Un chasseur repéra une colonie de perdrix a la lisière d'une forêt. Il tendit des pièges a l'aide de filets.

Voyant ses compagnes se faire capturer, une vieille perdrix réunit un conseil de coopération avec les survivantes

- Mes sœurs, il y a des pièges dans la prairie et beaucoup d'entre nous en sont mortes. Voila mon idée. Si plusieurs sont prises, vous passez vos têtes a travers les mailles du filet et vous battez des ailes toutes en même temps. Ainsi vous soulèverez le filet et vous irez l'accrocher sur un arbre
Le lendemain, plusieurs perdrix furent prises au piège. Elles firent comme l'avait dit la vieille perdrix et échappèrent au piège. Le chasseur trouva son filet vide et suspendu dans un arbre. Il en fut tout étonné mais continua à tendre des pièges.
Et puis un jour, quelques perdrix picoraient dans les herbes hautes. Un filet s'abattit sur elles.
- Pas d'affolement, dit l'une d'elles, nous savons quoi faire ! Passons notre tête a travers les mailles du filet et, a trois, nous battons toutes des ailes. Vous êtes prêtes ? Une, deux, tr...
- Pourquoi c'est toi qui commanderait ? dit une autre perdrix, je suis la plus forte, c'est à moi de diriger...
- I1 n'est pas question que je vous écoute, dit encore une troisième. J'ai plus d'expérience que vous ; il est normal que je guide les opérations. Attention a mon signal une...
- Non, c'est moi, cria une quatrième, ou je vous pique avec mon bec!

Les perdrix n'écoutaient plus rien. Elles se battaient à coups de bec, à coups de pattes. Le chasseur, attiré par le vacarme, arriva et les emporta toutes.

Annexe 4 : Tableau des fréquences et des codes

Lettres	Fréquences dans la littérature	Codes	Dans le texte	Fréquence dans le message
A	7,7 %	♋	89	7,1 %
B	0,8 %	♌	10	0,8 %
C	3,3 %	♍	33	2,6 %
D	3,6 %	♎	43	3,4 %
E	17,8 %	♏	212	16,9 %
F	1,1 %	♐	17	1,4 %
G	1,1 %	♑	9	0,7 %
H	0,6 %	♒	7	0,6 %
I	7,2 %	♓	98	7,8 %
J	0,2 %	♐	6	0,5 %
K	< 0,1 %	&	0	0 %
L	5,9 %	●	65	5,2 %
M	2,7 %	❍	25	2,0 %
N	7,6 %	■	75	6 %
O	5,3 %	□	73	5,8 %
P	3,2 %	♐	45	3,6 %
Q	1,3 %	✈	11	0,9 %
R	6,8 %	☼	84	6,7 %
S	8,2 %	♦	120	9,6 %
T	7,3 %	❄	97	7,8 %
U	6,1 %	◆	84	6,7 %
V	1,3 %	❖	26	2,1 %
W	< 0,1 %	⬥	0	0 %
X	0,5 %	☒	9	0,7 %
Y	0,2 %	⍓	2	0,2 %
Z	< 0,1 %	⌘	4	0,3 %
		Total =	1251	

Apprentissage de la coopération - Fiche n°11

Les puzzles

Objectifs : Apprendre à coopérer dans une activité ludique.

Mots-clés : coopération – mathématiques - jeu – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : élémentaire, collège

Durée : 45 minutes à une heure

Nombre de séances : une séance

Matériel : Oui

Remarques sur les puzzles comme activités coopératives :

- Dès le CP on peut mettre les enfants en situation de coopération pour la réalisation d'un puzzle. Il est possible de varier les difficultés pour adapter la tâche aux aptitudes de la classe en variant le nombre de pièces par exemple.
- Pour les plus petits, les formes des pièces seront dessinées sur le support chargé de les recevoir pour réaliser l'image servant de modèle. C'est une bonne activité pour observer les capacités coopératives des enfants. A l'occasion d'un retour réflexif, vous leur permettrez de dire ce qu'ils ont ressenti pendant l'exercice et ce qu'ils ont observé de la manière dont ils se sont organisés.
- Vous pouvez fabriquer le puzzle à proposer à partir d'images qui se prêteront ensuite à une réflexion sur le thème que vous choisirez : celui de la solidarité par exemple. (image en annexe 1)
- Vous pouvez aussi choisir des puzzles éducatifs pour développer les connaissances dans une discipline donnée : par exemple le puzzle des départements français avec leurs chef-lieux ou bien le puzzle des pays de l'union européenne avec les capitales et les drapeaux ou bien encore le puzzle du squelette humain avec les noms des différents os, etc.
- Les fiches proposées en annexes concernent le domaine de la géométrie : pour certaines d'entre-elles, une activité de recherche est proposée au préalable favorisant les échanges d'idées.
- Une situation particulière est celle de l'assemblage de poly-cubes pour réaliser une figure. En général ces situations ne se prêtent pas beaucoup au raisonnement logique et la méthode la plus adaptée consiste à chercher à réaliser l'objectif en assemblant les pièces au hasard. C'est donc une activité qui se fait plutôt en solitaire et qui se prête mal à la coopération. Vous essaierez donc de prévoir l'activité en deux temps : dans un premier temps vous laissez l'activité se dérouler sans orientation et vous observez ce qui se passe dans les groupes pour en tirer profit lors du retour réflexif (travail d'un seul ; conflit ; chacun essaie à tour de rôle et fait part aux autres de ses commentaires). Dans un deuxième temps, vous distribuez une ou plusieurs solutions. Comme il s'agit d'un puzzle en trois dimensions (puzzle 3-D), les solutions sont présentées sous des formes nécessairement codifiées. Vous ne donnez par les explications et laissez le groupe réfléchir pour arriver à comprendre les solutions que vous leur proposez sous une telle forme. Ils pourront alors réaliser la figure voulue.

Organiser le déroulement de la séance :

N'oubliez pas que l'objectif premier est l'apprentissage de la coopération et annoncez cela clairement aux élèves.

1) Travail en groupe

Vous formerez des groupes de 4 élèves suivant le critère que vous aurez choisi : critère de proximité, choix au hasard, etc. Evitez de regrouper les élèves par les affinités..

- Distribuez les rôles
    - Un responsable du matériel qui viendra chercher la boîte de matériel. Il comptera le nombre de pièces du puzzle et sera chargé de rendre la boîte avec le même nombre de pièces
    - Un animateur chargé de veiller au bon déroulement de l'activité. Dans un premier temps il animera un échange pour définir comment le groupe va opérer. Puis il veillera au bon déroulement de la reconstitution du puzzle et enfin il anime la phase finale (10 minutes) au cours de laquelle chacun exprime aux autres son ressenti pendant l'activité. Tous aident alors le secrétaire à faire son rapport de coopération et à remplir la feuille d'évaluation de l'équipe. (annexe 2)
    - Un secrétaire chargé de faire le rapport de coopération. Il est possible d'aider à ce rapport avec la feuille d'évaluation de l'équipe (annexe 2)
    - Un responsable du chronomètre, du niveau sonore et de l'encouragement collectif.

2) Retour réflexif

Les secrétaires, l'un-e après l'autre, viennent vous apporter la feuille d'observation de leur groupe et font un rapport oral à toute la classe. Ensuite vous donnez votre propre ressenti sur l'activité, vos observations, ce qui vous paraît avoir été positif et ce que vous souhaitez comme améliorations pour que les aptitudes coopératives de la classe progressent.

Annexe 1 : Une idée de dessin à transformer en puzzle

Annexe 2 : Grille d'auto-évaluation du groupe

Pour chaque rubrique entourer d'un cercle le chiffre qui vous paraît refléter la réalité de ce qui s'est vécu dans le groupe. Les conventions sont les suivantes

1 = pas du tout
2 = de temps en temps
3 = modérément
4 = souvent
5 = complètement

	Ce qui s'est passé dans mon groupe	**Entouré le numéro correspondant**				
1	***Nous nous sommes écoutés les uns les autres***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
2	***Chacun de nous a eu la possibilité de parler***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
3	***Nous avons su donner un avis différent en respectant les autres***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
4	***Nous avons su faire des concessions***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
5	***Le groupe a été dominé par l'un-e de ses membres***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
6	***Nous avons partagé nos connaissances***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
7	***Nous nous sommes encouragés mutuellement***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
8	***Nous nous sommes entraidés***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
9	***Nous avons tous participé à l'activité***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
10	***Les responsabilités ont été assumées avec bonne volonté***	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**

Autres observations pour le rapport de coopération :

NOM et SIGNATURE _____ _____

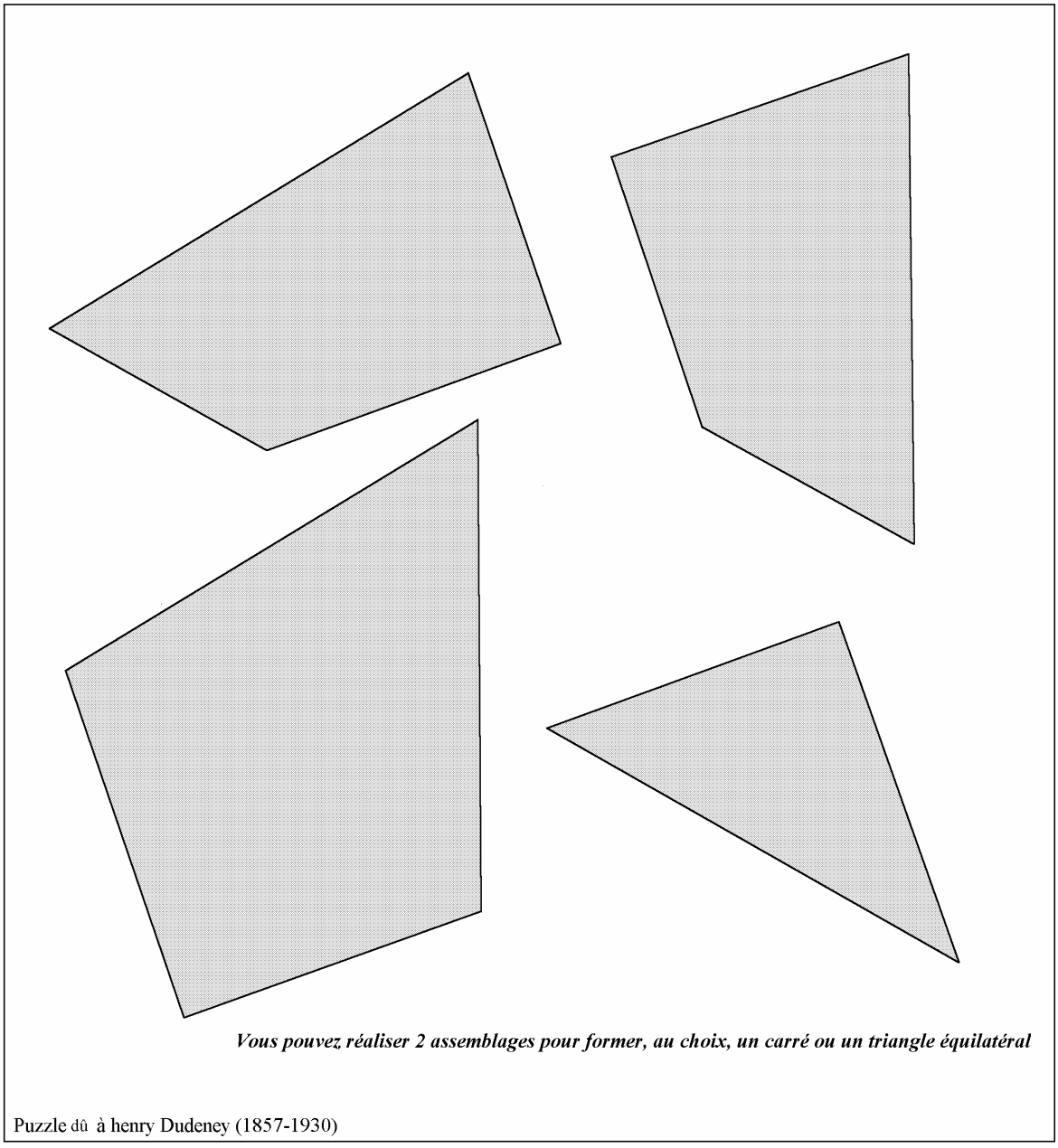
NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

NOM et SIGNATURE _____ _____

Annexe 3 : Puzzle à 4 pièces pour faire un carré ou un triangle équilatéral

Source : Jean-Paul Delahaye, revue *Pour la science*, n°302 décembre 2002, page 164



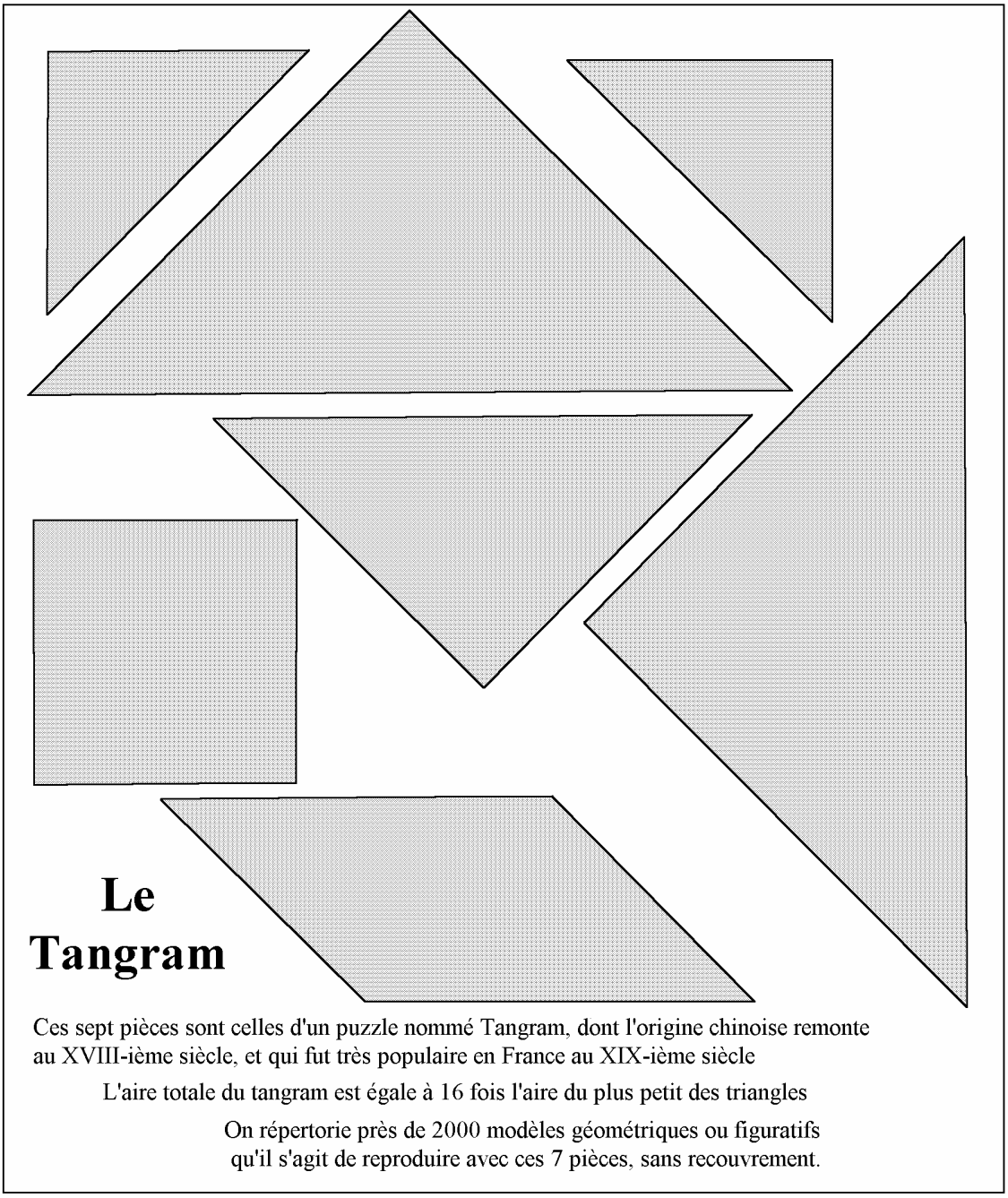
Vous pouvez réaliser 2 assemblages pour former, au choix, un carré ou un triangle équilatéral

Puzzle dû à henry Dudeney (1857-1930)

1- Découpez les 4 pièces dans un bristol pour leur donner une certaine rigidité.
2- Pour une activité avec les plus jeunes, prévoyez des pièces bicolores. En plaçant les faces visibles de telle manière qu'elles aient la même couleur, le puzzle en est facilité puisqu'il suffit de glisser les pièces sans avoir à les retourner.
3- Cette séance est l'occasion d'apprendre ou de rappeler ce que sont le carré et le triangle équilatéral que vous dessinez au tableau.
4- Pour réaliser le carré, on peut procéder en recherchant les quatre angles droits et pour réaliser le triangle équilatéral, on peut repérer les trois angles de 60°
5- Pour le travail en coopération, le responsable du matériel distribuera une pièce à chaque enfant de son groupe.

Annexe 4 : Le Tangram

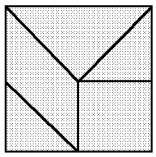
Sources : Pierre Tougne, revue *Pour la science*, n° 210 et 212
Joëlle Timmermans-Delwart, *Devenir son propre médiateur*, éd. Chronique Sociale, 2004, p.150

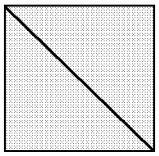


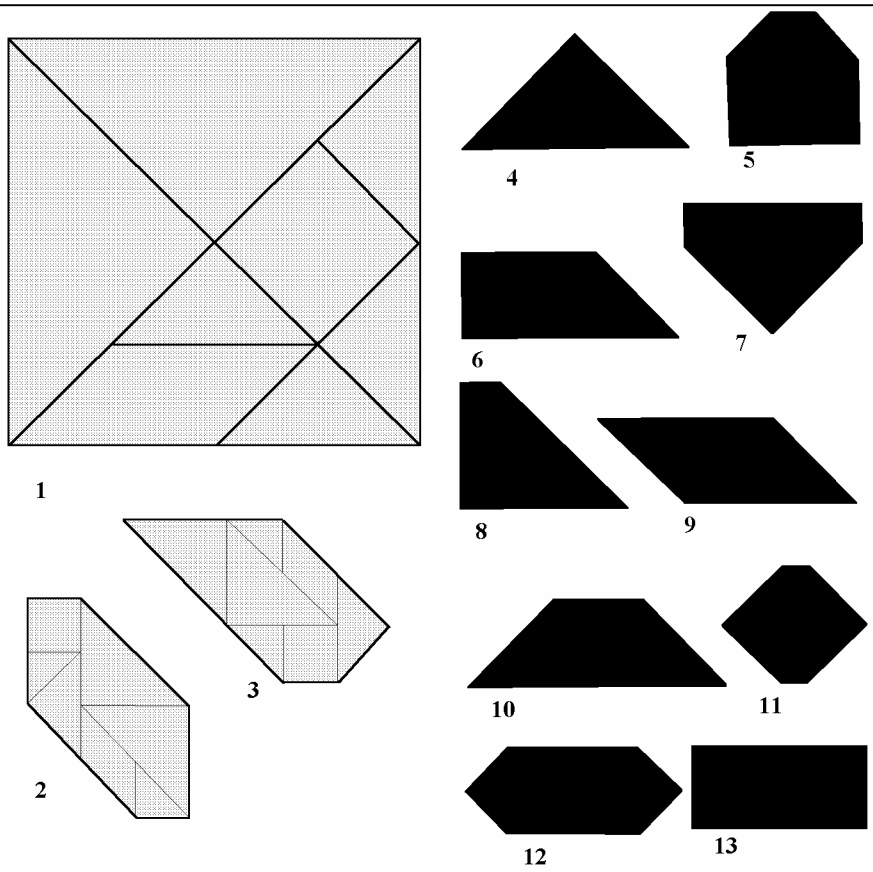
- Découpez les 7 pièces dans un bristol, à partir du carré reconstitué par les 7 morceaux.
- Beaucoup d'écoles primaires connaissent et utilisent le Tangram pour des activités éducatives et beaucoup de modèles sont proposés sur Internet.
- Ici les deux exercices proposés s'adressent à des élèves de collège. En voici les énoncés :
  1- Construire deux carrés identiques avec les sept pièces.
  2- Construire tous les polygones convexes « pleins » possibles avec les sept pièces.
- Vous expliquez ou rappelez ce qu'est un polygone et ce que veut dire « convexe » (si vous tracez un trait rectiligne joignant deux points quelconques de la figure obtenue, vous ne sortez jamais le crayon hors de ses limites)
- Le responsable du matériel distribue 2 pièces à chacun. Il n'en gardera qu'une pour lui.
- Les polygones trouvés seront dessinés par leur contour sur une feuille-réponse.

Suite de l'annexe 4 : Solutions

Construire deux carrés identiques avec le Tangram



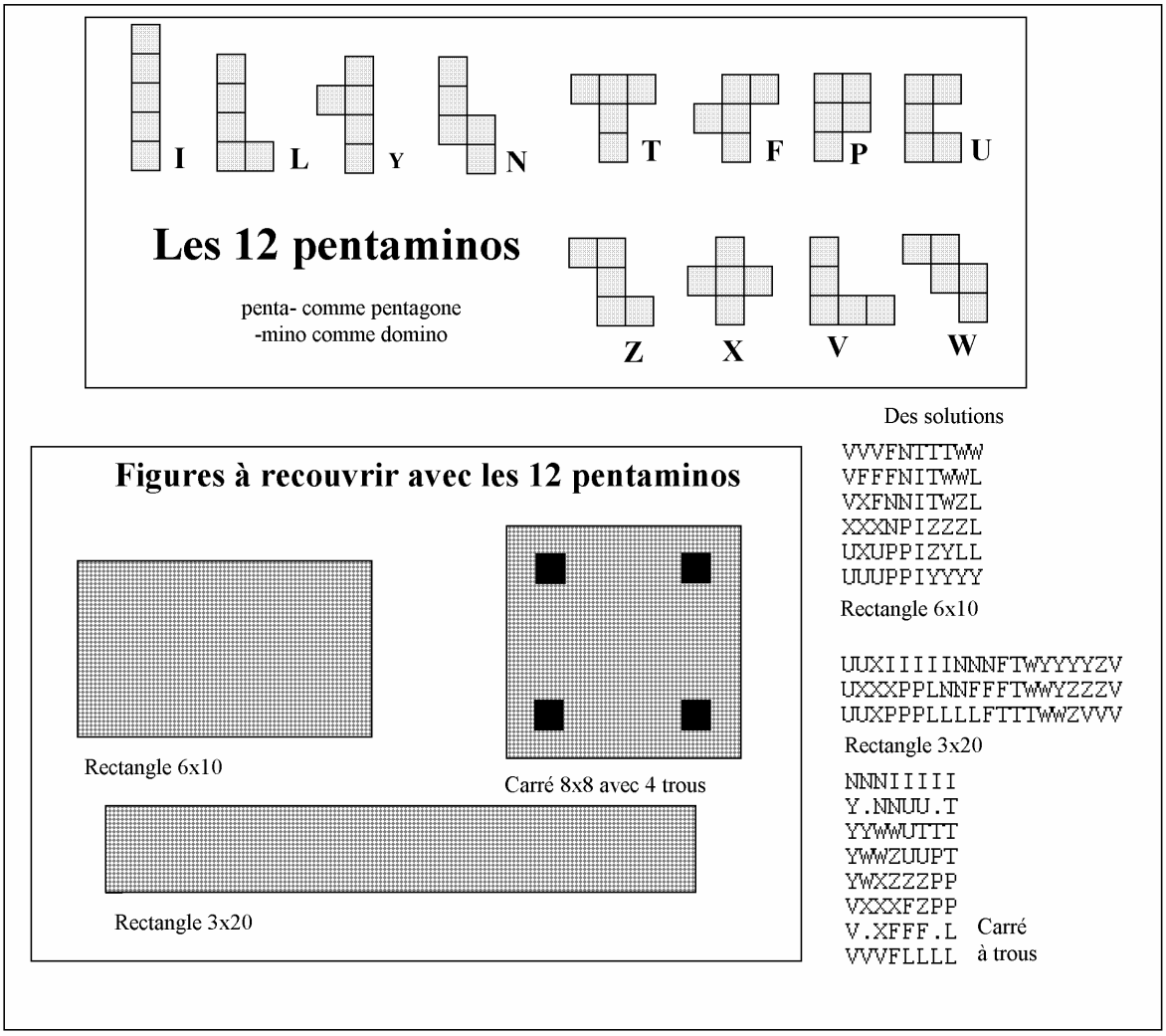




En 1942, les deux Chinois F.-T. Wang et C.-C. Nsiung ont démontré qu'on ne pouvait construire que 13 polygones convexes "pleins" avec le Tangram
Ici 3 assemblages sont détaillés et les 10 autres modèles sont donnés

Annexe 5 : Les pentaminos

Sources : Beaucoup de sites Internet proposent des modèles à réaliser avec les pentaminos



Des idées pour animer une ou deux séances de travail en groupes coopératifs :

1- Un travail de recherche et de bricolage

- Demandez aux groupes de dessiner sur une feuille de papier millimétrique toutes les figures qu'ils peuvent trouver et qui sont constituées de 5 carrés se touchant par une arête. Donnez un exemple. Suggérez de choisir 2 cm pour unité.
- Demandez ensuite de les dessiner sur un bristol et de les découper
- Faire remarquer que certaines des pièces obtenues peuvent être identiques, alors que sur la feuille de dessin elles ne l'étaient pas. La raison en est qu'en retournant l'une d'elle elles vont pouvoir se superposer exactement.
- La mise en commun du travail des groupes doit permettre un recensement complet de toutes les formes possibles. Au besoin vous aidez à compléter la liste. Vous devez arriver ainsi à fabriquer plusieurs jeux complets des 12 pentaminos. En lycée professionnel, ces pièces peuvent être découpées dans une planche dont l'épaisseur sera également de 2 cm (dans ce cas, les pièces s'appellent des polycubes et permettent la réalisation de puzzles 3-D)

2- Activités autour de la réalisation de puzzles

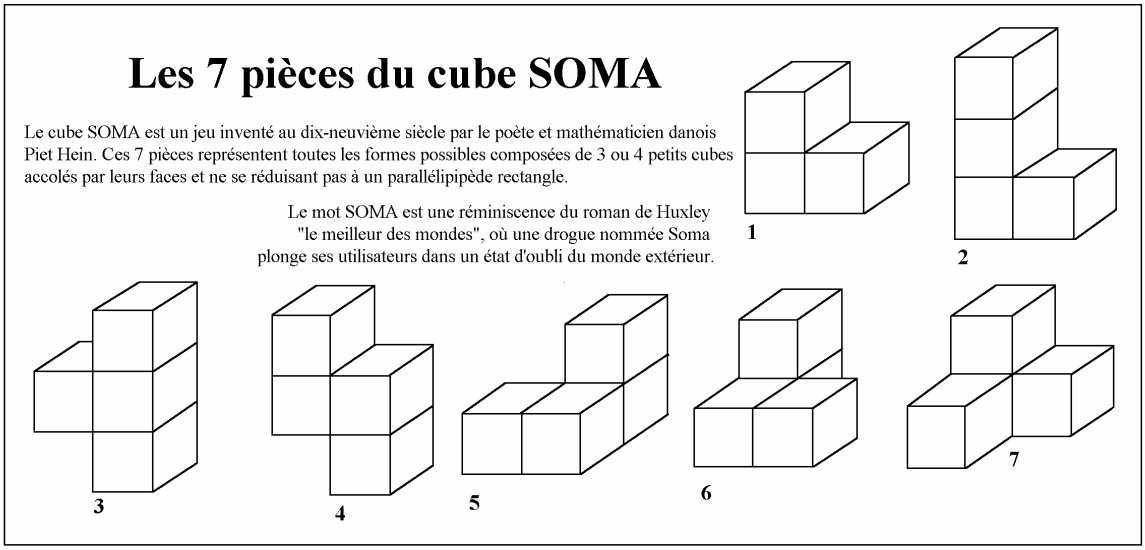
- Proposez l'un des modèles ci-dessus
- Dans un premier temps, observez les comportement de recherche commune.
- Dans un deuxième temps, distribuez la solution codifiée pour aider à la réalisation du puzzle, s'il en est besoin

Annexe 6 : Les cubes SOMA

Les 7 pièces du cube SOMA

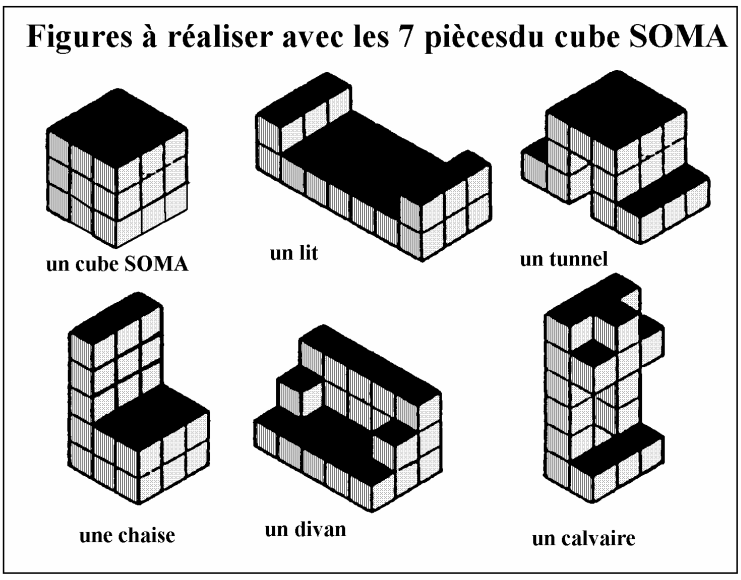
Le cube SOMA est un jeu inventé au dix-neuvième siècle par le poète et mathématicien danois Piet Hein. Ces 7 pièces représentent toutes les formes possibles composées de 3 ou 4 petits cubes accolés par leurs faces et ne se réduisant pas à un parallélipipède rectangle.

Le mot SOMA est une réminiscence du roman de Huxley "le meilleur des mondes", où une drogue nommée Soma plonge ses utilisateurs dans un état d'oubli du monde extérieur.



Il y a 240 manières de reconstituer le cube SOMA

Figures à réaliser avec les 7 pièces du cube SOMA



Des solutions

226 466 333
521 461 437
521 557 477
étage 3 étage 2 étage 1
Le cube SOMA

.5. 333
552 532
.4. 112
.4. 142
... 647
667 677
étage 2 étage 1
Le calvaire

7.....6 7733366
5.....1 7443261
5.....1 5544222
étage 2 étage 1
Le lit

332 332 342 744 774
... ... 665 711
... ... 655 651
étage5 étage 4 étage 3 étage 2 étage 1
La chaise

33344 23446 22266
..... 7...5 77165
.... 71155
étage 3 étage 2 étage 1
Le divan

.443. .6.3. 66.31
.744. .5.3. 65.11
.772. .7.2. 55.22
étage 3 étage 2 étage 1
Le tunnel

Des idées pour animer une ou deux séances de travail en groupes coopératifs :

1- Un travail de recherche et de fabrication des pièces du puzzle

- Pour cette séance on a besoin d'un grand nombre de petits cubes en bois de 2,5 cm de côté, fournis par l'atelier bois du collège. Il en faut au moins 27 par groupe. Il faut aussi se procurer de la toile émeri pour le ponçage, de la colle vynilique et quelques serre-joints.
- En s'aidant de ces petits cubes, les groupes recherchent tous les polycubes qu'il est possible de faire avec 2, 3 ou 4 petits cubes et les dessinent en respectant les règles de la perspective.
- Ils dénombrent tous ceux qui ne sont pas des parallélépipèdes rectangles. Il y en a sept. Ils fabriquent ces 7 pièces avec le plus de précision possible.

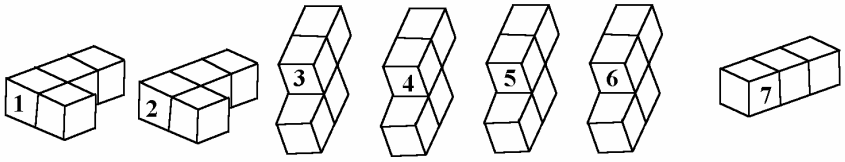
2- Activités autour de la réalisation de puzzles : même démarches que pour les pentaminos.

Annexe 7 : 3 autres puzzles 3-D pour la réalisation d'un cube 3x3x3

Sources : Paul Delahaye, *Pour la science n° 252 octobre 1998*

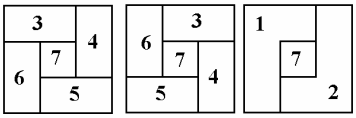
Un puzzle 3-D

Première étape : avec 27 petits cubes en bois, fabriquer les 7 pièces suivantes



Deuxième étape : assembler ces 7 pièces pour réaliser un cube 3x3x3

Une solution :

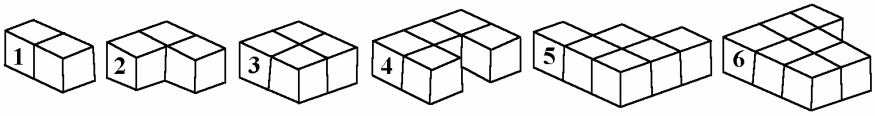


étage 1 étage 2 étage 3

autre codification

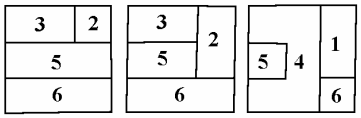
étage 3	étage 2	étage 1
112	633	334
172	674	674
122	554	655

Le cube diabolique



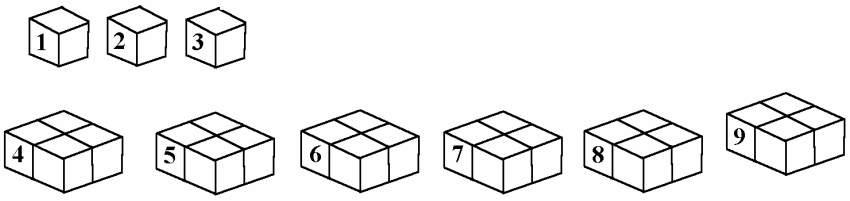
La boîte des cubes diaboliques est le plus ancien casse-tête de cette catégorie
Il est mentionné dans le livre de Hoffmann,
avocat britannique dont le vrai nom est Angelo John Davis,
édité en 1893. Le livre est intitulé : *Puzzles Old and New*
De difficulté moyenne il possède 13 solutions différentes.

Une solution :

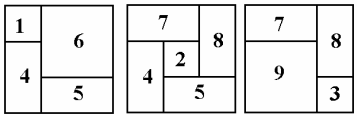


étage 1 étage 2 étage 3

Un cube de Conway



Une solution :



étage 1 étage 2 étage 3

Apprentissage de la coopération - Fiche n°12

Des situations de « la recherche »

Objectifs : Apprendre à coopérer dans une activité de recherche scientifique.

Mots-clés : coopération – mathématiques – groupe coopératif

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : collège

Durée : 1 heure environ

Nombre de séances : 2

Matériel : aucun

Sources : Gilbert Arsac, Gilles Germain, Michel Mante, *Problèmes ouverts et situation problème, éd.* IREM-Lyon, 1992

Remarques sur les activités de recherche :

- Il est un métier où la coopération est une condition indispensable de l'efficacité, c'est celui de chercheur. Les équipes de chercheurs les plus efficaces sont celles où la préoccupation première n'est pas le plan de carrière mais la passion de partager avec les autres ses idées et ses travaux pour grignoter un peu de l'inconnu du domaine exploré.
- Dans cette fiche, il s'agit de mettre les élèves en situation de chercheurs dans des équipes de quatre ou de trois.
- Le domaine exploré dans cette fiche est celui des mathématiques. La méthode pourrait s'appliquer à bien d'autres domaines ou à des situations faisant intervenir plusieurs disciplines. C'est d'ailleurs ce qui est proposé aux élèves avec les Itinéraires de découverte (IDD) dans les classes de cinquième des collèges, les Travaux personnels encadrés (TPE) dans les classes de première des lycées, les Travaux d'initiative personnelle encadrés (TIPE) dans les classes préparatoires aux écoles d'ingénieurs ou les Projets d'initiative et de communication (PIC) dans les classes de BTS des lycées agricoles dans le cadre de l'éducation socioculturelle.
- Dans cette fiche, il s'agit de proposer aux élèves de mettre en œuvre une démarche scientifique dont les étapes sont les suivantes : essayer, conjecturer, tester les hypothèses, démontrer. Pour cela, vous utilisez des « problèmes ouverts » qui peuvent se caractériser par : un énoncé court qui n'induit ni méthode ni solution ; un problème dans un domaine conceptuel à la portée des élèves ; un problème qui permet à l'élève de s'engager facilement dans des essais, des conjectures, d'autres essais pour tester les conjectures, des contre-exemples, des tentatives de démonstration.

1) Démarche pédagogique pour la première séance

- Lors d'une séance précédente vous annoncez : « La prochaine fois, nous allons faire un « problème ouvert », c'est-à-dire un problème dont l'énoncé est court et avec lequel vous

pourrez faire des essais. Le travail ne sera pas noté. Vous pourrez utiliser votre cahier de cours. Vous serez par équipe de trois ou de quatre. Vous apporterez un feutre. Vous aurez à produire une affiche que nous fixerons au tableau. Le papier vous sera fourni. »

- Le jour même vous donnez les consignes :
    - Vous travaillerez d'abord seuls pendant 5 minutes
    - Puis vous travaillerez ensemble pendant 40 minutes
    - Enfin, pendant 10 à 15 minutes, vous réaliserez une affiche sur laquelle vous écrirez les résultats que vous avez trouvés et les idées que vous aurez eues.
    - Nous utiliserons les affiches lors de la séance suivante pour mettre en commun toutes les découvertes et toutes les idées.
- Avant la mise en groupes, vous lisez l'énoncé et l'écrivez au tableau. Assurez-vous que le thème de recherche proposé est bien compris de toutes et de tous, et, au besoin, répondez aux questions qui permettent d'en éclairer le sens, sans toutefois donner aucune piste pour la recherche.
- Pendant le travail des groupes, à aucun moment, vous ne devez intervenir pour guider le groupe ou pour influer l'évaluation des résultats trouvés. Ceux-ci seront validés ou infirmés lors de la séance suivante par le groupe-classe. Si un groupe vous sollicite, vous n'intervenez que pour renvoyer aux consignes données et à l'appréciation du groupe lui-même. Il est essentiel pour vous d'accepter l'idée que le but de la séance n'est pas « qu'ils trouvent la bonne solution » Il est plus important que vous notiez vos observations sur la qualité coopérative des groupes et sur l'évolution de la pensée commune sur le problème posé afin d'en rendre compte lors de la séance de mise en commun.
- Il est important, pour la suite du travail, que tous les groupes rédigent une affiche de leurs résultats et hypothèses. Ceux-ci doivent refléter le mieux possible l'opinion du groupe. Elle peut aussi contenir un avis personnel à condition de le signaler. A la fin de la séance, vous récupérez ces affiches.

2) <u>Démarche pédagogique pour la deuxième séance</u>

- Il est important que la séance suivante ne soit pas éloignée (pas plus d'une semaine)
- Le but est d'amener les élèves à débattre entre eux pour éliminer les solutions incorrectes (par des contre-exemples éventuellement) et pour se convaincre de l'exactitude des autres (avec si possible des preuves) Il est à noter qu'en sixième et en cinquième des « preuves » peuvent être convaincantes sans être de véritables démonstrations et l'apprentissage de la rigueur viendra plus tard pour ces élèves.
- Toutes les affiches sont exposées au tableau dans l'ordre où elles seront examinées. Vous choisissez l'ordre en les numérotant et en allant de celles qui sont le plus éloignées de la solution à celles qui en sont le plus proche. Les élèves se rassemblent dans les même groupes que précédemment et prennent le temps de lire le contenu de toutes les affiches. Ils désignent leur porte-parole.
- Vous donnez les consignes : « le débat se déroulera affiche par affiche dans l'ordre des numéros et, pour chacune d'elle :
    - Dans un premier temps le porte-parole du groupe présente son affiche et lit la solution proposée.
    - Puis chacun des autres groupes débat et écrit son opinion sur la solution exposée sous l'une des formes suivantes : '' Nous acceptons la solution car…'' ou ''Nous refusons la solution car…'' ou encore ''Nous proposons la modification suivante'' Une seule opinion doit être exprimée en notant le nombre de ceux qui la partagent. La parole peut être donnée à celui qui ne la partagerait pas.
    - Puis vous passez à l'examen de l'affiche suivante

- Quand toutes les affiches ont été examinées, vous faites le rapport de vos observations sur le travail des groupes. Vous faites également la synthèse des résultats qui semblent validés par la classe. Si la solution n'a pas été trouvée, vous ne la donnez pas : c'est la situation des chercheurs à la fin d'un congrès qui a permis de faire le point des acquis dans un domaine de recherche donné.
- Par contre, si vous décidez de donner la solution lors de votre prochain cours avec cette classe, vous pouvez le faire en annonçant symboliquement : « Je viens de recevoir une revue scientifique qui publie la solution au problème que nous avons abordé lors de notre dernier congrès. Une équipe de chercheurs vient de la trouver et je vais vous l'expliquer…

Annexe : Cinq exemples de problèmes « ouverts » expérimentés

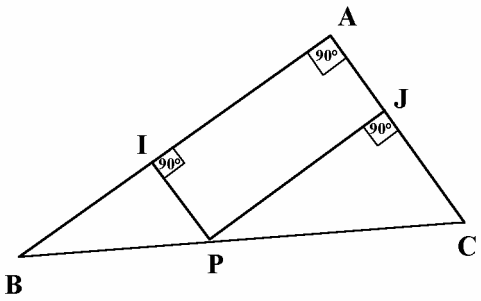
Les rapports d'expérimentation se trouvent dans la brochure citée à la rubrique « Sources »

1) En classe de quatrième au collège de Terrenoire de St Etienne

n est un entier naturel non nul et S est l'ensemble des entiers de 1 à n.
On désire partager S en deux parties A et B telles que la somme des éléments de A soit égale à la somme des éléments de B

Par exemple pour n = 7, il est possible de le faire car 1 + 2 + 5 + 6 = 3 + 4 + 7. On note S = {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7} A = {1, 2, 5, 6} et B = {3, 4, 7} Remarquer que tous les éléments de S doivent être utilisés et ils ne peuvent l'être qu'une seule fois.

2) En classe de troisième au collège de Chazay d'Azergues dans le Rhône



Voici un triangle rectangle. Comment placer le point P sur l'hypoténuse BC pour que la longueur du segment IJ soit la plus petite possible ?

3) En classe de troisième au collège Albert Thomas à Roanne

Peux-tu trouver deux nombres entiers a et b tel que a divisé par b donne 2,68686868…
Même question avec pour résultat de la division 3,57575757… puis 6,38383838… et 5,475475475475…
Peux-tu trouver une méthode générale pour résoudre ce genre de problème ?

4) En classe de sixième au collège de Jassans dans l'Ain

Le nombre 23 peut s'écrire de plusieurs façons comme la somme de nombres entiers naturels.
Par exemple 23 = 11 + 5 + 7
Trouvez parmi ces sommes, celle dont le produit des termes est la plus grande possible.
Et avec d'autres nombres ?

5) En quatrième au collège Jean Villard de Villeurbanne

Déterminer l'ensemble de tous les entiers naturels qui peuvent s'écrire comme la somme d'au moins deux entiers consécutifs (deux entiers qui se suivent)
Par exemple : 3 = 1 + 2, 5 = 2 + 3 et 6 = 1 + 2 + 3 conviennent, mais 4 ne convient pas.

Apprentissage de la coopération - Fiche n°13

Vivre ensemble en maternelle

Objectifs *:* Par un contact avec la terre (l'argile), développer la sensibilité pour déboucher sur une création artistique.
Sensibiliser à la coopération par la réalisation d'une œuvre d'art commune. Découvrir que tous sont différents mais que chacun a une place dans le projet et que chacun peut y retrouver sa propre contribution

Mots-clés : coopération – arts plastiques – projet de classe – projet d'école

Type de fiche : Activité

Niveau scolaire : maternelle

Durée *:* 45 min

Nombre de séances *:* 10

Matériel : Divers

Source : Cette expérience a été initiée par Marie-Jo Buffet, potière, avec l'école maternelle de Saint-Martin Belle-Roche (Saône et Loire) durant l'année scolaire 2005-2006. Le travail s'est fait avec les deux classes, l'une regroupant petite et moyenne sections et l'autre moyenne et grande sections de maternelle. Ce sont des classes à projet artistique et culturel et le projet d'école pour les trois années en cours avait pour thème : « Vivre ensemble à l'école ».

Références :-14 fiches réalisées par Marie-Jo Buffet pour l'atelier terre, dans *Des chemins pour l'ART, pratiquer les arts plastiques à la maternelle,* éd. Nathan, 1999
- Daniel De Montmollin, *Eloge de l'Empreinte*, éd. de la « Revue de la céramique et du verre », 1999

1) Le projet : voir l'annexe 1

Cette initiation des enfants aux premières techniques de modelage de l'argile débouchera sur la réalisation collective d'un panneau qui témoigne du bonheur de vivre ensemble à l'école maternelle. L'opération est subventionnée par la municipalité de St Martin Belle-Roche. Le travail est prévu de janvier à mai 2006 pour une exposition en juin. Le panneau réalisé sera installé sur un mur de l'école par les services techniques de la mairie. Une inauguration officielle aura lieu en présence des élèves avec leurs parents, du maire, du personnel de l'école et du conservateur du musée de Macon. Les empreintes de pieds réalisées dans l'argile cuite seront incrustées dans le chemin qui conduit à l'école.

2) Exercices sensoriels

Chaque exercice est l'occasion d'enrichir le vocabulaire des enfants.

Placer devant chaque enfant : un cube de bois, un morceau d'éponge grosse comme une savonnette, une boule d'argile grosse comme une balle de ping-pong. Demander aux enfants de regarder et de décrire les formes qu'ils observent « c'est carré, c'est une boule ronde, etc. »

Puis on les invite à prendre le cube de bois dans la main de le presser et d'exprimer les sensations : « c'est tiède, c'est dur, c'est coupant, etc. », « Est-ce que ça change de forme quand vous pressez dans votre main ? », etc.
Répéter l'exercice précédent avec l'éponge. « En regardant avec les yeux, est-ce qu'on peut dire si c'est dur ? » On arrive à la conclusion que pour le savoir, il faut toucher. Presser dans la main puis ouvrir la main tout doucement. Elle reprend sa forme initiale. En pressant, on peut la cacher dans sa main. On peut changer de main. Les enfants verbalisent les sensations et on leur fait répéter les expressions trouvées qu'on aide à enrichir.
Répéter enfin l'exercice avec une boule d'argile. Pour savoir, il ne suffit pas de regarder, il faut toucher. Inviter les enfants à serrer lentement, de tous les doigts et à observer ce qui se passe : « C'est comme avec l'éponge » Puis ils ouvrent un doigt, puis un autre, etc. « Elle garde sa forme » Est-ce qu'elle a gardé tes doigts ? » « Non » Les enfants en arrivent à découvrir la notion « d'empreinte ».
Avec une autre boule ils sont invités à faire l'empreinte de l'autre main. On peut repérer les deux empreintes avec les lettres G et D (main gauche et main droite) et repérer quelle empreinte a été réalisée en premier (enfant gaucher ou enfant droitier) Avec une boule plus grosse, l'enfant peut réaliser les empreintes des deux mains dans une même boule. La profondeur des empreintes est aussi un révélateur du rapport affectif de l'enfant avec la terre : expriment-ils de la détermination ou de la timidité ?

3) Travail sur d'autres empreintes

Les fiches de Marie-Jo proposent deux séances consacrées à la découverte de la technique de « l'estampage » qui permet d'explorer plusieurs thèmes pour réaliser des empreintes
Dans un premier temps les enfants apprennent à réaliser une « galette » à partir d'une boule d'argile, avec un rouleau, comme on le fait pour étaler une pâte à tarte. Les fiches indiquent comment réaliser une galette d'épaisseur uniforme.
Thème des empreintes réalisées avec les mains : il s'agit d'explorer toutes les possibilités : un trait avec l'ongle, un rond avec le doigt, pincer pour faire un petit monticule. Le jeu consiste à essayer toutes les positions de la main et à enrichir le vocabulaire pour mieux connaître sa main : la paume, l'index, etc. On peut les inviter à réaliser un visage uniquement en utilisant ce type d'empreinte.
Une autre activité : mettre trois objets devant chaque enfant : un coquillage, une graine (noix, anis étoilé) et un bout de bois ou une baguette à section carrée. On utilise ces objets pour faire des empreintes sur la galette d'argile. On observe les traces et on les nomme.
Remarque : c'est ainsi que les premières décorations sur les poteries ont été réalisées et c'est avec des bouts de bois et de l'argile qu'est née l'écriture cunéiforme.

4) Réalisation d'un panneau collectif circulaire

Il s'agit d'un panneau circulaire qui constituera le centre de la composition finale (voir l'annexe 1) Les plus petit imprimeront l'empreinte d'une de leur main. Les plus grands, par deux, imprimeront dans l'argile deux mains « comme lorsqu'on se dit bonjour »

On réalise également des empreintes de pieds.

5) Réalisation de la tête d'un personnage

La fiche n°7 de Marie-Jo explique de façon minutieuse la technique utilisée pour réaliser la tête d'un personnage.

La séance commence par l'observation par chaque enfant de son propre visage dans un miroir. Après avoir situé chaque élément du visage, ils observent sa mobilité, les changements de

forme de la bouche, des sourcils. Invitez-les à faire des grimaces et à regarder. Invitez-les ensuite à exprimer un visage joyeux, puis un visage triste, un visage en colère ou encore un visage effrayé. Ils pourront ainsi essayer de trouver comment rendre le visage qu'ils vont modeler triste ou joyeux.

6) Réalisation du corps du personnage

La fiche n°8 de Marie-Jo explique comment réaliser le corps du personnage (technique des trois colombins).
La séance commence par une observation du corps à travers des jeux gestués. :Par exemple un enfant prend une posture et les autres essaient de la reproduire. La gestuelle autour de la comptine « Savez-vous planter des choux » est également une bonne introduction à la séance qui va consister à donner au personnage façonné une posture choisie. L'enfant peut choisir la posture qu'il veut donner à son personnage en la prenant lui-même devant une glace.
Pour le projet envisagé, les plus petits feront des danseurs aux bras et aux jambes écartés, les plus grands donneront à leur personnage la forme d'une lettre de l'alphabet.

7) Habiller le personnage

L'habit se fait par estampage d'un morceau de tissu sur une plaque de terre. Le pantalon ou la robe est alors découpée dans la plaque à l'aide d'une aiguille et, à l'aide de « barbotine » le vêtement est collé sur l'ossature du personnage.

Pendant cette séance une « boîte à trésor » contenant toutes sortes de tissus et d'autres objets utiles à la confection des personnages est à la disposition des enfants. Une règle est instituée : un enfant a le droit de venir emprunter un nouvel objet à condition qu'il remette dans la boîte celui qu'il vient d'utiliser. Chacun apprend ainsi à ne pas tout prendre pour lui. Il peut se développer des échanges entre eux : « Est-ce que tu veux bien me prêter… ? » Il leur est demandé de ne pas regarder ce que fait l'autre et de se concentrer sur son propre travail. C'est la recherche d'un équilibre entre travail personnel et travail relationnel. En fin de séance on regroupe tous les personnages et on regarde ensemble. La leçon de vie qu'il est possible de tirer de cette observation, c'est que tous sont à la fois pareils et différents, comme les enfants de l'école. Tous ensembles ils sont beaux. Vivre ensemble c'est accepter joyeusement d'être tous différents et heureux de l'être car on peut beaucoup apprendre de ces différences.

8) Une séance corporelle avec les lettres de l'alphabet : voir l'annexe 2

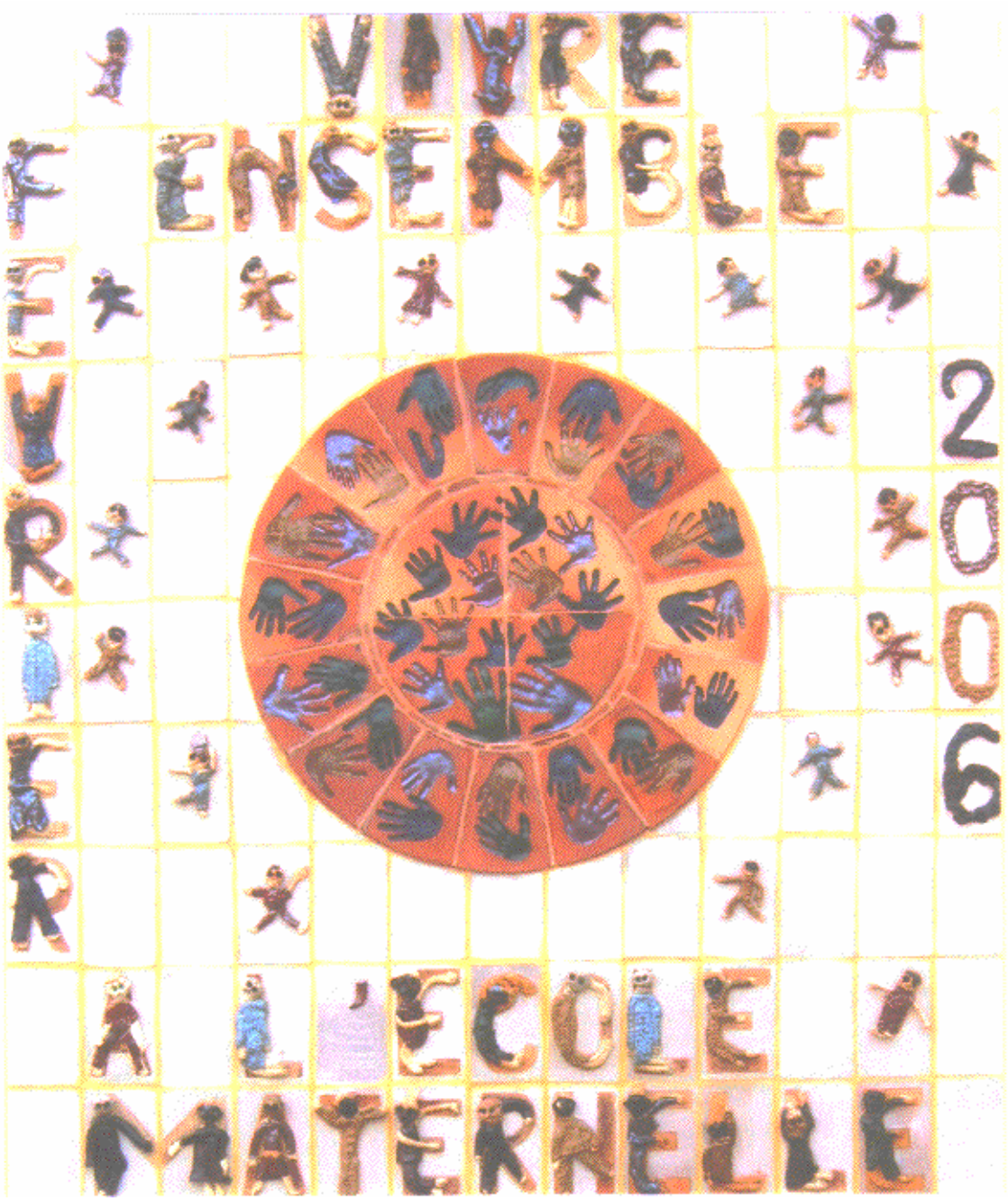
Cette séance concerne surtout les plus grands.
Chacun va choisir une lettre de l'alphabet découpée dans du carton. Ils s'exercent à représenter la lettre choisie par une posture de leur corps. Il peut y avoir plusieurs solutions comme pour le V. Les plus timides choisiront de représenter la lettre I. Un petit suggère de se mettre avec un autre pour représenter la lettre M. Tous assis en rond, chacun va présenter sa posture et les autres doivent deviner la lettre représentée.
Ensuite sur la lettre en carton, les enfants vont donner à leur personnage d'argile la posture qu'ils ont retenue. Le tout sera ensuite collé sur un carreau de grès rectangulaire. (14 cm x 24 cm) Les lettres retenues pour le tableau final donneront les phrases : VIVRE ENSEMBLE A L'ECOLE MATERNELLE et FEVRIER 2006.

9) Assemblage final

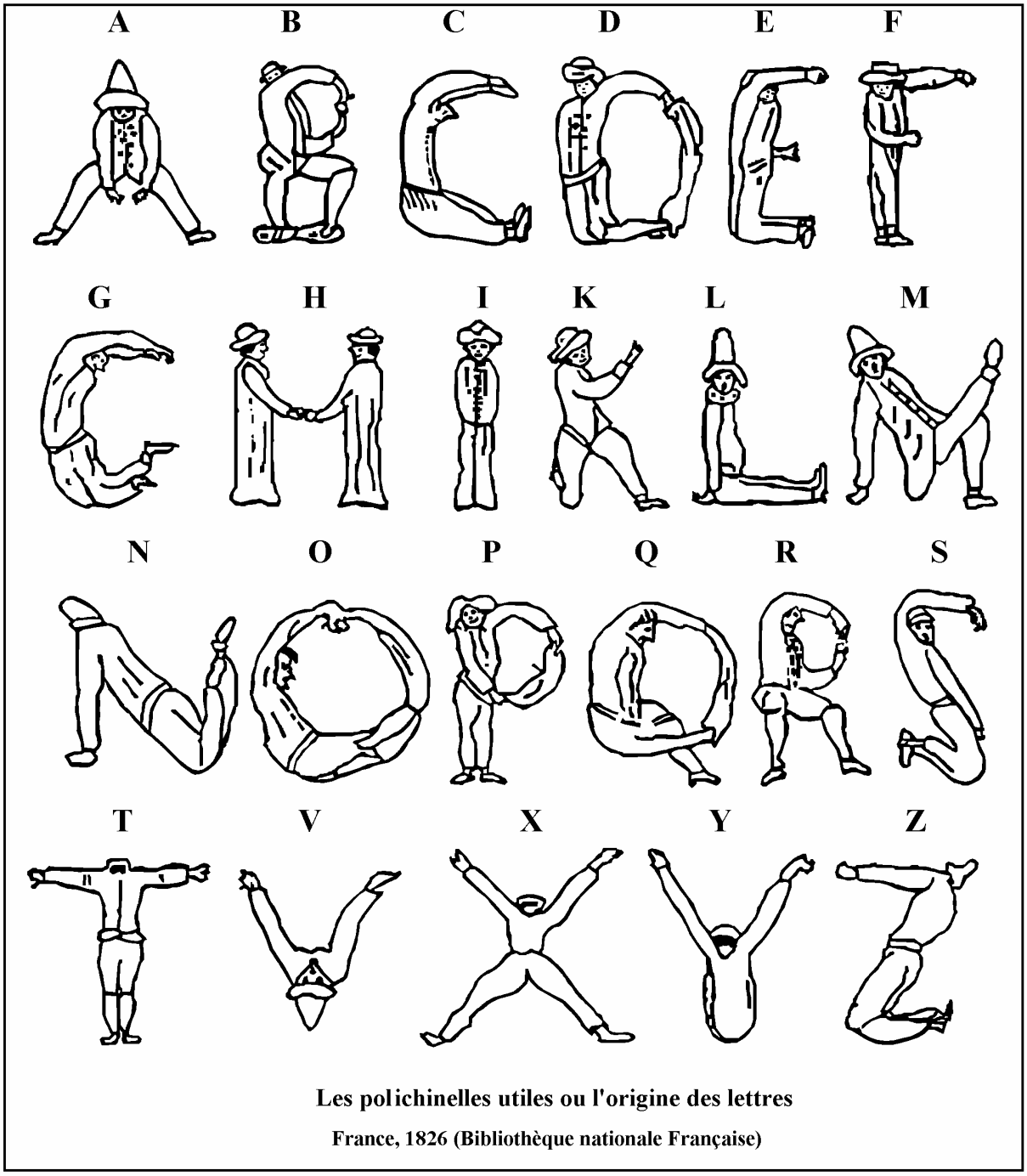
Les plaques de grès ont été apportées par Marie-Jo. Les travaux d'émaillage, et de cuisson des plaques sont réalisés par la potière et le travail d'assemblage du panneau est réalisé par les services techniques de la mairie. Le panneau de 2,40m x 1,85 m est constitué de 130 plaques.

Avec les enfants une séance de connaissance de l'argile peut être faite. Il s'agit de présenter les différents stades : terre mouillée, argile séchée, argile biscuitée (après la première cuisson), émaillage et le résultat final après la deuxième cuisson. Dans un aquarium rempli d'eau, on installe sur un grillage fin : une boule d'argile humide, une boule d'argile séchée, une boule d'argile cuite. On observe l'évolution : la boule d'argile humide ne change pas, elle est imperméable. La boule d'argile sèche se désagrège et se retrouve au fond de l'aquarium. La boule cuite ne change pas. L'argile sèche peut être recyclée. L'argile cuite, non, elle est devenue comme de la pierre.
Une fois le panneau monté, il est installé par terre et les enfants peuvent tourner autour, admirer le résultat, retrouver leurs propres empreintes ou leurs propres personnages. On peut les interroger : « Qu'est-ce qui est écrit ? Qui nous a aidé à réaliser cette œuvre ? Est-ce que tout seul on aurait pu réaliser une telle œuvre ? Tous les élèves de l'école maternelle de St Martin Belle-Roche et tous les adultes qui ont aidé ont fait un apprentissage important, celui de **la coopération.** Le résultat est beau et il va servir à embellir l'école. »

Annexe 1 : Les enfants avec Marie-Jo Buffet, Grès émaillé 2,40m x 1,85 m



Annexe 2 : Les polichinelles utiles ou l'origine des lettres



Les polichinelles utiles ou l'origine des lettres

France, 1826 (Bibliothèque nationale Française)

Un témoignage : Je suis enseignante de GS et à l'occasion de recherche sur l'alphabet avec notre corps, nous avons formé les 26 lettres en majuscule, seuls ou à plusieurs. Pour mieux visualiser le tout, nous avons formé les lettres devant un appareil diapo projetant ainsi nos ombres sur le mur pour faciliter la lecture de la lettre. Nous avons pris en photo les groupes d'enfants et les ombres projetées.

http://membres.lycos.fr/recreanet/recreanet/abece/abece1.htm : « Un drôle d'alphabet fait d'enfants sages » Cette page donne les photos d'enfants couchés sur un tapis et formant les lettres de l'alphabet avec leur corps.

Modèle de fiche de présentation d'une expérience d'Education à la Non-Violence et à la Paix

N'hésitez pas à envoyer un document de bilan de votre projet adressé à :
La Coordination française pour la Décennie internationale de la promotion d'une culture de non-violence et de paix
148, rue du Faubourg Saint-Denis 75010 Paris
Ou par mail : coordination@decennie.org

TITRE

Thème :
Mots-clés :

Date de mise en œuvre :
Type de mise en œuvre : (ex : interne à l'établissement, en collaboration avec une association, etc.)

Type d'établissement : élémentaire, collège, lycée, etc.

Au niveau de : l'établissement, la classe, interclasses, etc.

Public concerné : Tous les élèves/Groupe spécifique, une classe/un ensemble de classe, plusieurs niveaux/un niveau, péri/intra/extrascolaire, Adultes

Type d'intervention : (ex : formation, évaluation, etc.)

Auteur de la fiche :
Contact :

Cadre et origine du projet (Initiative individuelle ou collective, organisation et définition du projet) :

Objectif général : Décrivez l'objectif que vous avez poursuivi par cette action, en précisant le constat qui vous a amené à envisager cette action.

(et éventuellement les objectifs spécifiques et/ou pédagogiques et le démarche pédagogique du projet)

Déroulement de l'action : Décrivez le déroulement, la préparation en amont, la / les activité(s), la régularité et le calendrier du projet, le public (qualité et quantité), les intervenants (extérieurs et internes à l'établissement, qualité et quantité), les outils utilisés et le budget.

Évaluation et bilan : Faites ici le compte-rendu d'expérience (constats, appréciation, paroles d'élèves, etc.) et précisez les perspectives éventuelles

La Coordination française pour la Décennie

Association Loi 1901

Qui sommes-nous ?

Les années 2001-2010 ont été déclarées par l'ONU « Décennie internationale de la promotion d'une culture de la paix et de la non-violence au profit des enfants du monde ». (Réf. à la Résolution A/53/25 du 19 novembre 1998.)

Créée en 2000, la Coordination française pour la Décennie a pour but de promouvoir cette Décennie en France et de coordonner et faire connaître les actions qui contribuent à diffuser la culture de la non-violence et de la paix.

Elle rassemble aujourd'hui 79 associations et 12 coordinations locales qui se sont créées dans plusieurs régions de France. La Coordination française est parrainée par plus de 130 personnalités.

Quelles sont nos ambitions ?

L'ambition de la Coordination française pour la Décennie est de favoriser le passage d'une culture de la violence à une culture de la non-violence et de la paix. La Coordination française pour la Décennie veut, en particulier, développer une éducation à la non-violence et à la paix dans l'enseignement scolaire.

Quelles sont nos actions ?

Les projets sont nombreux. La Coordination a lancé le 21 septembre 2002 la Campagne pour l'introduction de l'éducation à la non-violence et à la paix à l'école. Un programme scolaire a ainsi été élaboré par un groupe de professionnels experts. Cette campagne a reçu le soutien de plus de 12 000 personnes et de nombreux parlementaires.

Tous les ans, Le Forum « La non-violence à l'école » permet d'approfondir les objectifs et les moyens d'éduquer à la non-violence et à la paix et de présenter au public différentes pratiques et expériences d'éducation à la non-violence et à la paix. Créé en novembre 2008, le Réseau Ecole et Non-violence poursuit les mêmes objectifs via le site internet www.ecole-nonviolence.org (voir encart page suivante).

La Coordination française propose également des animations sur le thème de la culture de paix et de non-violence, en particulier lors de la Journée internationale de la paix, le 21 septembre, et de la Journée internationale de la non-violence, le 2 octobre.

La Coordination française participe au groupe de travail " Décennie " de la Commission française pour l'UNESCO. Elle est aussi membre de la Coordination internationale pour la Décennie, fondée en juin 2003.

Depuis 2004, la Coordination française organise tous les deux ans le Salon international des Initiatives de Paix. Le 3e Salon, organisé les 30, 31 mai et 1er juin 2008 à Paris, en partenariat avec Partage, Non-Violence XXI et le Secours Catholique - Réseau Mondial Caritas, a accueilli plus de 13 000 visiteurs.

Associations membres de la Coordination française

Avril 2009

ACAT, ACCES - Clairière de Paix, ACNV, AIRE, Alliance Nationale des UCJG, ANV, APEPA, Arche de Lanza del Vasto, ARP, Association centre Nascita du Nord, Association Enfance - Télé : Danger, Association La Salle, Association Le Petit Prince, Association Montessori de France, Atelier de paix du Clunisois, CCFD, Centre de ressources sur la non-violence Midi-Pyrénées, Centre Quaker International, CERAF Médiation, Collège Lycée international Cévénol, Conflits sans violence, Coordination Martigues Décennie, Coordination orléanaise, CPCV Ile-de-France, Cultivons la paix, Cun du Larzac , Démocratie et spiritualité, DIH Mouvement de Protestation Civique, Ecole de la Paix, Ecole soufie Internationale, EEUdF - Eclaireuses et Eclaireurs Unionistes de France, Emmaüs France, EPP Midi-Pyrénées, Esperanto - SAT-Amikaro, Etincelle, FAB, Famille franciscaine, Fédération Unie des Auberges de Jeunesse , Génération Médiateurs , Gers Médiation, Graine de Citoyen, IFMAN, Initiatives et changement, IPLS, IRNC, ISMM, Jeunesse et Non-Violence, Justice et Paix France, L'Arche en France, La Corbinière des Landes, La Maison de Sagesse, Le Soc - Maison Jean Goss, Le Souffle – France, Le Valdocco , Les Amis des Serruriers magiques, Les Amis de Neve Shalom Wahat As Salam, LIFPL , Ligue de l'Enseignement, Maison des Droits de l'Enfant, MAN, MDPL – Saint Etienne, Mémoire de l'Avenir, MIR, Non-Violence et Paix/ Normandie, Non-Violence XXI, NVA, NVP Lorraine, Paix Sans Frontière, Partage, Pax Christi – France, PBI - Section française, Psychologie de la Motivation , Réseau Espérance, Réseau Foi et Justice France, REVEIL, RYE France, Secours catholique - Réseau mondial Caritas, Solidarités Nouvelles face au Chômage.

La campagne Eduquer à la non-violence et à la paix à l'école

a été lancée le 21 septembre 2002 pour demander :

1. L'introduction officielle de la formation à la non-violence et à la paix à tous les niveaux du système éducatif français, dès l'école maternelle, avec un programme prévoyant des horaires, une progression, des outils et des méthodes pédagogiques.

2. L'intégration de cet enseignement dans la formation initiale et continue des enseignants.

3. L'accès de tous les adultes travaillant sur un site scolaire à une formation à la gestion des conflits.

Dans cette perspective, notre association a coordonné le travail d'un groupe d'experts conduisant à la publication d'un *Programme pour l'éducation à la non-violence et à la paix*, lequel présente les objectifs et le contenu de cet enseignement spécifique et propose des méthodes pédagogiques et des modes d'évaluation adaptés aux différents niveaux de la scolarité obligatoire.

Réseau Ecole et Non-violence

Le Réseau Ecole et Non-violence a été lancé en novembre 2008 par la Coordination française pour la Décennie.

Ce Réseau a été créé afin de faire connaître, d'encourager et de faciliter les projets d'Education à la non-violence et à la paix.

Lieu ouvert de rencontres, laboratoire d'idées et de recherche, outil évolutif, le Réseau Ecole et Non-violence permet d'apporter de multiples éclairages, concrets et réalistes, sur ce que recouvre l'éducation à la non-violence et à la paix.

Site du Réseau : **www.ecole-nonviolence.org**

- Des outils pédagogiques pratiques et participatifs
- Un Forum de discussion
- Des articles et conseils d'experts sur des thèmes spécifiques
- L'actualité de l'éducation à la non-violence et à la paix

Coordination française pour la Décennie
148 rue du Faubourg Saint-Denis - 75010 Paris
Tel: +33(0)1 46 33 41 56 - Fax: +33(0)1 40 51 70
www.decennie.org – coordination@decennie.org
Réseau Ecole et Non-violence www.ecole-nonviolence.org