

# La fourmilière

Utiliser la coopération pour apporter les œufs de fourmis dans leurs nids

## ENJEU

Cette activité vise à développer un esprit de solidarité et de cohésion en classe. Elle s'inspire du travail des fourmis au sein de leur fourmilière, puisque chacune d'entre elles dispose d'une mission précise et œuvre pour la communauté. La présence de cartes « Coup de pouce » et « Frein » met en valeur le rôle indispensable que chacun joue dans la poursuite d'une mission commune. Chaque élève devra assumer son rôle et s'investir dans sa mission collective afin de trouver l'issue la plus rapide par le biais de mouvements et d'une communication efficaces. L'élève apprend ainsi à coopérer pour réussir à l'école et à la maison, tout en diffusant autour de lui la culture de la paix.



«Aucun de nous [seul,] ne sait ce que nous savons tous ensemble.»  
Euripide, 480 -405 av. J.-C.

### OBJECTIFS

- Exemplifier les différents rôles des fourmis dans une fourmilière.
- Dédire l'importance de la coopération pour atteindre un but commun.
- Résumer le déroulement d'un jeu collectif.

**Prérequis:** Aucun

### DANS LE PROGRAMME SCOLAIRE

DOMAINES DISCIPLINAIRES	CORPS ET MOUVEMENT (CM 24)	Développer des comportements et habiletés spécifiques au jeu en s'impliquant dans l'organisation d'une action collective, cohérente et solidaire; en collaborant et en assumant une fonction au sein d'un groupe.
	MATHÉMATIQUES ET SCIENCES DE LA NATURE (MSN 28)	Déterminer des caractéristiques du monde vivant et de divers milieux et en tirer des conséquences pour la pérennité de la vie en identifiant les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu.
CAPACITÉS TRANSVERSALES	COLLABORATION	Action dans le groupe: reconnaître l'importance de la conjugaison des forces de chacun.
	COMMUNICATION	Circulation de l'information: ajuster la communication en fonction de la réaction des destinataires.
FORMATION GÉNÉRALE	VIVRE ENSEMBLE ET EXERCICE DE LA DÉMOCRATIE (FG 24)	Assumer sa part de responsabilité dans la réalisation de projets collectifs en repérant les facteurs facilitant et entravant la collaboration et en collaborant activement et en prenant en compte les compétences de chacun.

Source: Plan d'études romand (PER), [www.plandetudes.ch](http://www.plandetudes.ch)

### PISTES DE RÉFLEXION

Cette activité inspirée de jeux coopératifs vise à se mobiliser ensemble, non pas contre un adversaire, mais contre le temps. Cela vise à reconnaître le travail de l'autre et son importance au sein du groupe. L'Office Central de la Coopération à l'École ([voir leur site www2.occe.coop](http://www2.occe.coop)) propose un grand nombre de ressources afin d'aller vers des jeux de coopération rompant avec les jeux traditionnels d'opposition où certains élèves ne trouvent pas toujours leur place.

### PROLONGEMENTS ET VARIANTES

- En amont de l'activité, mettre une fourmilière artificielle dans la classe et planifier avec les élèves son observation.
- Poursuivre la discussion lors d'ateliers de dialogues philosophiques sur l'importance de l'autre dans la réalisation d'un projet, pour la classe, pour la société et pour la planète.

# Déroulement

1 séance

45 min



## Matériel et préparation

- ✓ Trois caisses en plastique vides et deux remplies de balles en plastique ou en mousse, plots, piquets, cordes, etc. (pour représenter les galeries), dossards jaunes et rouges, chronomètre, vidéo sur les fourmis
- ✓ Disposer deux caisses de balles d'un côté de la salle et 3 caisses vides à l'autre bout de la salle
- ✓ Découper les cartes de la fiche pour la classe

## 1 SENSIBILISATION



- Visionner une vidéo sur les différents rôles des fourmis au sein d'une fourmilière.
- Demander: Qu'avez-vous vu dans cette vidéo? Quels sont les différents rôles des fourmis? En quoi consistent ces rôles?

Visionnez par exemple l'extrait suivant (de 9'35 à 11'22) de l'émission «C'est pas sorcier – les fourmis» (Breton, 1996) → [lep.li/5546-fourmis](http://lep.li/5546-fourmis).

Insistez sur les principaux rôles des fourmis au sein de la fourmilière: la reine, les nourrices, les ouvrières, etc. Mettez l'accent sur ces deux derniers rôles.

## 2 MISE EN SITUATION

### Étape 1: Fourmi nourrice ou ouvrière?



**Consigne:** Vous jouez ensemble à un jeu. Pour cela, deux groupes sont nécessaires. Le 1<sup>er</sup> groupe représente les «nourrices» (dossards jaunes): elles transportent les œufs des caisses pleines aux caisses vides (les nids). Le 2<sup>e</sup> groupe représente les «ouvrières» (dossards rouges): elles construisent trois galeries qui conduisent aux caisses vides. Les nourrices attendent qu'une galerie au moins soit construite entièrement (jusqu'au nid) pour commencer à transporter les œufs. Attention, chaque fourmi ne peut transporter qu'un seul objet à la fois (par exemple les nourrices transportent un seul œuf à la fois). Le temps de jeu est de dix minutes.

- Séparer la classe en deux groupes.
- Préciser que lorsque les ouvrières ont construit leurs trois galeries, elles peuvent se transformer en nourrices pour aider ces dernières.

N'hésitez pas à mimer les différents rôles aux élèves afin qu'ils se les approprient et veillez à ce que chacun ait compris son rôle et le prenne en considération.

Présentez chaque élément de la salle:

- les caisses pleines dans lesquelles les œufs doivent être pris (les balles symbolisent les œufs);
- les caisses vides à remplir par les nourrices;
- les objets avec lesquels les ouvrières vont construire les galeries (plots, piquets, cordes, etc.).

Encouragez les élèves à communiquer entre eux pour favoriser l'accomplissement des tâches de chaque groupe.

### Étape 2: Cartes «Coup de pouce» et cartes «Frein»



**Consigne:** Vous refaites le même jeu qu'avant avec deux nouveautés: vous inversez les rôles et vous utilisez les cartes «Coup de pouce» et «Frein». Le temps de jeu reste de dix minutes.

- Présenter les cartes une par une aux élèves.
- Chaque minute, tirer au sort une carte qui facilite ou complique la progression du jeu: annoncer à haute voix le nom de la carte et ce qu'elle implique.

### Étape 3: Bilan du jeu



**Consigne:** Individuellement, vous complétez votre livret en dessinant un schéma du jeu, puis vous expliquez les différents rôles que vous avez eus.

- Individuellement, les élèves complètent leur livret (parties 1 et 2).

**Discussion:** Qu'avez-vous ressenti durant ce jeu? Avez-vous progressé facilement ou difficilement dans le jeu? Quel comportement était-il important d'adopter entre vous pour que le jeu réussisse?

Amenez les élèves à trouver par eux-mêmes le terme «coopération».

Proposition de définition de la coopération: c'est le fait de travailler avec d'autres personnes, en écoutant et en dialoguant, pour accomplir, ensemble, une tâche.

## 3 MISE EN COMMUN



**Discussion:** La coopération est-elle importante à l'école? À la maison? Dans la société? Sur la planète? Avez-vous des exemples de situations dans lesquelles la coopération est indispensable? Comment pourriez-vous coopérer davantage à l'école? À la maison? Dans la société? Sur la planète?

Si les élèves ne souhaitent pas citer d'exemples personnels, ils peuvent en inventer.

Découper ces cartes pour l'étape 2.



### Nourrice «gelée»



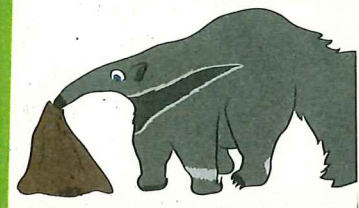
Toutes les nourrices s'immobilisent pendant 15 secondes.

### Ouvrière «gelée»



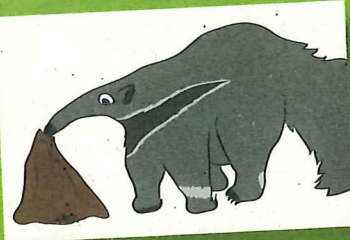
Toutes les ouvrières s'immobilisent pendant 15 secondes.

### Assaillant nourrices



L'enseignant(e) vient détruire définitivement un nid : tous les œufs qui s'y trouvaient retournent dans l'une des caisses de départ et doivent être transportés dans le nid restant par les nourrices.

### Assaillant ouvrières



L'enseignant(e) vient détruire définitivement une galerie, obligeant les ouvrières à en créer une autre pour accéder aux nids.

### Nourrice «2 œufs»



Les nourrices peuvent transporter deux œufs à la fois lors de leur prochain voyage. (Valable pour un seul voyage.)

### Ouvrière «2 objets»



Les ouvrières peuvent prendre deux objets dans la réserve pendant 30 secondes pour construire les galeries.

### Renfort ouvrières



L'enseignant(e) vient aider les ouvrières à construire les galeries pendant 1 minute.

### Renfort nourrices



L'enseignant(e) vient aider les nourrices à transporter les œufs pendant 1 minute.