

LA COLLABORATION

LA COLLABORATION EST UNE DES CAPACITE TRANSVERSALE VISEE PAR LE PER

CM14 Acquérir des comportements et habiletés élémentaires du jeu....

- en jouant et en collaborant avec un ou plusieurs partenaires.
- en découvrant et en respectant les règles de comportement de la vie en groupe.

CM11 Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps....

- en percevant les divers fonctionnement de son corps (force,...)

Il est possible d'apprendre à collaborer. « C'est en faisant que l'on apprend ». La collaboration peut être entraînée en pratiquant de nombreuses activités, en voici quelques unes.

<p>1. J'ai sauté de différentes manières.</p> 	<p>5. J'ai grimpé à différents engins.</p> 
<p>6. J'ai joué avec un camarade dans plusieurs situations.</p> 	<p>8. J'ai rattrapé un ballon...</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> après un rebond <input type="checkbox"/> après l'avoir lancé en l'air <input type="checkbox"/> lancé par un camarade 
<p>9. J'ai exercé mon équilibre sur...</p>  <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> une ligne <input type="checkbox"/> un banc <input type="checkbox"/> une poutrelle 	<p>Voici des idées d'activités sous forme jouée qui favorisent la collaboration parce qu'elle est nécessaire à la réussite des tâches ou des jeux proposés.</p>

LES ESTAFETTES ET LES JEUX DE

SOCIETE

(associer course et stratégie ou course et hasard)

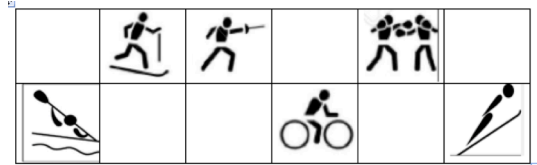
1. Le jeu du morpion

- 2 équipes de 3 joueurs en colonne d'un côté de la salle
- Chaque équipe dispose de 3 sautoirs.
- A l'autre extrémité de la salle, un jeu de morpion pour 2 équipes (9 cerceaux)
- Au signal, 1 joueur de chaque équipe court et va déposer son sautoir dans un cerceau. Ils reviennent et donnent le relais au joueur suivant. Lorsque les 3 sautoirs sont déposés, ils peuvent encore courir et aller déplacer leurs sautoirs.
- La première équipe qui réussit à aligner ses 3 sautoirs horizontalement, verticalement ou en diagonale a gagné.



2. Le loto

- petites équipes de 3 joueurs environ, en colonne d'un côté de la salle.
- Chaque équipe place 1 carte de loto de l'autre côté de la salle et 6 petits morceaux de papier pour cacher les images.
- Le maître tire une carte et la montre à toutes les équipes. Les 1ers joueurs de chaque équipes courent. S'ils ont l'image, ils la cachent. S'ils ne l'ont pas, ils reviennent.
- La première équipe qui a recouvert toutes ses images en premier a gagné.



Remarque : le maître peut attendre que le joueur soit revenu pour donner le départ suivant ou montrer la carte suivante avant le retour des joueurs.

3. Le jeu de famille (disponible à l'économat)

- petites équipes de 4 élèves environ en colonne d'un côté de la salle. Ils ont 1 cerceau devant eux.
- toutes les cartes « animaux » sont retournées dans un cerceau à l'opposé de la salle.
- Le premier de chaque équipe court et prend 1 carte qu'il vient déposer dans son cerceau.
- La première équipe qui arrive à faire une famille de 3 (chats/chiens/vaches/cochons/chevaux a gagné (il y a 5 animaux de chaque dans le jeu)
- Règle: chaque équipe ne peut pas avoir plus de 4 cartes dans son cerceau. Le coureur suivant doit rapporter une carte dans le cerceau placé à l'opposé de la salle.



LES CONCOURS PAR EQUIPE

OU IL S'AGIT DE S'ORGANISER ET DE S'ENTENDRE POUR GAGNER.**1. Construire une planète**

(Il faut 5 cerceaux pour construire 1 planète)

4 équipes se trouvent d'un côté de la salle. Chaque équipe a 5 cerceaux à disposition. La 1^{ère} équipe qui a construit sa planète a terminé.

Conseil: Montrer une planète construite.

Varié les consignes :

Demander de construire la planète : - sans préciser où la construire.

- à l'autre bout de la salle.

Préciser qu'un élève n'a le droit de déplacer qu'un seul cerceau à la fois.

Variante : Placer un cône à l'autre bout de la salle et demander de construire la planète autour du cône de manière à ce que le cône se trouve dans la planète => les élèves pourront soit transporter les cerceaux vers le cône, soit construire la planète sur place et aller chercher le cône. (NB : Laissez les élèves trouver eux-mêmes leur solution. Laissez la consigne suffisamment vague afin que les élèves puissent trouver diverses solutions.)

2. Le déménagement

4 équipes se trouvent d'un côté de la salle. Chaque équipe a 1 élément de caisson et dans chaque élément de caisson il y a du petit matériel (balles / quilles / témoins / sautoirs / anneaux / cône).

1 cerceau est placé à l'opposé de la salle pour chaque équipe.

Quelle équipe aura déménagé tout son matériel, élément de caisson y-compris en 1^{er} ?

Consigne : On ne peut transporter qu'un seul objet à la fois.

Remarque : les élèves devront s'organiser pour transporter l'élément de caisson.

3. Transporter une balle sur un linge

4 équipes se trouvent d'un côté de la salle. Chaque équipe a un cerceau dans lequel sont posées 4 balles et un linge de bain.

Par 2, les élèves doivent transporter toutes les balles dans le cerceau placé à l'opposé de la salle sans toucher la balle avec les mains (ni les pieds). On ne peut transporter qu'une seule balle à la fois. Revenir et donner le linge aux 2 suivants.

4. Le voyage de la reine (du roi) sur la chaise à porteur (fiches didactiques 55)

4-5 équipes se trouvent d'un côté de la salle. Chaque équipe a 1 cerceau. 1 cône pour chaque équipe se trouve à l'opposé de la salle.

Le roi (la reine) se place debout dans le cerceau. Il/elle ne doit jamais toucher le cerceau, ni avec ses mains, ni avec son corps. Si c'est le cas, il faut s'arrêter et changer le roi.

Tous les autres élèves de l'équipe tiennent le cerceau et avancent en direction du cône opposé.

Quelle équipe sera de retour de voyage en premier ?

5. Traverser le cerceau

4-5 équipes se trouvent d'un côté de la salle. 1 cerceau pour chaque équipe se trouve à l'opposé de la salle.

Départ par 2. Courir vers le cerceau. Chacun doit traverser le cerceau le plus rapidement possible et revenir donner le relais aux 2 suivants.

Remarque : Les élèves peuvent décider de s'aider ou non en tenant le cerceau.

LES JEUX DE COURSE

1. **3 bancs et 7 tapis ou cerceaux** (pour une classe de 21) (fiche 31)

7 élèves sont assis sur chaque banc. Au signal, courir sur un tapis/dans cerceau (il y a de la place pour trois personnes par tapis/cerceau)

Au signal suivant, retour sur les bancs. Il y a de la place pour 7 personnes par banc.

Remarque : l'enseignant pourra varier le nombre de places disponibles par tapis/cerceau

Variante : mettre des tapis et des cerceaux : et indiquer 5 places par tapis et 3 places par cerceau par exemple.

2. **Poursuite duo** (fiche 28)

Le poursuivant est seul. Les poursuivis sont par 2 et se donnent la main.

Les duos touchés s'arrêtent face à face et font un tunnel. Pour être libéré, un autre duo doit passer dans le tunnel. Ne jamais se lâcher les mains.

3. **Poursuite en couple** (fiche 29)

Les poursuivants sont par 2 et se donnent la main. Les poursuivis sont seuls. Lorsqu'ils sont touchés, ils donnent la main aux poursuivants et se retrouvent par 3 jusqu'à ce qu'ils touchent une autre personne. A ce moment, former 2 groupes de poursuivants et continuer le jeu. Ne jamais se lâcher les mains.

4. **Les serpents** (fiche 34)

Former des petits groupes de 5 élèves environ. Les élèves se donnent la main pour courir en serpentant autour des cônes. Ne jamais se lâcher.

Au signal A, le premier lâche la main et va se placer en queue.

Au signal B, le dernier remonte la colonne et vient se placer en tête.

Comment faire pour que le serpent réussisse rapidement la manœuvre ?

5. **Jumeaux et triplés** (fiche 45)

Signal visuel : (utiliser les doigts/ une feuille de papier/ un dé en mousse/ montrer des objets au nombre de 2 ou de 3, par exemple une peluche devant 2 piquets ou devant 3 cônes) (ou auditif)

Au signal, courir par 2 ou par 3. Réagir le plus rapidement possible.

Puis, introduire un poursuivant qui ne pourra toucher que ceux qui ne respectent pas la consigne. Le joueur touché prend la place du poursuivant.

LES JEUX DE BALLE OU IL FAUT COLLABORER

Remarque : Il n'y a pas de jeu d'équipe sans collaboration, mais voici quelques idées toutes simples.

1. De la balle assise à la balle assise par équipe

1. Jouer chacun pour soi à la balle assise. Le joueur touché, s'assied et attend qu'une balle roule à côté de lui pour être délivré.
2. Jouer par équipe de 2 : Lorsque A est touché, B peut le délivrer en lui faisant une passe et/ou inversement.
3. Jouer avec plusieurs petites équipes de 4-5 joueurs. Chaque membre d'une équipe peut délivrer ses coéquipiers.
4. Jouer avec 2 équipes : N'importe quel joueur de l'équipe A peut délivrer n'importe quel joueur de son équipe. Viser uniquement les joueurs de l'équipe adverse.

2. Les colliers (fiche 51)

4-5 équipes se trouvent d'un côté de la salle. Chaque équipe a 1 balle et 2 cerceaux. Un à chaque extrémité de la salle. On met 1 couleur de sautoirs par équipe dans les 2 cerceaux qui leur sont attribués.

Les joueurs doivent se faire des passes pour aller d'un cerceau à l'autre. L'élève qui se trouve dans le cerceau et qui attrape la balle enfile un sautoir (collier).

L'équipe gagnante sera celle dont les joueurs auront TOUS au moins un collier autour du coup en premier.

3. 1 point lorsque tous les coéquipiers ont touché la balle au moins 1 fois.

Former des équipes de 5 à 6 élèves et les faire jouer sur 2 terrains.

Chaque joueur porte 2 sautoirs en croix. Lorsqu'un joueur a rattrapé une balle et l'a relancée, il enlève un sautoir et le fixe à son short. On ne compte pas les passes, mais on essaie de passer la balle à tous les joueurs de son équipe. L'équipe marque 1 point lorsque tous les joueurs de l'équipe n'ont plus qu'un seul sautoir.

Lorsqu'une équipe a marqué 1 point, tous les joueurs remettent leur sautoir.

Remarque : un joueur peut rattraper plusieurs fois la balle, mais n'enlève qu'un seul sautoir pour continuer d'indiquer aux autres à quelle équipe il appartient. Il peut aider son équipe en faisant la passe à quelqu'un qui ne l'a pas encore eue.

S'ENTRAIDER POUR REUSSIR UNE TACHE QUELQUES EXEMPLES

1. S'entraider pour installer du matériel trop lourd pour 1 seul élève.

- Déplacer un tapis, un banc, un caisson, une barre parallèle, une barre fixe, etc..

2. S'entraider pour franchir des obstacles

- Aider un camarade à ne pas poser les pieds par terre
- Guider un aveugle à faire un parcours qui comporte certains obstacles.
- Aider un unijambiste à faire un parcours qui comporte certains obstacles.

3. S'entraider pour que chacun réussisse sa tâche

- Quel groupe de 2 réussit à :
 - se croiser en escaladant les espaliers, sur un banc ou une poutrelle d'équilibre ou d'autres engins.
 - franchir un parcours d'obstacles en étant relié l'un à l'autre par une corde à sauter.

4. S'entraider pour réussir une tâche à tour de rôle

- Aider un camarade à prendre de la hauteur en lui donnant la main, en l'assurant.
- Aider un camarade à tenir en équilibre sur une poutrelle, un bloc de bois ou à genoux sur un ballon lourd.

Les jeux de collaboration

La coopération a ceci de particulier qu'un groupe d'individus parvient à un résultat sans perdants, où tout le monde est gagnant. En coopérant, un groupe procède à une multiplication des idées et des talents, plutôt qu'à une simple addition.

Il est possible d'apprendre à collaborer. « C'est en faisant que l'on apprend »
Le jeu combine apprentissage et plaisir de jouer.

De manière générale, **une discussion** réflexive après chaque jeu renforce le processus d'apprentissage et permet aux participants une meilleure appropriation.

Exemples de questions utiles pour le débat :

- > Comment t'es-tu senti pendant cet exercice?
- > Était-ce facile ou difficile ?
- > As-tu ressenti une peur quelconque ?
- > Que s'est-il passé pendant cet exercice dans ton groupe ?
- > Étiez-vous dynamiques ?
- > Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ?
- > Qu'est-ce que tu as aimé/pas aimé ?
- > Qu'as-tu appris ? Etc.

Le débriefing joue un rôle aussi important que le jeu lui-même.

EXEMPLE DE JEUX DE COOPERATION

Compter en aveugles

But : Attirer l'attention des élèves - les élèves doivent être attentif aux autres, à ce qui se passe autour d'eux.

Les participants se tiennent en cercle et ferment les yeux. Leur but est de compter jusqu'à 20 sans avoir choisi dans quel ordre chaque joueur dira le prochain chiffre. Si deux participants prononcent le même chiffre en même temps, l'animateur arrête le jeu pour recommencer à zéro.

Soulever la branche

But : Collaborer par petits groupes de 4 (cane suédoise). Retour au calme.

Les participants doivent soulever ensemble une branche au-dessus de leur tête puis la reposer au sol. Ils n'ont le droit de la toucher qu'à l'aide d'un seul doigt et ne peuvent jamais s'en décoller. La difficulté de ce jeu consiste à avoir un minimum de pression sur la branche et, donc, s'il y a plus de 5 joueurs, il sera plus difficile de reposer la branche sur le sol.

Se passer la balle

But : Jouer avec tout le monde (petits groupes de 6, puis de 10). Etre attentif aux autres

Les participants se tiennent en cercle et se lancent une balle les uns les autres mais sans l'attraper plus d'une fois. Chaque joueur doit se rappeler qui lui a passé la balle et à qui il la passe ensuite. Le dernier joueur relance la balle au premier pour terminer le jeu.

Au deuxième tour, les joueurs se passent deux balles de couleur différentes.

Franchir des obstacles naturels

Imaginez des règles particulières qui puissent transformer ces simples obstacles en un véritable défi à relever. (les yeux bandés, d'une seule main, en se tenant par le bras, etc.).

TRAVAUX DE GROUPE

Donner un travail à réaliser en commun est un défi qui permet de souder un groupe, grâce à la coopération.

Les travaux de groupe proposés aux participants peuvent être très variés et les réaliser demande de la coopération et de la créativité. Discuter de la stratégie à mettre en place pour y parvenir se révèle plus important que de réussir le défi en soi. Mais l'aspect fondamental de chaque travail de groupe consiste à animer un débriefing bien préparé à la fin de l'activité.

La plupart des tâches peuvent être réalisées en groupe si elles sont correctement définies. Prenez n'importe quel petit défi et améliorez-le en y ajoutant des règles particulières, des conditions ou des contraintes.

Passez à travers la boucle ! (corde à sauter ou cerceau)

Faites une boucle de la taille d'un petit cerceau à l'aide d'une corde. Chaque participant doit passer au-travers une fois, le plus vite possible. Le groupe peut d'abord discuter de la stratégie à adopter, puis a droit à trois essais. Le but de ce jeu est d'y parvenir en autant de temps qu'il y a de participants avec deux secondes supplémentaires (autrement dit en 10 secondes pour un groupe de 8 joueurs).

La course d'obstacles avec du matériel à transporter (balle sur un linge, relié par une corde à sauter,.....)

Les participants doivent réaliser une course d'obstacles spécifiquement mise en place en tenant ou en se passant divers objets, par exemple, une balle sur un foulard tenu par les quatre coins. La balle ne doit jamais tomber et les joueurs doivent avancer aussi vite que possible. Le groupe a plusieurs essais pour y arriver et peut discuter de différentes stratégies afin de franchir chaque obstacle.

JEUX DE COMMUNICATION VERBALE

Ces jeux portent une attention particulière à une communication réussie.

Les jeux de communication verbale permettent de se concentrer sur la manière de communiquer des participants.

Le débriefing joue un rôle aussi important que le jeu lui-même.

Estafette : de chaque côté de la salle se trouve un dessin à mémoriser.

Cacher les 2 dessins

De chaque côté de la salle, les élèves courent à la rencontre et disent à chacun de dessiner qqch.

puis reviennent faire leur dessin.

Ils repartent et disent autre chose à dessiner.

Montrer les dessins - quel est le dessin le plus ressemblant ?

Histoire à la chaîne

Un participant commence par raconter une histoire en chuchotant à l'oreille de son camarade qui, lui, va la raconter à un autre joueur, et ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier participant ait écouté l'histoire et la décrive tout haut à ses camarades. Le groupe compare finalement son histoire avec l'original.

JEUX DE COMMUNICATION NON-VERBALE

Parler n'est pas le seul moyen de communiquer...

La plupart des exercices qui pourraient facilement se faire à l'aide de la parole deviennent de véritables défis lorsque l'on ne peut plus utiliser cet outil si important à nos yeux. Toute activité, ou presque, peut être transformée en jeu de communication non-verbale.

Dans le bon ordre

Former des groupes de 4 personnes / des groupes qui ont les cheveux attachés / des chaussettes blanches / des cheveux bruns

Les participants doivent se mettre en ligne dans le bon ordre, selon certains critères, par exemple, leur âge, le temps que chacun met pour aller à l'école, etc. Pendant toute la durée de l'exercice, les joueurs n'ont pas le droit de parler, seules les formes de communication non-verbale sont admises. À la fin du jeu, on vérifie si la ligne est dans le bon ordre.

Le nombre secret

Chaque participant choisit secrètement un nombre entre 1 et 5. Les joueurs doivent alors se regrouper entre ceux qui ont le même nombre, sans parler, ni utiliser leurs doigts pour montrer ou écrire leur nombre aux autres. Il leur faut

trouver d'autres formes non-verbales de communiquer entre eux.

JEUX DE CONFIANCE MUTUELLE

L'un des obstacles récurrent dans la communication est le manque de confiance. Alors, pratiquons la confiance !

Inventez vos propres jeux de confiance :

Le principe est assez simple à mettre en pratique. Une personne se retrouve privée d'un de ses sens ou d'une de ses capacités et a besoin des autres pour accomplir une tâche ou simplement pour exécuter un geste de la vie de tous les jours.

Les jeux de confiance peuvent être n'importe quel exercice où la sécurité d'une personne dépend des autres. Le but repose sur le fait de réduire les capacités de cette personne qui aura ensuite besoin de l'aide des autres. Ce type d'exercice peut être très riche en émotions et doit donc être bien encadré, avec une attention particulière au contexte et au groupe en question. Aucun participant ne doit se sentir forcé de faire un exercice s'il ne veut pas le faire, même si l'essence du jeu de confiance est bien de repousser ses propres limites. Le débriefing est particulièrement important, surtout si un participant a eu une expérience riche en émotions.

Guider l'aveugle

Les participants sont par paires et se mettent l'un derrière l'autre sans se toucher. Celui qui se trouve devant doit fermer les yeux et se laisser guider par son camarade derrière lui qui n'a le droit de prononcer que 5 mots : en avant, en arrière, à droite, à gauche, stop. Toutes les paires du groupe marchent en même temps et en silence (sauf lorsqu'ils guident) et l'animateur peut ajouter des obstacles, faire du bruit, etc. Les rôles sont ensuite inversés. Puis, chaque paire refait l'exercice, mais cette fois en guidant uniquement par le toucher et sans prononcer d'instructions. Ce jeu illustre clairement les liens complémentaires de la communication verbale et non-verbale. Sachez que l'idée de « guider une personne aveugle » peut se concevoir dans n'importe quel environnement avec différents objectifs autres que celui de renforcer notre sens de la coopération.

JEUX SURPRISE

Les jeux surprise révèlent un trait récurrent : nous voyons de la compétition là où il n'y en a pas.

Le principe des jeux surprise est le suivant : toutes les tâches sont complémentaires, et non contradictoires. Cela signifie qu'elles peuvent toujours se dérouler en même temps sans affecter l'un ou l'autre groupe. Bien souvent, les groupes commencent par se disputer sans engager aucune forme de communication et ne finissent qu'ensuite par se rendre compte que le plus simple et le plus rapide aurait été de coopérer. En général, on le réalise seulement lors du débriefing, une étape cruciale du jeu surprise.

Les cerceaux

Placez 4 cerceaux dans la salle et faites des petits groupes de 4-5 élèves. Chaque groupe reçoit une feuille avec une instruction qu'ils doivent suivre, sans la montrer aux autres groupes. Voici un exemple d'instructions :

- Placez les cerceaux en cercle
- Déplacez les cerceau dans une autre partie de la salle.
- Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir dans un cerceau.
- Faites en sorte que les cerceaux ne soient jamais en face les uns des autres

Sur ordre de l'animateur, tous les groupes commencent en même temps. Référez-vous au paragraphe principal à la fin du chapitre pour plus d'informations concernant la logique et le déroulement de ce type de jeu !

Les lignes

Les participants forment deux lignes, en face l'une de l'autre. Chaque joueur du premier groupe a pour tâche de faire venir le joueur qui se trouve en face de lui de son côté de la pièce. Les joueurs du second groupe doivent faire de même, mais ni le groupe 1 ni le groupe 2 ne le savent. La solution serait de simplement échanger leurs places, pourtant la plupart des groupes commenceront d'abord par se disputer d'une manière ou d'une autre.

Directions opposées

Choisissez 5 volontaires parmi les participants.

Deux pour jouer, deux autres pour observer chacun un joueur et le dernier pour observer les interactions entre les deux joueurs. Attachez les deux joueurs par la taille aux deux extrémités d'une corde de deux mètres de long et demandez leur de se tenir dos à dos, à environ un mètre de distance l'un de l'autre. Ensuite, placez un objet 3 à 4 mètres devant chacun des joueurs. Le but du jeu est que les joueurs attrapent l'objet devant eux.