

La coopération en EPS

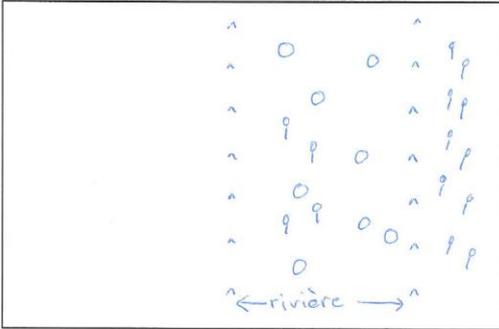
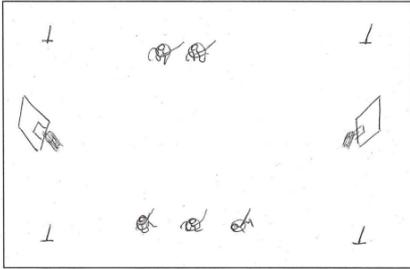
Séminaire des animateurs/-trices pédagogiques en EPS, Leysin, le 2 déc. 2021

- Pourquoi la coopération à l'école ?
- Comment apprendre aux élèves à coopérer ?
- Comment amener de la coopération dans des tâches d'enseignement-apprentissage ?
- Comment inciter à la coopération dans les jeux sportifs ?

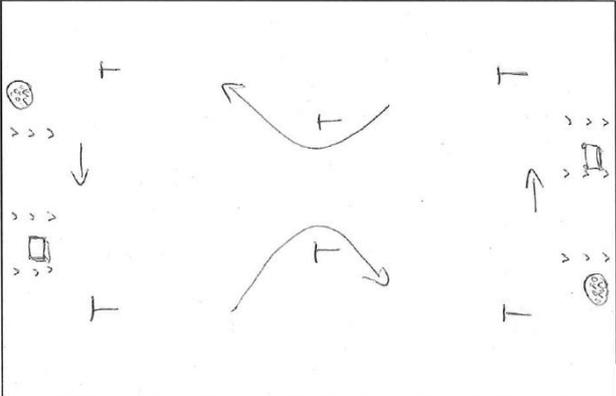
Quelques suggestions :

- apprendre aux élèves à coopérer, d'abord en petits groupes (2 ou 3 élèves) ; enseigner les habiletés coopératives (écouter l'autre, proposer une idée en commençant par « je propose que... », accepter que son idée ne soit pas retenue,...)
- créer des situations ouvertes (stratégies, rôles, etc.) où la communication est nécessaire
- laisser du temps aux élèves pour communiquer avant l'activité
- mener une réflexion et donner des feed-back en lien avec la coopération → démontrer à l'élève que l'on travaille cet aspect-là et le faire réfléchir, par l'auto-évaluation par exemple

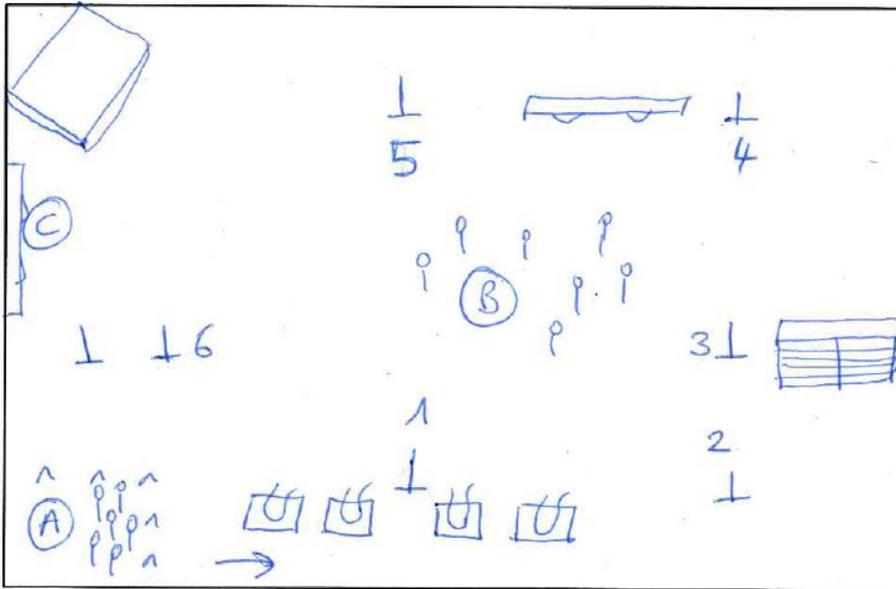
Contenu	Tps	Matériel
1. Présentations personnelles : prénom et une discipline que la personne aime bien enseigner en EPS (+ un degré de préférence)	5'	
2. Présentation du fonctionnement de l'animation/collaboration pédagogique sur le canton de Fribourg : <u>Grandes communes</u> <ul style="list-style-type: none"> • Les communes de Fribourg, Marly, Villars-sur-Glâne, Bulle, Romont et Estavayer ont des MEPS qui s'occupent de collaborations pédagogiques (entre 6 et 9 par année par classe), mais aussi du sport scolaire facultatif, de l'enseignement de la natation, de l'organisation des camps de ski, etc. • Enseignant-e-s payé-e-s par les communes → statut spécial : certaines communes s'alignent sur les classes salariales de l'Etat, d'autres fixent leur propre échelle. <u>Etat</u> Environ 3 postes de 10% pour des collaborateurs péd. EPS qui se déplacent dans le canton. Présentation du document que remplissent les enseignant-e-s quelques jours avant la visite.	10'	Doc. CP
3. Thème du jour et partage d'expérience : Par groupes de 4 personnes, échanger sur les questions suivantes : <ul style="list-style-type: none"> • Collaboration/coopération déjà travaillée avec les élèves ? • Avez-vous des « classiques » ? • Ce thème est-il en lien avec une activité/un sport spécifique ? • Quel résultat pour ces leçons ? Une personne du groupe fait une courte synthèse en plenum.	15'	
4. Introduction théorique : <ul style="list-style-type: none"> • La coopération/collaboration dans le PER 	5'	Feuilles

<p>doivent toujours être portés à deux. Est-ce que la classe arrive à ramener tous les cailloux en moins d'une minute ?</p> <p>Variante 1 : jamais porter un caillou avec la même personne</p> <p>Variante 2 : les cailloux rouges sont portés à deux, les bleus sont portés à trois.</p> <p>L'ens. observe les comportements inadéquats dans le jeu, puis débriefe avec les élèves.</p> <ul style="list-style-type: none"> Rivière à traverser Une zone en largeur est délimitée et forme une rivière, dans laquelle se trouvent 7-8 cailloux. 4 E sont les transporteurs de cailloux (ils enfilent des bottes avant d'aller dans l'eau), qui doivent les déplacer toujours à deux pour permettre à la classe de rejoindre l'autre rive sans mettre les pieds dans l'eau (crocodiles), en moins de deux minutes. Variantes : les cailloux rouges sont portés à deux, les bleus sont portés à trois. 		<p>Assiettes</p>
<p>6. Jeux où la communication est nécessaire</p> <p>En proposant des tâches ouvertes, des jeux avec différentes stratégies possibles, des activités qui demandent différents rôles mais qui ne sont pas attribués par l'ens., les E seront amenés à communiquer.</p> <p>Il convient avant ce moment (ou à la suite de celui-ci), d'évoquer les « règles » de la communication avec les E.</p> <p>→ voir le doc. charte ou auto-évaluation par groupe</p> <p>4 activités à une place</p> <p>Des groupes de 4 sont formés. Chacun de ces groupes a à disposition, posés dans un cerceau :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Une corde • Un ballon de basket • Une canne et une balle de unihockey <p>La consigne est que dès le signal, tous les E doivent toujours être actifs (personne n'attend) et qu'après 4 min, tout le monde doit avoir fait au moins une fois chaque activité. Autre règle : si on commence une tâche, on doit la finir. Les tâches sont les suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 tour de course autour des piquets • 40 sauts à la corde • 1 panier marqué en changeant toujours de panier (utiliser les deux grands) après chaque tir ; max. 4 tentatives, après quoi la tâche est considérée comme réussie • 1 tir contre chacun des 4 murs avec sa canne d'uni hockey <p>En cas d'équipes de 5 E, mettre deux ballons de basket dans le cerceau. Laisser du temps pour discuter avant le départ.</p> 	<p>35'</p>	<p>Doc. charte</p> <p>4 piquets 5 cerceaux 5 ballons basket 5 cordes 5 cannes 5 balles uni hockey</p>

<p>Grande corde à 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objectif 1 : les 3 membres doivent avoir réussi chacun 3 sauts à la suite pour que l'équipe obtiennent 1 point. • Objectif 2 : dans chaque trio, un E doit réussir 5 sauts à la suite, un autre 5 sauts sur un pied, un autre 5 sauts yeux fermés. <p>Pirates et marins : Jeux de poursuite avec 4 îles (tapis) dans les coins de la salle et une prison au milieu. Les pirates peuvent choisir leur couleur de sautoirs avant la partie ; les jaunes attrapent seulement dans la mer, les rouges seulement sur les îles. Laisser du temps avant la partie aux pirates pour discuter</p> <p>Communication non-verbale : ordre sur la ligne Des équipes de 5-8 élèves se mettent debout sur une ligne, côte à côte. Dès le début du jeu, les E n'ont plus le droit de parler. L'ens. montre un texte sur lequel est toujours écrit « Du plus... au plus ... ». Les élèves, sans parler, doivent communiquer autrement pour se mettre dans l'ordre indiqué.</p> <p>Vol de trésors en équipe Au départ, deux équipes occupent chacune une moitié de salle. Il s'agit de leur terrain de défense. Dans le terrain adverse se trouvent des trésors (10-12 assiettes alignées sur la ligne de fond), qu'il faudra tenter de dérober. Dès qu'un élève se trouve dans le terrain adverse, il peut être touché. A ce moment-là, il doit aller en prison, c'est-à-dire coller sa main contre le mur de fond adverse. Il est possible pour les coéquipiers de délivrer les prisonniers en leur tapant dans la main. Si un joueur est touché en possession d'un ou plusieurs trésors, il doit d'abord les remettre à leur place avant de se mettre en prison. Les trésors que l'élève a réussi à ramener dans son camp de défense sont gagnés ; ils peuvent être déposés dans un piquet. <i>Laisser du temps aux élèves entre les parties pour élaborer des stratégies, ou les adapter ; élaborer un cri d'équipe ; féliciter les adversaires à la fin de la leçon.</i></p> <p>Balle brûlée coopération (expliqué, voir précisions plus bas dans le document)</p>		<p>5 cordes</p> <p>8 cônes 4 tapis Sautoirs</p> <p>Feuilles</p> <p>Assiettes Sautoirs</p>
<p>7. La collaboration dans le jeu sportif (CM14-CM24) Poursuites où l'on délivre : loup glacé, ballon sauveur. <i>Réfléchir à son attitude, valoriser les E qui délivrent.</i></p> <p>Jeu de territoire (foot, basket, ... et jeux de base) : Quelques pistes pour travailler la collaboration :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Auto-évaluation du fair-play, respect des règles, des coéquipiers, des adversaires, de l'arbitre. • Evaluation par les pairs : observation à deux, A sur le terrain, B en-dehors • Match à 3 scores. On compte : 	<p>15'</p>	<p>Feuille résultats</p>

<ul style="list-style-type: none"> ○ 2 points pour un panier ○ 2 points par E ayant fait au moins une tentative de tir au panier pendant la partie (à comptabiliser à la fin sur auto-évaluation ; mais aussi possible de déléguer à un élève remplaçant observateur, à l'aide d'une feuille) ○ 6 points max. respect des coéquipiers et des adversaires, à (auto-) évaluer par l'équipe à la fin du match <p>Idées des participant-e-s :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Commencer par donner un minimum de règles aux élèves. Après une courte séquence, analyser ce qui ne fonctionne pas et élaborer petit à petit les règles avec les élèves, selon leurs idées. ● Lorsqu'il y a de grandes différences de niveau entre les équipes : <ul style="list-style-type: none"> ○ L'équipe dominante choisit soit de donner un avantage à l'autre équipe, soit de se donner un handicap (nombre de joueurs, matériel, règle différente, etc.) ○ L'équipe dominante, sitôt qu'elle a trois points d'écart avec son adversaire, joue avec un joueur de moins. Dès qu'il y a à nouveau deux points de différence, le joueur peut à nouveau entrer. 		
<p>Autres idées : Biathlon (endurance) Deux groupes sont formés. Chacun d'eux devra tirer à un poste attribué.</p>  <p><u>A) Variante coopération</u> : durant 3 min, les coureurs tentent de marquer un maximum de points en lançant à chaque tour un volant/une balle en mousse dans un bac tenu par un membre de l'équipe, nommé X. X peut choisir où il veut réceptionner le volant ; s'il réussit en étant dans la zone 1, c'est un point pour l'équipe, dans la zone 2 = 2 points et dans la zone 3 = 3 points. Le lanceur prend le nombre d'assiettes correspondant au nombre de points récoltés à chaque fois, pour les mettre sur un piquet. Tous les membres doivent au moins prendre le bac lors de 5 lancers de l'équipe (réussis ou non). Les objets peuvent à tout moment être ramassés et ramenés derrière la ligne, par n'importe qui.</p> <p><u>Plans d'étude :</u> CM 11 — Expérimenter différentes fonctions et réactions du corps en... 2) ... en percevant les divers fonctionnements de son corps (force, vitesse, endurance et adresse)</p>		<p>7 piquets 2 bacs Volants Balles en mousse (petites) Assiettes cônes</p>
<p>Balle brûlée : Trouver tout d'abord un cri d'équipe ; à faire au moins une fois au début</p>		

de la partie et au moins une fois à la fin (donne 2 points de plus au final).



3 équipes :

- A) Chacun en même temps lance une balle de tennis/un volant de badminton, puis s'élance sur le parcours : 3 sauts à la corde sur un tapis, franchir un caisson, se mettre debout sur le banc et attendre que le dernier ait dépassé toute l'équipe sans tomber du banc (recommencer dans tel cas) ; franchir le dernier piquet.
- B) En se donnant la main par deux, lancer toutes les balles/volants derrière un tapis de 16cm appuyé dans l'angle de la salle (= brûlé). Respecter la règle : pas de déplacement balle/volant en main.
- C) En pause assis sur le banc.

Le dernier de l'équipe A détermine le nombre de points au signal « brûlé ». Ensuite un tournus est réalisé.

Laisser un temps de discussion de 3-4 min avant le jeu pour discuter des stratégies d'attaque et de défense. Ensuite il n'y a plus de pauses entre les parties, sauf lorsque l'équipe se trouve sur le banc en pause.

Est-ce que le cri d'équipe a amené quelque chose à l'esprit d'équipe ?
Quelle équipe a discuté de stratégie lors de la pause ?

Du plus grand
au plus petit

Du plus jeune
au plus âgé

Date de
naissance de
janvier à
décembre

De 0 frères à 4
frères

De 5 sœurs à 0
sœurs

Du plus petit
numéro de rue
au plus grand

Des cheveux
les plus clairs
aux plus foncés

Des yeux noirs
au yeux bruns,
verts, bleus

Réflexion individuelle sur :

- Comment est-ce que je me comporte dans des moments qui demandent de la coopération ?
- Est-ce agréable pour moi de coopérer avec les autres ?
- Et pour les autres de coopérer avec moi ?
- Est-ce qu'une situation me vient à l'esprit ?

Réflexions sur la communication-coopération au sein de l'équipe

Habiletés coopératives

1. Qui a pris la parole lors de la discussion sur la stratégie d'équipe ? Est-ce que chacun a pu proposer ses idées ? Eventuellement attribuer un rôle à l'un du groupe qui est responsable que chacun prenne la parole.
2. Comment est-ce que j'ai formulé mes propositions ?
 - A l'impératif : « on fait ça »
 - Au conditionnel : « on pourrait faire... »
 - En utilisant : « je propose que... »
3. Avons-nous écouté tous les élèves qui voulaient parler ?
4. Est-ce que toutes les propositions ont eu le même poids ? Avons-nous vraiment pris la meilleure ? Pourquoi/pourquoi pas ?
5. Est-ce que chacun a joué le jeu et s'est donné pour son équipe ?
6. Nous sommes-nous félicités à la fin de notre prestation ?

Au niveau des groupes :

- Il peut être intéressant de former des groupes avec tous les leaders ensemble
- Coopérer et prendre la parole dans de petits groupes (3 élèves) est plus facile au début

Réflexions sur la communication-coopération au sein de l'équipe

Habiletés coopératives

1. Qui a pris la parole lors de la discussion sur la stratégie d'équipe ?
2. Avons-nous écouté tous les élèves qui voulaient parler ?
3. Est-ce que toutes les propositions ont eu le même poids ? Avons-nous vraiment pris la meilleure ? Pourquoi/pourquoi pas ?
4. Est-ce que chacun a joué le jeu et s'est donné pour son équipe ?
5. Nous sommes-nous félicités à la fin de la partie ?
6. Peut-on améliorer quelque chose pour la prochaine fois où l'on devra coopérer ?

Prénom : _____



Mon aptitude à coopérer

Auto-évaluation (mettre une croix sur sa feuille), puis co-évaluation (mettre un rond sur la feuille du camarade observé)

	Critères			
1	Quand un-e camarade voulait donner son avis, je l'ai écouté.			
2	J'ai osé donner une idée au groupe.			
3	Durant le jeu, j'ai fait de mon mieux.			
4	A la fin du jeu, j'ai félicité mes coéquipiers.			
5	A la fin du jeu, j'ai félicité mes adversaires.			

Prénom : _____



Mon aptitude à coopérer

Auto-évaluation (mettre une croix sur sa feuille), puis co-évaluation (mettre un rond sur la feuille du camarade observé)

	Critères			
1	Quand un-e camarade voulait donner son avis, je l'ai écouté.			
2	J'ai osé donner une idée au groupe.			
3	Durant le jeu, j'ai fait de mon mieux.			
4	A la fin du jeu, j'ai félicité mes coéquipiers.			
5	A la fin du jeu, j'ai félicité mes adversaires.			

Charte pour les activités de coopération

1. **Respecter les règles**
2. Garantir la **sécurité** de ses camarades
3. **Ecouter les propositions des autres** et ne pas imposer son point de vue
4. **Persévérer** dans les activités, ne pas baisser les bras si on ne réussit pas du premier coup
5. **Aider**, encourager, conseiller les camarades en difficulté

Groupe de (1 seul prénom) : _____



Coopérer pour nous, c'est :

Avant le jeu			

Pendant le jeu			

Après le jeu			

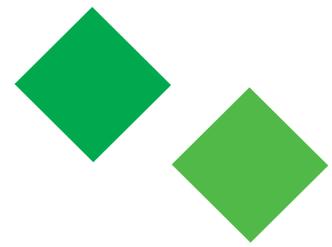
Match à 3 scores

	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D
Score du match				
Score « tireurs » (1 point par personne qui a tiré au moins une fois (ou deux) au but ou au panier)				
Score « respect », attribué par un élève observateur ou annoncé par l'équipe elle-même, selon son auto-évaluation				
TOTAL				



JEUX DE COOPERATION

Une sélection de différents types de jeux coopératifs ludiques et éducatifs pour les enfants et les jeunes



La coopération fait partie des valeurs et principes fondamentaux de l'apprentissage de la paix. Si la coopération était à la base de notre comportement à tous les niveaux de la société, allant de la cellule familiale aux différentes communautés et à l'ensemble des Etats, l'humanité ferait un grand pas vers la paix dans le monde.

L'apprentissage de la paix considère le monde non pas comme un jeu à somme nulle, où A ne peut gagner que si B perd, mais comme un jeu au résultat toujours positif, dont chaque équipe peut sortir gagnante. La coopération offre l'énorme potentiel de favoriser la participation et de stimuler la créativité, tandis que la compétition à outrance conduit à une attitude agressive et à l'exclusion.

Même si nous avons, par nature, un esprit de compétition, nous oublions vite que la coopération fait aussi partie de nous et que nos plus grands exploits ont souvent été le résultat d'un processus de coopération au sein de notre société. S'il nous est possible d'apprendre la compétition, nous pouvons aussi apprendre à collaborer et ainsi voir le monde comme un lieu de solidarité. L'apprentissage de la paix accorde une grande importance à cette idée, œuvre ainsi consciemment pour la réduction des formes destructives de compétition, et promeut à la place la coopération et le désir de réussir ensemble.

La coopération a ceci de particulier qu'un groupe d'individus parvient à un résultat sans perdants, où tout le monde est gagnant.

La clé d'une coopération efficace est de s'accorder à penser que le résultat collectif du groupe est supérieur à la somme des apports de chaque membre individuel : en coopérant, un groupe procède à une multiplication des idées et des talents, plutôt qu'à une simple addition. Le principe de base est que les capacités des uns et des autres sont complémentaires: non seulement la coopération offre de pouvoir compenser les faiblesses des uns et des autres, mais elle permet aussi de créer de nouvelles idées en commun, en partageant les points de vue, les connaissances et les techniques de chacun. Cela permet au groupe d'interagir positivement (et non négativement comme dans la compétition) et de renforcer le respect et la reconnaissance des compétences des autres. Une participation active de chaque membre du groupe est donc nécessaire pour obtenir un résultat optimal, car chacun y contribue de manière unique.

Au final, la coopération renforce les relations entre les hommes grâce à un message simple : ensemble, nous sommes plus forts !

Le jeu s'avère être un très bon moyen de découvrir les vertus de la coopération. Les jeux coopératifs sont de parfaites activités d'apprentissage informel, selon le principe bien connu de « c'est en faisant que l'on apprend ». Ils peuvent être utiles quel que soit le contexte ou la situation et favorisent les interactions entre les membres d'un groupe dans une ambiance ludique. Le jeu combine également apprentissage et plaisir de jouer.

Les différents jeux présentés dans cette sélection ne sont que des exemples : chacun d'eux peut bien sûr être adapté ou modifié selon vos besoins, et ils peuvent aussi être combinés ! Les facteurs suivants doivent être pris en compte lorsque vous choisissez un jeu :

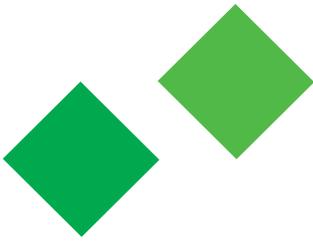
> Le contexte : Jouez-vous à l'intérieur ou à l'extérieur ? Êtes-vous dans un lieu formel ou informel ? Combien y a-t-il de participants ? Etc.

> Le groupe : Quel âge ont les participants ? Y a-t-il à la fois des garçons et des filles ? Peut-il y avoir un élément d'ordre culturel, religieux ou privé qui puisse exclure un jeu en particulier ? Etc.

> L'état d'esprit : dans quel état d'esprit se trouve le groupe ? Ont-ils envie de relever un défi plutôt physique ou plutôt mental ? Etc.

Chaque jeu comporte des indications concernant le nombre idéal de participants (8-15 part.) et le temps approximatif nécessaire au déroulement du jeu (10-15 min). Lorsque le débriefing est lui-même un aspect important (debriefing !) ou très important (debriefing !!!) du jeu, cela est également mentionné. Enfin, le rectangle à droite indique aussi si le jeu présente un degré élevé d'intimité (généralement par le toucher) ; ce type de jeu demande une attention particulière et ne convient pas dans toutes les situations et pour toutes les sortes de groupes.

Nous vous encourageons, vous et votre équipe, à inventer vos propres jeux coopératifs, afin qu'ils correspondent aux besoins particuliers de votre groupe et intègrent votre propre créativité. Pour vous aider dans cette démarche, des conseils vous sont donnés pour réaliser chaque type de jeu.



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)

Un aspect particulier des jeux coopératifs : le débriefing

Le débriefing donne une valeur particulière aux jeux coopératifs. Ce moment permet aux participants de réfléchir sur ce qu'ils viennent de vivre, d'abord individuellement, puis en partageant avec les autres les émotions et impressions qu'ils souhaitent exprimer. Cet échange est un bon moyen de se rendre compte de la profondeur de l'activité, et montre l'impact de l'investissement émotionnel. 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.



Jeux énergisants

Dynamiques et collaboratifs, les jeux énergisants sont simples et ne prennent pas beaucoup de temps ; on peut donc y jouer où l'on veut, quand on veut.

Le nœud gordien ?

8-15 pax* > 10-15 min. > Intimité !

Les participants se regroupent en un cercle très serré et se tiennent face à face. Ils doivent d'abord fermer les yeux et tendre les bras au milieu du cercle pour attraper une autre main. Si les participants sont très nombreux, l'animateur devra s'assurer que toutes les mains s'attrapent. Puis, les participants rouvrent les yeux et essayent petit à petit de défaire le nœud de bras sans se lâcher les mains. Le jeu est terminé lorsque tous les participants ont formé un cercle, chacun tenant la main de son voisin.

Compter en aveugles

5-12 pax > 5-10 min.

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.

Assis sans chaise

8-30 pax > 5-10 min. > Intimité !!!

Les participants se tiennent debout en un cercle très serré (!), puis tournent tous du même côté pour que chacun ait un participant devant et derrière lui. Sur ordre de l'animateur, tous doivent s'asseoir lentement sur les genoux de celui ou celle qui se trouve derrière. Une fois que tout le monde est assis de manière stable, le groupe doit essayer de marcher en avant. La coordination est plus facile si elle est ponctuée d'un « droite... gauche... droite... gauche... » à un rythme approprié.

Les jeux énergisants sont brefs, variés et favorisent le dynamisme et la créativité. On peut généralement y jouer n'importe où, à l'intérieur comme à l'extérieur, et ils demandent peu de préparation et de matériel. Ils font une pause idéale entre deux ateliers et permettent souvent d'animer et de motiver un groupe. Les jeux énergisants qui demandent aux participants de se toucher contribuent ensuite à renforcer l'esprit d'équipe.

Inventez votre propre jeu de coordination : il n'y a pas de règle pour inventer ce type de jeu collaboratif. Faites appel à votre imagination et testez les idées qui vous viennent à l'esprit. Parfois, une idée toute simple peut devenir une activité très amusante.

Soulever la branche

5-10 pax > 5-10 min.

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.

Attraper les chaises

6-15 pax > 5-10 min.

Les participants se tiennent chacun derrière une chaise et sont disposés en un cercle. Ils basculent ensuite leur chaise en arrière, sur deux pieds, et doivent la maintenir d'une seule main, au dos de la chaise. Puis, ils avancent d'une chaise à l'autre en même temps et du même côté en attrapant la chaise suivante. Le but est de faire un tour complet du cercle sans laisser tomber les chaises ou les reposer sur leurs pieds.

Se passer la balle

8-20 pax > 10-15 min.

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. Au deuxième tour, les joueurs se passent deux balles, puis trois, quatre, etc. jusqu'à ce qu'il y ait autant de balles que de participants (ou presque autant). Le dernier joueur relance la balle au premier pour terminer le jeu.

* Participants



Obstacles

Franchir des obstacles ensemble est idéal pour la coopération et l'esprit d'équipe.

Sauter par-dessus la corde

4-20 pax > 10-20 min. > Intimité !

Tendez une corde entre deux arbres, (poteaux ou autres), à mi-hauteur. Les joueurs doivent passer d'un côté à l'autre de la corde en sautant par-dessus sans jamais la toucher. On peut y jouer à l'intérieur comme à l'extérieur.

Mur de cordes

4-20 pax > 10-20 min. > Intimité !

Tendez plusieurs cordes entre deux arbres (poteaux ou autres) en laissant quelques trous suffisamment grand pour passer à travers. Puis, le groupe devra franchir ce mur de corde en suivant différentes instructions : passer au-travers sans toucher les cordes, chaque trou doit être utilisé une seule fois, se tenir la main pendant toute la durée du jeu, deux joueurs doivent passer en même temps, etc. Les participants peuvent même proposer leurs propres défis.

Franchir des obstacles naturels

4-20 pax > 10-30 min. > Intimité !

Dans la nature, le groupe peut rencontrer des obstacles naturels tels que des rivières, des flaques, de vieux troncs d'arbres ou des murs de pierre qu'ils doivent alors franchir. On peut ajouter des règles particulières (par exemple, la moitié du groupe doit avoir les yeux bandés) si l'obstacle n'est pas trop difficile à franchir. Dans tous les cas, les défis à relever doivent être stimulants mais surtout pas dangereux.

Les obstacles peuvent aussi bien être naturels qu'artificiels. L'intérêt ne réside pas dans l'obstacle lui-même mais dans la manière de le franchir en respectant les règles imposées. C'est pourquoi ces règles particulières sont intéressantes pour le jeu (les yeux bandés, d'une seule main, en se tenant par le bras, etc.).

Inventez votre propre jeu d'obstacle :

on peut trouver des obstacles partout, il suffit de les percevoir comme tels. Mais vous pouvez aussi les créer à l'aide de cordes, chaises, tables ou tout autre matériel standard. Imaginez des règles particulières qui puissent transformer ces simples obstacles en un véritable défi à relever.



Travaux de groupe

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

Les Lego

4-8 pax > 10-20 min. > Débriefing !!!

Construisez une forme particulière à l'aide de 5 à 8 briques Lego. Le groupe a trois minutes pour observer la forme et décider comment il va exécuter cette tâche, selon les instructions suivantes : Les Lego seront éparpillés dans un cercle d'environ 4 à 6 mètres de diamètre. Un seul participant se retrouve au centre du cercle, les yeux bandés, tandis que les autres membres du groupe sont à l'extérieur du cercle et n'ont pas le droit de parler pendant le jeu. Le joueur aux yeux bandés doit trouver tous les Lego et les assembler exactement de la même manière que la forme initiale. Le jeu peut se faire deux ou trois fois avec différents participants et des formes plus compliquées de Lego.

Passez à travers la boucle!

6-20 pax > 15-25 min. > Débriefing ! > Intimité !

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).

Les formes

8-16 pax > 10-20 min. > Débriefing !

6 à 10 joueurs ont les yeux bandés et forment un cercle dans un anneau de corde, tandis que les autres participants restent en dehors et observent le jeu. Les joueurs aux yeux bandés doivent alors créer différentes formes à l'aide de la corde, comme par exemple : un triangle, un rond, un carré, une étoile, etc.

Constructions

4-6 pax > 25-40 min. > Débriefing !!!

Le groupe reçoit une certaine quantité de matériel de bricolage, comme du papier, de la colle, des ciseaux, une règle et des crayons. Sa tâche est de construire soit une tour, soit un pont, qui soient les plus hauts, les plus stables et les plus créatifs possibles, cela en un temps imparti au début du jeu. S'il y a un très grand nombre de participants, divisez le groupe en plusieurs petits groupes qui réaliseront plusieurs constructions simultanément.

La course d'obstacles

4-15 pax > 15-25 min. > Débriefing!

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.

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 (par exemple, dans le jeu d'observation). Mais l'aspect fondamental de chaque travail de groupe consiste à animer un débriefing bien préparé à la fin de l'activité (voir l'encadré sur le débriefing).

Inventez votre propre travail de groupe : 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. Ces défis ne sont pas obligatoirement des jeux, ils peuvent également être liés à des tâches plus « sérieuses » avec un but réel : demandez aux participants de composer une chanson sur la paix, de cuisiner un dîner de pirates ou d'imaginer un jouet pour enfants révolutionnaire. L'un des meilleurs travaux de groupe est de laisser les participants inventer eux-mêmes un jeu, par exemple un jeu énergisant. Vous n'avez pas besoin d'avoir vous-même des idées, simplement de bonnes questions et des défis appropriés qui éveilleront la curiosité et la créativité des participants.



Jeux de communication verbale

Ce type de jeu se réalise en groupe et porte une attention particulière à une communication réussie.

Dessins par deux

2-30 pax > 20-40 min. > Débriefing !

On y joue à deux mais cela fonctionne aussi à trois s'il y a un nombre impair de participants. Chaque paire/trio s'assied dos à dos. L'un d'eux reçoit un dessin abstrait fait préalablement par l'animateur et doit le décrire à son camarade qui va dessiner directement sur une autre feuille de papier. Celui qui dessine va poser des questions au joueur qui possède le dessin mais celui-ci n'a le droit de répondre que par « oui » ou par « non ». Quand les joueurs pensent avoir fini, ils peuvent comparer les deux dessins et ensuite inverser les rôles. Le débriefing va se faire en priorité avec chaque paire/trio, puis l'on peut ajouter un débriefing pour la totalité du groupe, mais ce dernier n'est pas absolument nécessaire.

Descriptions à la chaîne

4-30 pax > 20-30 min. > Débriefing !

L'animateur forme des équipes de 4 à 6 joueurs. Chaque équipe décide qui va commencer en premier et la personne désignée reçoit un dessin (pas trop compliqué) de la part de l'animateur. Le premier joueur a trois minutes pour regarder le dessin et le mémoriser. Il doit ensuite le décrire en chuchotant à l'oreille d'un joueur de son équipe pendant trois minutes. Puis, le second joueur décrit à son tour le dessin au prochain joueur d'après la description de son camarade et

ainsi de suite jusqu'à ce que le dernier joueur ait aussi mémorisé la description et puisse refaire le dessin. Lors de chaque description, les joueurs doivent rester silencieux et observer leurs camarades pendant toute la durée du jeu. À la fin, on compare les deux dessins et on revient sur le déroulement de l'activité.

Dessin de groupe

4-10 pax > 15-25 min. > Débriefing !

Le groupe est séparé en deux, une moitié avec les yeux bandés et l'autre qui regarde un dessin préparé par l'animateur. Les joueurs aux yeux bandés doivent tous recopier le dessin aussi précisément que possible à l'aide des descriptions que vont faire leurs camarades qui observent le dessin mais qui n'ont pas le droit de dessiner. Le jeu peut se faire dans un temps limité afin d'ajouter plus de pression au groupe.

Histoire à la chaîne

8-20 pax > 10-15 min. > Débriefing !

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.

Les jeux de communication verbale permettent de se concentrer sur la manière de communiquer des participants. Ils peuvent montrer les problèmes, les pièges ainsi que les idées préconçues que fait généralement ressortir ce type de communication dans un jeu. Ils sont ainsi un excellent outil d'apprentissage interculturel, où le débriefing joue un rôle aussi important que le jeu lui-même.

Comment inventer vos propres jeux de communication verbale : Ce type de jeu est peut-être l'un de ceux qui présentent des difficultés pour les inventer de toutes pièces. Mais en principe, chaque activité où l'on doit transmettre des informations plusieurs fois puis les discuter peut servir de base à ce type de jeu.



Jeux de communication non-verbale

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

Dans le bon ordre

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing !

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

6-15 pax > 10-15 min. > Débriefing !

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.

Cuisiner en silence

2-10 pax > 40-90 min. > Débriefing !

Si les membres du groupe préparent eux-mêmes leurs repas, on peut organiser un dîner silencieux. Les « cuisiniers » n'ont pas le droit de parler ni d'écrire quoi que ce soit jusqu'à ce que le repas soit servi et que l'on se souhaite un « bon appétit ».

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. Ces exercices peuvent prendre toutes les formes, soit comme un jeu (le nombre secret), soit comme une activité de groupe (la cuisine). Toute activité, ou presque, peut être transformée en jeu de communication non-verbale.

Comment inventer vos propres jeux de communication non-verbale :

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. Ces exercices peuvent prendre toutes les formes, soit comme un jeu (le nombre secret), soit comme une activité de groupe (la cuisine). Toute activité, ou presque, peut être transformée en jeu de communication non-verbale.



Jeux de confiance mutuelle

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

Guider l'aveugle

6-30 pax > 20-30 min. > Débriefing ! > Intimité !

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.

La bouteille ivre

7-12 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !!!

Les joueurs se tiennent en un cercle serré et une personne (la bouteille) se met au milieu, les yeux fermés. La bouteille se relâche complètement et doit se laisser balancer d'avant en arrière et sur les côtés par les autres participants en gardant les pieds au sol. Le groupe doit pousser gentiment la bouteille pour qu'elle ne tombe pas et donc ne se casse pas. Si le groupe est composé de filles de plus de 11 ans, celles-ci doivent toutes se protéger, les bras en bouclier sur la poitrine.

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.

Le mur humain

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !

Les participants forment une ligne et l'un d'eux se tient 5 ou 6 mètres devant. Celui-ci doit alors courir aussi vite que possible en direction du « mur » et s'arrêter à temps pour en être le plus près possible, sans toucher ses camarades. Et interdiction au mur de reculer !

Tomber de la table

6-10 pax > 10-15 min. > Débriefing ! > Intimité !!!

Une personne se tient debout sur une table et les autres participants se regroupent devant elle. La personne sur la table doit « se laisser tomber » sur le reste du groupe qui doit l'attraper aussi délicatement que possible.

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.



Jeux surprise

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

Les chaises

12-25 pax > 15-30 min. > Débriefing !!!

Placez 4 chaises au milieu de la pièce et séparez les joueurs en 3 à 5 groupes de 4 personnes, selon le nombre de participants. 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 chaises en cercle
- Déplacez les chaises dans une autre pièce (ou simplement hors de la pièce)
- Chaque membre de votre groupe doit s'asseoir sur une chaise
- Faites en sorte que les chaises ne soient jamais en face les unes 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 !

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 lignes

12-30 pax > 10-20 min. > Débriefing !!!

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

4-6 pax > 10-15 min. > Débriefing !!!

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.

Comment inventer vos propres jeux surprise:

L'essentiel, dans un jeu surprise, consiste à rester évasif dans les instructions que l'on donne. S'il n'est jamais clairement question de compétition ou de coopération, les participants vont se baser sur leur instinct lorsqu'ils ont des instructions à suivre. Ainsi, chaque jeu présentant des instructions « vagues » devient un jeu surprise.



Sports coopératifs

Avec de simples modifications, un sport de compétition peut devenir un sport coopératif, tout en restant ludique.

Le Football

Les sports populaires comme le football sont un excellent moyen d'observer des valeurs fondamentales telles que le fair-play, la tolérance, la reconnaissance et le respect. Des règles simples et adaptées peuvent ainsi mettre un accent particulier sur la coopération au lieu de la compétition : par exemple, avant de commencer, les deux équipes doivent s'entendre sur diverses règles de fair-play (pas de jurons ou de mots blessants, aider les joueurs à terre à se relever, etc.) qui vont permettre d'accorder des points de fair-play à la fin du jeu, toujours par les joueurs eux-mêmes. Au final, le jeu permet d'inclure le dialogue, reste ludique et montre qu'il est impossible de gagner sans adopter une attitude fair-play. D'autres règles peuvent être ajoutées, par exemple : chaque membre de l'équipe n'a le droit de marquer qu'une seule fois, les buts ne comptent que s'il y a eu une passe et non si le joueur a dribblé tout seul, les garçons n'ont le droit de marquer qu'avec le pied gauche, etc. etc.

L'Ultimate Frisbee et le Tchoukball

À la base, ces deux sports contiennent déjà plusieurs aspects de la coopération. Dans l'Ultimate Frisbee par

exemple, il n'y a pas d'arbitre et les joueurs décident eux-mêmes comment punir les fautes comme les jurons lorsqu'il y en a. Les deux équipes adoptent donc automatiquement une attitude fair-play. Quant au Tchoukball, il exclut tout effort lié au prestige, qu'il soit individuel ou collectif, car c'est un sport où les joueurs recherchent l'excellence à travers l'entraînement personnel et l'effort collectif. Le Tchoukball encourage les joueurs à atteindre la perfection tout en évitant les comportements fautifs envers l'adversaire.

Comment inventer vos propres sports coopératifs :

La philosophie de ces deux derniers sports coopératifs peut s'adapter à n'importe quelle activité sportive. Il suffit généralement de changer une règle ou d'en ajouter une afin de rendre le but du jeu encore plus coopératif. En ce qui concerne le type de règles à inventer, les précédents exemples peuvent apporter quelques idées, mais il n'y a pas de limites à l'imagination.

Trouvez plus de sports coopératifs sur : www.coopsports.com (en anglais)

Crédits et droits de reproduction

Auteurs > Chloé Wagner (Graines de Paix) et Matthias Rüst (Service Civil International)

Contribution, révision, traduction et soutien > Delia Mamon (Graines de Paix), Suzanne Curcu et Maris Resnis (SCI)

Mise en page > Marilena Andrenacci (Service Civil International)

Soutiens financiers > Office fédéral des assurances sociales (OFAS), Société suisse d'utilité publique (SSUP), Fondation Dietschweiler, Fondation Anne-Frank et Fondation SoliWerk.

Remerciements > Nous remercions nos donateurs pour leur soutien financier ainsi que tous les bénévoles qui ont travaillé avec nous durant toutes ces années et qui ont été une source d'inspiration dans ce projet.

Ce document a été conçu et utilisé dans le cadre du projet *Construire la paix par une pédagogie de paix et un apprentissage global* de la branche Suisse du Service Civil International.

La reproduction et la diffusion à but non-lucratif est autorisée et encouragée. Veuillez nous informer de toute distribution à grande échelle. La reproduction partielle reste autorisée pour autant que la source soit dûment mentionnée.

POUR TOUT COMMENTAIRE, FEEDBACK OU SUGGESTIONS

> écrivez-nous à peace-education@scich.org et à info@graines-de-paix.org

> Visitez www.peace-learning.org > www.scich.org > www.graines-de-paix.org



<https://www.youtube.com/watch?v=mN9rEwWImT0>



https://www.youtube.com/watch?v=TMJsIE_OF0A





<https://www.youtube.com/watch?v=fEol3qHTVqw>

Balle brûlée



<https://www.youtube.com/watch?v=UFsOxrb214>



<https://www.youtube.com/watch?v=hCJMEXfLdIM>



<https://www.youtube.com/watch?v=X3M33aoH9Ws>

LA METHODE JIGSAW EN 10 ÉTAPES

La méthode Jigsaw est très simple à utiliser. Si vous êtes enseignant, procédez comme suit :

ÉTAPE 1

Répartissez les élèves en groupes d'appartenance de 5-6 personnes. Les groupes sont de préférence hétérogènes.

ÉTAPE 2 (optionnel)

Nommez un.e élève de chaque groupe d'appartenance comme leader.

ÉTAPE 3

Divisez la matière à travailler en 5-6 parties. Par exemple, si vous voulez que les élèves en histoire découvrent Eleanor Roosevelt, vous pouvez diviser une courte biographie d'elle en segments indépendants sur : (1) son enfance, (2) sa vie de famille avec Franklin et leurs enfants, (3) sa vie après que Franklin eut contracté la polio, (4) son travail à la Maison Blanche en tant que Première Dame, et (5) sa vie et son travail après la mort de Franklin.

ÉTAPE 4

Donner à chaque élève à travailler sur une seule de ces parties (= tâche).

ÉTAPE 5

Donnez aux élèves le temps de se familiariser avec leurs tâches.

ÉTAPE 6

Formez des groupes d'experts temporaires en demandant aux élèves de se retrouver entre élèves affectés à la même tâche. Donnez aux groupes d'experts le temps de discuter de leur tâche, de confronter leurs idées et de répéter le compte-rendu qu'ils feront à leur groupe d'appartenance.

ÉTAPE 7

Ramenez les élèves dans leurs groupes d'appartenance.

ÉTAPE 8

Demandez à chaque élève de présenter son compte-rendu au groupe. Encouragez les autres membres du groupe à poser des questions pour obtenir des éclaircissements.

ÉTAPE 9

Passez de groupe en groupe pour observer le processus. Si un groupe a des difficultés (par exemple, un membre est perturbateur), faites une intervention appropriée. Dans l'idéal, il est souhaitable que ce soit le leader du groupe qui intervienne plutôt que vous. Vous pouvez « former » les leaders en leur chuchotant une suggestion sur la façon d'intervenir.

ÉTAPE 10

À la fin de la leçon, donnez un quiz sur la matière travaillée, ou demander aux élèves de faire une présentation finale par groupe d'appartenance.

Collaboration pédagogique en éducation physique

La page 1 est à remplir et envoyer quelques jours avant la visite à Cédric Pürro :
cedric.puerro@eduftr.ch (tél. 079 336 09 26). Merci !

Coordonnées de l'enseignant-e titulaire (prénom – nom – n° natel) :	
Date de la collaboration pédagogique :	
Horaire (notez le temps réel en salle de sport) :	
Salle (à préciser uniquement s'il y a plusieurs salles dans l'établissement) :	
Nombre d'élèves :	
Degré :	
Thème(s) souhaité(s) :	
Est-ce que ce/ces thème(s) a/ont déjà été abordé(s) lors des leçons précédentes ?	
Remarques :	

Formule choisie (mettre une croix dans la case de droite) :

<ul style="list-style-type: none"> La/le titulaire dispense la leçon et le collaborateur péd. observe de manière ciblée (1-2 aspects souhaités par la/le titulaire) ou générale pour en faire ensuite un retour constructif. 	
<ul style="list-style-type: none"> Le collaborateur dispense la leçon et la/le titulaire observe quelques aspects d'ordre didactique qui l'intéressent. 	
<ul style="list-style-type: none"> Le collaborateur dispense la leçon et la/le titulaire observe 1-2 élèves en particulier. 	
<ul style="list-style-type: none"> La/le titulaire et le collaborateur co-enseigne. 	
<ul style="list-style-type: none"> Autre (précisez) : 	

Exemples de focus d'observation possibles (proposés aux étudiant-e-s HEP) :

1. Agencement de la leçon :

- Contenus : liens avec l'objectif, durée des exercices, difficulté, progression, etc.
- Comment les transitions ont-elles été gérées ? Comment l'enseignant procède-t-il pour gérer au mieux ces moments-là ? Mentionnez vos observations.
- Dans quelles situations les élèves ont-ils été confrontés à des moments mettant en jeu la sécurité ? Qu'est-ce que l'enseignant a mis en place pour diminuer les risques ? Auriez-vous fait autrement ?
- Dessinez un graphique qui montre l'activité des élèves au fil de la leçon (l'axe des abscisses représentant le temps, l'axe des ordonnées l'activité, selon votre échelle). *Attention : activité ne veut pas dire intensité ; durant une leçon de jonglage, les élèves peuvent démontrer une grande activité mais l'intensité est très basse.*
- Y a-t-il eu des moments où l'enseignant a dû réguler/adapter son enseignement ? Lesquels et pourquoi ?
Pour pouvoir réguler, qu'est-ce qui est nécessaire ?
- Quels ont été les moments où l'enseignant a procédé à de la différenciation ? Comment celle-ci a-t-elle été mise en place ? Est-ce que chaque élève a pu évoluer à son niveau ?

2. Observation d'un même élève sur toute la leçon :

- Que fait l'élève : durant le temps libre, durant les consignes, durant les exercices/jeux ?
- Le comportement de l'élève est-il influencé par l'enseignant ? De quelle manière ?
- L'élève a-t-il du plaisir (rire-sourire) ? Lors de quelle activité en particulier ?
- L'élève a-t-il appris quelque chose, ou progressé ? A quel moment a-t-il dû réfléchir ?

3. Attitude de l'enseignant

Gestion de classe et présentation des tâches :

- Que pouvez-vous dire des consignes ? L'enseignant vérifie-t-il la compréhension de celles-ci ?
- Que dire des démonstrations ?
- Où se place l'enseignant : lors des consignes ? Lors des exercices ?
- L'enseignant dialogue-t-il avec des élèves en particulier ? Pourquoi ?
- Quelles remarques feriez-vous au niveau de la gestion de la classe ?