

Michel Claeys

Enseignants CPS

Compétences Psycho-Sociales

livret 3

La classe coopérative

GUIDE PRATIQUE – LES FICHES D'ACTIVITÉS

Autres livres du même auteur

dans le domaine de l'éducation émotionnelle et sociale :

- MON JOURNAL DE BORD CPS (1) - cahier d'éducation aux compétences psychosociales, premier niveau (7 à 11 ans). Livret d'élève. BOD 2018.
- MON JOURNAL DE BORD CPS (2) - cahier d'éducation aux compétences psychosociales, premier niveau (12 à 18 ans). Livret d'élève. BOD 2018.
- L'ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE, DE LA MATERNELLE AU LYCÉE - 220 activités pédagogiques et ludiques (Éditions Le Souffle d'Or, 2014, nouvelle édition remaniée et augmentée en 2018). Disponible en fichier PDF sur www.education-emotionnelle.com
- LE DÉFI ÉMOTIONNEL : Comment comprendre et mettre en œuvre le nouveau projet pédagogique (Éditions Le Souffle d'Or, 2018).
- Kit « SPECIAL RENTREE » - Instaurer un climat de classe positif. (2019, PDF)

Titres épuisés et périmés :

- PRATIQUE DE L'ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE - apprentissage de la relation et de la communication justes (Éditions Le Souffle d'Or, 2004, 2008).
- ÉDUCATION ÉMOTIONNELLE, GUIDE DE L'ANIMATEUR (Éditions Le Souffle d'Or, 2008).

Pour obtenir

la série des 10 livrets '**Enseignants CPS**'

(en PDF) rendez-vous sur

www.education-emotionnelle.com

Enseignants CPS – Éducation aux compétences psychosociales (livret 3)

Copyright © Michel Claeys Bouuaert, 2019

Michel Claeys Bouuaert

Enseignants CPS

Éducation aux Compétences
Psychosociales

Livret 3 :

LA CLASSE COOPÉRATIVE

50 activités ludiques

Les livrets de la collection, formant un ensemble :

Livret – 1 : PRINCIPES GÉNÉRAUX et OUTILS DE MISE EN PLACE

Livret – 2 : CLIMAT D'OUVERTURE ET D'ACCEPTATION

Livret – 3 : LA CLASSE COOPÉRATIVE

Livret – 4 : ÉCOUTE et COMMUNICATION BIENVEILLANTE

Livret – 5 : ESTIME DE SOI – CONFIANCE – CRÉATIVITÉ

Livret – 6 : ÉMOTIONS – BESOINS – RÉOLUTIONS DES CONFLITS

Livret – 7 : AUTONOMIE et RESPONSABILITÉ – CHOIX – OBJECTIFS

Livret – 8 : BIENVEILLANCE – NON-VIOLENCE – EMPATHIE

Livret – 9 : PENSÉE POSITIVE – SCHÉMA MENTAL

Livret – 10 : RELAXATION – ANCRAGE CORPOREL

CONTENU du livret

- La Classe Coopérative**
- Quelques séances type**
- Les Fiches d'activités**
- Index des jeux et animations**

La Classe Coopérative

La coopération représente un thème qui repose sur tous les autres. Plus qu'un thème, c'est une stratégie pédagogique : voir dans le **livret 1** le rappel des principes de cette approche.

Dans l'apprentissage des compétences utiles à la coopération, il faudra veiller à créer du lien, de l'acceptation, un sentiment d'appartenance et aussi de sécurité. Ensuite, un cadre clair, des consignes claires, un contrat de groupe, le respect de chacun et le sens du partage seront essentiels pour y parvenir. La communication, l'écoute, le cercle de parole, mais aussi le travail des émotions et la résolution des conflits auront leur place dans cet apprentissage, tout comme les compétences liées à l'estime de soi, l'assertivité positive, le soutien et l'appréciation mutuelle, ainsi que la spontanéité et la créativité.

Sylvain Connac estime que *« ce sont les espaces d'expressions et d'exercice de libertés, les projets personnels et les choix effectués par les enfants qui contribuent à la construction d'une classe coopérative. Le conseil coopératif, les équipes, les métiers ne sont que des conséquences de ce climat de travail et n'interviennent qu'à partir des besoins qui en émanent »*.

En classe coopérative, les enfants apprennent en s'entraidant, en allant chercher des informations par eux mêmes, en conduisant des projets et en s'exprimant par différents canaux. Les principales valeurs de ces classes sont respect, entraide et solidarité.

Instaurer un climat approprié

La classe coopérative va donc en premier lieu devoir instaurer le climat nécessaire. Parmi les outils utiles vous pourrez utiliser les activités de ce livret : jeux coopératifs, jeux de confiance, jeux d'écoute et d'expression de soi, appréciation réciproque, acceptation de la différence, etc. Ensuite, vous pourrez inclure la pratique régulière du **cercle de parole**, qui constitue le lieu où le groupe se retrouve, échange, développe ses compétences, apprend à réfléchir 'ensemble' et à solutionner ses problèmes.

Parmi les fiches qui suivent vous trouverez les activités plus spécifiquement liées à l'instauration d'un climat de coopération dans la classe. Mais il faudra

évidemment les proposer et complément aux activités des autres thèmes (communication, confiance, etc).

Le rôle de l'enseignant dans une classe coopérative

Au sein d'une classe coopérative, l'enseignant a pour rôle principal de guider les élèves et de les accompagner. Davantage « coach » et « animateur » de la dynamique du groupe que détenteur de savoir qu'il s'efforce de communiquer, il se concentre sur certaines missions spécifiques, dont voici les principales, selon l'OCCE (Office central de la coopération à l'école) :

- l'enseignant organise et équipe la classe, la rend la plus riche possible ;
- en début d'année, il apporte un fonctionnement initial, c'est à dire qu'il va expliquer le déroulement, les activités à réaliser ;
- il prépare l'organisation des temps collectifs ;
- il intervient et garantit l'écoute et la sécurité de chacun ;
- il renvoie au Conseil les propositions d'enfants, susciter la sérénité de travail dans la classe, médiatiser davantage ce qui fonctionne que ce qui pose problème ;
- il accompagne la vie coopérative de la classe, recherche un équilibre entre laisser de la place pour que les enfants puissent s'engager et intervient lorsqu'on l'estime nécessaire pour garantir la sécurité d'un enfant ou l'évolution du groupe ;
- il se rend auprès des enfants pour les aider, pour les encourager ;
- pendant les temps de « plan de travail », il se met à disposition via les « passeports », s'occuper d'un petit groupe d'enfants, ou aider ceux qui sont en activité ;
- il évalue le travail des élèves, et surtout les invite à s'auto-évaluer !
- il se rend disponible auprès des familles, notamment pour leur expliquer ce qui se passe en classe ;
- il ne reste pas seul, s'appuie sur une communauté de collègues pouvant aider à dépasser une difficulté ou être enrichie par l'expérience que l'on est en train de vivre.

Les outils de travail d'une classe coopérative

Une fois le climat propice installé, sur base des activités ludiques et pédagogique qui permettent le développement des compétences relationnelles de base, l'enseignant veillera à instaurer un « **conseil de coopération** » régulier. Les « **métiers de classe** », le « **tutorat** » et, si possible, les « **ceintures de comportement** » viendront utilement compléter cette dynamique, ainsi que d'autres outils pratiques.

Au-delà de ces outils majeurs, l'enseignant dispose encore de bien d'autres outils :

- **Le plan de travail**, un document individuel sur lequel sont notées les activités de chacun. Ce plan de travail est personnel car les activités inscrites dessus correspondent aux projets personnels de chaque élève mais aussi aux compétences attendues par les programmes scolaires comme la conjugaison, la lecture, le calcul mental... Grâce à cet outil, on va développer l'autonomie des élèves en les laissant gérer eux mêmes les activités à réaliser, on va également les responsabiliser dans leurs apprentissages et aussi leur faire confiance pour mener des démarches personnelles d'investigation menant à la réussite. Avec ce plan de travail on permet également aux enfants de travailler à leur rythme.
- **Les tuteurs** : Qui dit coopération, dit possibilité donnée aux enfants de disposer d'une autre interface que le maître pour travailler et apprendre. Cela passe notamment par les situations d'entraide. Un tuteur est un enfant (ou un adulte) en mesure de pouvoir l'aider face à une difficulté rencontrée, méthodologique ou cognitive.
Il est aisé de faire une liste de ceux qui souhaitent avoir un tuteur et leur demander de le choisir parmi ceux qui se proposent pour le devenir. Tuteurs et tutorés s'assoient alors à côté.
- Le « **Quoi de neuf ?** » est un temps libre de parole, de partage et d'échanges entre les élèves de la classe. On peut mettre en place ce quoi de neuf le matin avant de commencer les activités. Lors du quoi de neuf, les enfants peuvent parler de leur temps libre, de choses qu'ils aiment, présenter des objets ou encore des lectures... Ce moment permet d'apprendre aux élèves à s'écouter, à s'exprimer devant du monde. Cette activité peut être faite en sous-groupes. On veillera bien entendu également à préciser quelques consignes de communication (voir les « règles du cercle de parole »).
- **Textes libres, dessins libres, créations mathématiques** qui permettent aux enfants de s'exprimer à travers différents canaux : l'écriture, le dessin, les mathématiques, l'art... Ces espaces d'expression sont des supports à la construction des savoirs scolaires. Les élèves choisissent le mode d'expression qu'ils leur conviennent le mieux.
- **Le marché des connaissances** permet aux élèves d'échanger leurs connaissances à un groupe d'élèves par exemple comme le basket, le dessin, le tricot...

- **LE PASSEPORT**

Il s'agit d'un document distribué à chacun, par exemple une petite fiche cartonnée, sur lequel est indiqué le prénom de l'enfant. Par son intermédiaire, les élèves en besoin (mauvaise compréhension d'une consigne, besoin d'aide, ...) se déplacent et le déposent à côté de la personne qu'ils sollicitent. Celui-ci, enseignant ou élève ressource, dès qu'il est disponible, appelle les enfants à tour de rôle. Pendant le temps d'attente, en plus de ne plus être en situation d'interaction passive, les enfants ont pour consigne de passer à un autre travail, notamment, lorsqu'ils disposent d'un plan de travail.

- **LA BOÎTE AUX LETTRES**

Parce que proposer à des élèves de travailler de manière individualisée n'est pas toujours guidé par du matériel autocorrectif,

parce que toute fiche n'a pas forcément intérêt à être auto corrigée, il arrive souvent que de nombreux écrits et de nombreuses fiches sont à corriger chaque jour. La boîte aux lettres est un endroit dans la classe où les travaux à corriger peuvent être déposés (premier compartiment) et où les fiches corrigées (second compartiment) sont à disposition d'un enfant dont le « métier de classe » est facteur, une responsabilité qui consiste à distribuer le courrier. Ainsi, l'enseignant, au cours des divers petits moments d'attente dans une journée est en mesure de porter son regard sur ces travaux et en même temps de gagner un précieux temps de travail en début de soirée.

- **LE CODE DES SONS**

La libération de la parole et de l'expression conduit à ce que le niveau sonore de la classe puisse augmenter, parfois jusqu'à perturber la concentration de certains. Pourtant, différents moments ne nécessitent pas la même attention au bruit. C'est pourquoi on peut choisir d'introduire le « feu des bruits » qui indique la nature du volume de la voix :

- En **code rouge**, c'est le silence parce que chacun doit se concentrer sur une tâche individuelle.
- En **code orange**, tout le monde peut parler en chuchotant : seul le voisin doit entendre la voix.
- En **code blanc**, c'est un moment collectif, c'est un président qui distribue la parole.
- En **code vert**, on peut parler normalement.

(Un enfant peut avoir la responsabilité de changer le code quand il le faut.)

Démarrer une classe coopérative

Les principaux piliers du démarrage sont :

- Installer un climat propice en utilisant les outils ludiques (tels que ceux présentés plus loin) ;
- S'accorder du temps (travailler sur la durée) ;
- Permettre aux enfants de s'adapter ;
- Ne pas rester seul (échanger avec d'autres enseignants, tester et pratiquer les outils en équipe d'éducateurs).

***Progressivement**, la classe se bâtera une colonne vertébrale qui sera en mesure d'accueillir tous les événements qui se présenteront tout en permettant à chacun de poursuivre ses projets et ses cheminements d'élèves.*

*Pourront alors intervenir d'autres outils coopératifs comme les **métiers** (ou responsabilités), les "**règlements de classe**," les **permis de circulation**, les **brevets**, les **ceintures**, le **journal**, les **équipes**, ... Pourront aussi évoluer les **plans de travail**, la **correspondance**, les formes de travail personnel (envisager les ateliers), ...*

*Le **Conseil**, instance au cœur des classes coopératives, n'est pas ici présenté comme le meilleur outil pour démarrer. Tant que la vie démocratique ne s'est pas installée dans la classe, il n'y aura rien d'autre à y débattre que critiques et problèmes. Ce qui risque de créer un phénomène inverse à celui souhaité : médiatiser davantage ce qui fonctionne mal dans le groupe et ne pas mettre en avant tout ce qui se construit.*

Freinet avait écrit "Ne vous lâchez jamais les mains sans toucher des pieds." Cela signifie très justement qu'avant de vouloir se lancer dans des pratiques pédagogiques de haute voltige, il convient d'abord de s'assurer que l'on ne se met pas soi-même en porte-à-faux en démarrant par ce que l'on est en mesure de faire, des outils que l'on possède et du contexte physique et humain dans lequel on est sensé évoluer. (Sylvain Connac)

Un premier emploi du temps (proposition Sylvain Connac)

	LUNDI	MARDI	JEUDI	VENDREDI	SAMEDI
	Quoi de neuf ?	Quoi de neuf ?	Quoi de neuf ?	Quoi de neuf ?	Quoi de neuf ?
	Rituel de calcul mental	Rituel de vocabulaire	Rituel de problèmes et opérations	Rituel de conjugaison	Présentation de lectures
	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Conseil coopératif
	Récréation du matin				
	Travail collectif Leçon de maths	Travail collectif Leçon de Français	Travail collectif Leçon de maths	Travail collectif Leçon de Français	Présentation des textes libres
	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Bilan de plan de travail
	Pause repas				
	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	Temps personnel (plan de travail)	
	Récréation de l'après-midi				
	EPS	Musique ou arts plastiques	Langue vivante	Sciences ou histoire-géographie	
	Bilan de journée	Bilan de journée	Bilan de journée	Bilan de journée	

Ressources complémentaires :

Vous complèterez utilement votre documentation en effectuant une recherche sur les thèmes suivants :

OCCE (Office Central de Coopération à l'Ecole) ...

Pédagogie Freinet

La classe coopérative

Pédagogie coopérative

Tutorat

Éditions ICEM (Institut coopératif de l'école moderne) : **Le nouvel éducateur ; Outils pour la classe ; Démarrer en pédagogie Freinet ; Revue Jcoop ; Fiches docs ...**

Quelques séances type

(première approche)

(voir aussi « **Kit SPECIAL RENTREE** – Instaurer un climat de classe positif »)

1) Maternelles (4-5 ans)

Echauffement : **Molécules** ; **(Le) Coude à coude**

Expérimentation/activité pédagogique : **Dessin collectif**

Jeu de clôture : **Se lever de 1 à 10**

2) CP-CE (6-8 ans)

Echauffement : **(Les) Pingouins sur l'iceberg**

Expérimentation/activité pédagogique : **Inventions**

Jeu de clôture : **Petit moteur**

3) CM-collège (10-13 ans)

Echauffement : **Nœud de groupe**

Expérimentation/activité pédagogique : **(Les) Fresques collectives**

Jeu de clôture : **(La) Chaise libre**

4) Collège-lycée (14-18 ans)

Echauffement : **(La) Pieuvre**
Jonglerie coopérative

Activité pédagogique : **Cinq mots pour une histoire en équipe**

Jeu de clôture : **Compter jusqu'à 20 + un mot pour une histoire**

5) Adultes

Echauffement : **Nœud de groupe**

Expérimentation/activité pédagogique : **Réaménagement des chaises**

Jeu de clôture : **Compter jusqu'à 20 + un mot pour une histoire**

Fiches d'activités

« La Classe Coopérative »

(âge minimum – niv. difficulté – niv. importance)

Actionner la sonnette	(7 ans+)	♦♦	
Activités pour ados & adultes	(14 ans+)	♦♦	
Association et discrimination	(10 ans+)	♦♦♦	+
Campagne publicitaire	(12 ans+)	♦♦♦	
(Les) Ceintures de comportement	(6 ans+)	♦♦	+
(Les) Cerceaux musicaux	(4 ans+)	♦	
(Le) Cercle de parole	(4 ans+)	♦	+++
(La) Chaise libre	(8 ans+)	♦♦	
Chef d'orchestre	(10 ans+)	♦♦♦	
Cinq mots pour une histoire en équipe	(8 ans+)	♦♦	+
Circuit de mots	(9 ans+)	♦♦	
Comme un seul homme	(7 ans+)	♦♦	
Compter jusqu'à 20	(7 ans+)	♦♦	+
(Le) Conseil de coopération	(5 ans+)	♦♦	+++
(Le) Coude à coude	(5 ans+)	♦	
Création de scénarios	(11 ans+)	♦♦♦	
Définir un contrat de classe	(10 ans+)	♦♦	+++
Dégager un objectif commun	(11 ans+)	♦♦♦	+
Déséquilibre	(12 ans+)	♦♦♦	
Dessin coopératif	(7 ans+)	♦♦	
Dessin collectif	(5 ans+)	♦♦	+
Dictée coopérative	(9 ans+)	♦♦	
Faire des binômes avec des mots	(7 ans+)	♦♦	
Faire un train	(4 ans+)	♦	
(La) Foire aux mots	(9 ans+)	♦♦	(voir livret 4)
(Les) Fresques collectives	(7 ans+)	♦♦	
Handicapés solidaires	(5 ans+)	♦	
Harmonisation	(3 ans+)	♦	+
Inventions	(8 ans+)	♦♦	
Jeu des 4 mousquetaires	(8 ans+)	♦♦	+
Jonglerie coopérative	(9 ans+)	♦♦	
(La) Machine infernale	(8 ans+)	♦♦	
Métamorphose	(8 ans+)	♦♦	
(Les) Métiers	(4 ans+)	♦♦	+++
Molécules	(5 ans+)	♦	
(Les) Mots en ballade	(7 ans+)	♦♦	

Nœud de groupe	(7 ans+)	♦	+
Passer la ligne	(9 ans+)	♦♦♦	
Petit moteur	(6 ans+)	♦	+
(La) Pieuvre	(6 ans+)	♦♦	
(Les) Pingouins sur l'iceberg	(4 ans+)	♦	
Points d'appui	(6 ans+)	♦	
Réaménagement des chaises	(12 ans+)	♦♦♦	++
(La) Recherche d'un consensus	(10 ans+)	♦♦♦	++
Reconstituer le texte	(8 ans+)	♦♦	
Reconstituer une chanson	(8 ans+)	♦♦	
Règles de vie et contrat de classe	(7 ans+)	♦♦	+++
(Le) Ruban sonore	(5 ans+)	♦♦	
Sauve qui peut !	(6 ans+)	♦♦	
Sculpture de groupe	(8 ans+)	♦♦	++
Se lever de 1 à 10	(4 ans+)	♦	
(Le) Train de chaises	(6 ans+)	♦	
(Le) Tutorat	(5 ans+)	♦♦♦	++
Vocabulaire en mouvement	(7 ans+)	♦♦	

En bleu : dès la maternelle

En marron : dès l'école élémentaire

En noir : dès le collège (cycle secondaire)

Actionner la sonnette

Type d'activité : activité ludique et didactique, mise en situation.

Objectif : échauffement, mise en lien, coopération ; physique (élémentaire) : *comment fonctionne l'électricité ?*

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM) – collègue** – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 15 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement.

Déroulement :

1) **Préalable** : on commencera cette activité par une brève discussion sur l'électricité et la façon dont elle passe à travers les fils.

2) **Installation**. Ensuite, on choisira un participant pour représenter « la sonnerie » (on pourra pour cela auditionner qui est le meilleur « sonneur »). Un autre participant est choisi pour être « le visiteur », qui actionnera la sonnette (que ce soit un vendeur de brosse ou qui que ce soit d'autre). Un autre participant encore sera « le bouton de sonnette ». Tous les autres participants se donneront la main et constitueront « le fil électrique ».

La "Sonnerie" se positionne à une extrémité de la pièce, et le "Bouton de sonnette" à l'autre, près d'une porte d'entrée imaginaire. Le reste de la classe joint les mains et forme un "fil" menant du "Bouton" à la "Sonnerie".

3) **Actionner la sonnette** : le "Visiteur" s'approche de la "porte" et presse le "Bouton de sonnette" (appuyant avec un doigt sur le front). Le "Bouton" serre la main du prochain joueur dans le circuit, qui à son tour serre la main du suivant, et ainsi de suite, jusqu'à ce que quelqu'un serre enfin la main de la "Sonnerie", qui fait "Ding Dong!"

On peut refaire cette action plusieurs fois, de différentes manières. On essaye de voir à quelle vitesse on peut faire fonctionner le système, et on discute du fait que l'électricité réelle irait en fait beaucoup plus vite que nous en sommes capables. Cependant, même l'électricité prend « un certain temps » : elle n'est pas réellement « instantanée », quoi qu'il y paraisse... On peut tenter de refaire l'action avec les yeux fermés, et on peut aussi voir ce qui se passe lorsque le fil se casse... Par la suite, nous pouvons également discuter de la façon dont cela diffère de l'électricité réelle. Quels sont les éléments qui manquent ?

Discussion : que pouvons-nous apprendre de cette activité?

Enseignants CPS, livret 3 (la classe coopérative) – www.education-emotionnelle.com

Activités pour ados & adultes

Stratégies à explorer :

- **Brainstorming**
- **Jeux de rôle** :
 - **animateur en rôle** : confrontation en jeu de rôle entre l'enseignant et le groupe des élèves (l'enseignant joue lui-même un rôle qui défie le groupe des élèves et les force à mettre en place des solutions au défi rencontré) ;
 - **brainstorming en jeu de rôle** (interrogation spontanée de personnages fictifs) ;
 - **dans la peau d'un personnage** : entrer dans un rôle, se mettre dans la perspective d'un personnage (défini), endosser ses caractéristiques (éventuellement par le déguisement, ne fût-ce qu'un élément symbolique, comme le nez rouge pour jouer un clown) et s'exprimer (spontanément) en fonction de cette perspective et de ces caractéristiques ;
 - **interview** d'un personnage, imaginaire ou défini (joué soit par un élève, soit par l'enseignant) ;
 - **réunion** de personnages imaginaires (par exemple une grande famille incluant grands-parents, oncles, tantes, cousins... qui doit discuter d'un projet de vacances ou de voyage) ;
 - **reconstitution** de situations vécues, observées ou imaginaires ;
 - jeu de rôle d'**objets parlants** ;
 - jeu de rôle **en relais** (les acteurs se relayant dans différentes phases d'une même histoire).
- **Jeux d'improvisation** - théâtre spontané :
 - improvisations sur un thème donné ;
 - mimes sur un thème donné ;
 - représentation en tableau (sculpture de groupe), passif ou actif ;
 - gel instantané et changement d'acteurs ;
 - théâtre-forum (avec intervention des spectateurs, prenant la place des acteurs) ;
 - jeu avec des marionnettes.
- **Inversion des rôles** (sur une problématique donnée, A joue la perspective de B, et inversement) ;
- **Groupe de discussion « 6 sur 6 »** (les participants sont répartis en sous-groupes de 6 et ont 6 minutes pour discuter d'un problème donné) ;
- **Rotation** (les participants sont répartis en sous-groupes de 4 ou 5 pour discuter d'un sujet. Chaque groupe a 10 minutes et choisit un secrétaire qui va faire une synthèse des principales idées énoncées. Ensuite, une personne de chaque sous-groupe quitte son groupe et rejoint un autre groupe (on peut tourner dans le sens

des aiguilles d'une montre). Seul le secrétaire reste toujours au même endroit et informe les nouveaux venus de ce qui a déjà émergé des discussions. Toutes les 10 minutes, un participant de chaque groupe avance vers le groupe suivant. L'activité prend fin lorsque tous les groupes d'origine se retrouvent. Une conclusion finale des échanges peut alors être élaborée par chaque groupe, puis mise en commun) ;

- **Débat** (pour ou contre) + le **tunnel des opinions** : un élève passe entre deux rangées, un côté exprimant une opinion favorable, l'autre une opinion défavorable ou opposée ; l'élève doit à la fin prendre une décision ;
- **Etude de cas**
- **Recherche et écriture d'une biographie**
- **Réalisation d'une interview**
- **Journal mural** (sur un thème particulier, ou sur plusieurs thèmes à la fois. Le journal peut inclure des textes, des photos, des graphiques, des dessins ou tout autre élément visuel. Il est affiché sur un mur) ;
- **Rédaction/conception d'un prospectus** (un "flyer" qui présente un produit ou une activité, un service, et qui y met en évidence les principales caractéristiques) ;
- **Présentation publique** et/ou **exposition** d'une oeuvre (d'un travail) collective, réalisée par les élèves.

Suggestion de sujets

- *Lire et commenter des journaux publiés d'adolescents ;*
- *Définir les droits et devoirs des élèves dans le cadre de l'école et de la classe ;*
- *Rôle et mode d'élection des délégués de classe ;*
- *Etude et discussion de cas de violence, d'agression ou de harcèlement, à l'école ou dans la société, avec identification des causes profondes et de possibles solutions ;*
- *Actions de soutien envers un ami en difficulté ;*
- *L'amour, l'amitié, la relation affective ;*
- *Discussion de questions morales ;*
- *Débat sur le vieillissement de la population et des solutions à y apporter ;*
- *Ecologie et environnement : que pouvons-nous faire concrètement pour le climat ?...*

Notes

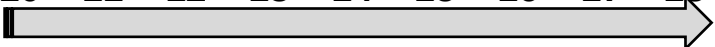
Association et discrimination

Type d'activité : mise en situation ; animation collective.

Objectifs : Entamer un débat sur les différents groupes au sein de la société.
Faire prendre conscience aux participants des préjugés et de la discrimination.
Encourager l'empathie, par le biais de l'expérience du rejet et de l'exclusion.

Thèmes abordés :

- Les relations majorité-minorité
- La discrimination

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +


maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 15 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Matériel - Préparation :

Prévoyez des **étiquettes autocollantes** de couleur différentes (unies ou non) découpées (ou déchirées) en petits morceaux de formes inégales, irrégulières. Par exemple, pour un groupe de 20 personnes, vous aurez besoin de 6 morceaux de la carte XXX (bleue), 5 morceaux de la carte YYY (rouge), 4 morceaux de la carte ZZZ (jaune), 3 morceaux de la carte WWW (verte), un morceau de la carte PPP (blanche, l'autre morceau manquant !), une carte QQQ (orange).

NB : Pour rendre le jeu plus intéressant, utilisez des **images à reconstituer** (pas simplement des couleurs à assembler).

Déroulement :

1. Collez une étiquette (ou un morceau d'image) sur le front de chaque joueur ; les joueurs ne doivent pas savoir ou avoir vu ce qu'ils portent.
2. Demandez aux joueurs de former des groupes avec ceux appartenant à l'étiquette dont ils font partie, c.à.d. en reconstituant l'ensemble (le puzzle) de l'étiquette ou de l'image en question.
3. Personne ne doit parler : la communication ne peut pas être verbale.

Partage - discussion

Aidez les membres du groupe à explorer ce qu'ils ont ressenti, fait et appris :

- Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez rencontré des personnes portant une étiquette de la même couleur/famille que la vôtre ?
- Qu'a ressenti la personne portant une étiquette unique (ne trouvant pas de partenaires) ?
- Avez-vous essayé de vous aider mutuellement au sein du même groupe ou entre les différents groupes ?
- A quels groupements appartenez-vous dans la vraie vie ?
- N'importe qui peut-il se joindre à ces groupes ? Ou faut-il appartenir à une certaine catégorie de personnes ?...
- Dans notre société, qui sont les exceptions ? Que signifie le mot 'discrimination' ?

Prolongation possible : pouvez-vous identifier une expérience personnelle dans laquelle vous vous êtes sentis discriminés ? (*Écrire et partager*) Quels apprentissages ?

Conseils pour l'animateur : surveillez la personne qui porte l'étiquette unique. Assistez-la dans la gestion de son émotion, le cas échéant. Vous pouvez éventuellement manipuler la composition finale des groupes, mais faites-le discrètement. Laissez les joueurs croire que les pastilles ont été distribuées au hasard. Pour cette activité l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se déroule bien.

Variantes :

Vous pouvez utiliser des pastilles de couleurs autocollantes, comme précédemment, mais faites-en sorte qu'il n'y ait pas d'exception, et que, par conséquent, tout le monde se retrouve dans un groupe, éventuellement de tailles égales. Dans ce cas, cette activité peut aussi servir à constituer des groupes pour une autre activité.

Préparation identique à celle de la première version. Demandez ensuite aux joueurs de former des groupes métissés, c-à-d. où aucun joueur ne porte une pastille de la même couleur ou de la même famille, afin d'obtenir des groupes «multicolores».

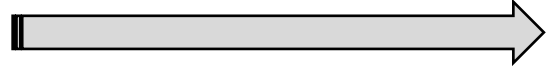
Notes

Campagne publicitaire

Type d'activité : activité créative en équipe

Objectif : travail en équipe, coopération, communication, créativité

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 60'+

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : Affiches, photos, journaux, magazines, stylos, ciseaux, colle...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en équipes et en mouvement.

Déroulement :

Par petits groupes de 3, 4 ou 5 (3 étant moins exigeant et 5 plus exigeant !), les participants vont préparer et lancer des campagnes publicitaires sur un des thèmes proposés par l'animateur : une région ; un produit ; une offre de service, etc.

Les participants doivent commencer par se mettre d'accord entre eux sur la forme de la présentation : film ou spot publicitaire, avec ou sans affiche, photos, expositions, etc.

On laissera un temps de préparation suffisant aux participants, puis les diverses productions seront présentées, exposées et commentées en séance plénière.

Consigne particulière : ceci est un exercice de 'coopération'. Veillez bien à ce que chacun puisse y participer pleinement. Prenez des décisions ensemble, tâchez d'obtenir pour chaque choix un 'consensus'.

Partage et discussion : ressentis et observations concernant le processus de coopération. Comment travailler ensemble de manière qui soit plus 'coopérative', plus respectueuse des apports de chacun ?...

Remarque : Cette activité présuppose de bonnes connaissances linguistiques.

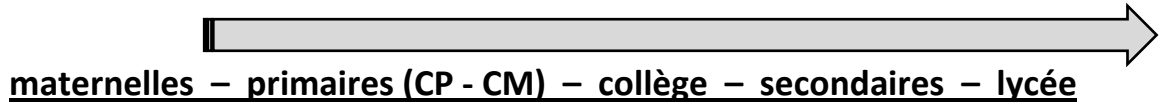
Notes

(Les) Ceintures de comportement

Type d'activité : instauration d'un système d'évaluation des niveaux de compétences.

Objectif : responsabiliser, motiver, clarifier les objectifs et apprentissages.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : ---

Nombre de participants : indifférent (mais le système est plus pertinent dans le cadre d'un groupe).

Matériel : affiches murales reprenant les diverses couleurs et les noms des élèves dans chaque couleur. Une étiquette nominale par élève, amovible.

Localisation : Mur pour les affiches murales.

Introduction :

- 1) **On clarifie les règles de comportement** en début d'année :
 - I. Ce qui est non négociable (le règlement de l'école, la loi)
 - II. Ce qui fait partie des contrats de la classe (engagements négociés)
- 2) On indique les **6 différentes ceintures** et comment le système fonctionne (comment les obtenir, comment progresser). Chaque niveau donne accès à des droits accrus en termes d'autonomie et de responsabilité. En gros on peut dire que les couleurs blanche et jaune correspondent aux comportements d'enfants encore fort centrés sur eux-mêmes. La couleur orange correspond à des comportements conformes avec ce que l'école attend d'eux. Les couleurs verte, bleue et marron correspondent à des degrés d'ouvertures sur le groupe, vers un souci de progression collective et des compétences d'entraide.

NB : la ceinture est une symbolique empruntée au judo. On peut aussi parler de 'pétales' du comportement, qui vont de une à six pétales, illustrant ainsi plus clairement une évolution de bourgeon fermé à fleur ouverte. De plus, les ceintures n'étant généralement pas concrétisées (contrairement au judo), on peut plus facilement imaginer les élèves arborant un 'pin' (ou autre insigne) correspondant à leur nombre de pétales.

En ce qui concerne les couleurs, on peut reprendre celles du judo, mais on peut aussi remplacer le marron par le violet (blanc – jaune – orange – vert – bleu – violet).

Il est préférable de donner des critères précis de progression dans les différentes compétences psychosociales (mais pas TROP précis). Il faudra bien clarifier ces critères de comportement avec les élèves dès le départ.

Ceinture blanche :	<u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs A)
Ceinture jaune :	<u>je parviens à ...</u> et <u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs A) (rencontrer les objectifs B)
Ceinture orange :	<u>je parviens à ...</u> et <u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs B) (rencontrer les objectifs C)
Ceinture verte :	<u>je parviens à ...</u> et <u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs C) (rencontrer les objectifs D)
Ceinture bleue :	<u>je parviens à ...</u> et <u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs D) (rencontrer les objectifs E)
Ceinture violette : (ou marron)	<u>je parviens à ...</u> et <u>je m'efforce à ...</u>	(rencontrer les objectifs E) (rencontrer les objectifs F)

(Voir ci-dessous pour des indications plus précises sur les objectifs CPS à atteindre pour chaque niveau, mais vous pourrez de toute manière les adapter en fonction de votre groupe et de votre expérience).

- 3) **On décide collectivement** les avantages (droits) auxquels donnent accès chaque couleur de ceinture (voir tableau des ceintures). Autonomie, liberté de mouvement, métiers...
- 4) **Attribution à la demande** : les ceintures sont attribuées en Conseil de coopération, *sur demande* (motivée) de l'élève concerné, et avec l'approbation (motivée) de l'enseignant et des ceintures bleues et violettes. Lorsqu'un changement est accordé, une période de 2 ou 3 semaines d'essai (observation) est entamée. Si concluant, l'essai est transformé en acquisition définitive. Pas de régression possible, sauf faute grave ('croix rouge').

NB : les ceintures sont attribuées sur la base d'une appréciation globale de progression, pas d'une évaluation stricte. Les différents détenteurs d'une même ceinture peuvent très bien avoir des compétences qui ne sont pas tout à fait équivalentes. Il faudra rappeler le principe de différence de chacun, et le besoin de ne pas comparer. Néanmoins, il faudra veiller à une certaine cohérence pour rester crédible et motivant.

- 5) **Pour changer de ceinture**
 - l'enfant doit faire sa proposition au **Conseil de coopération**, et l'argumenter.
 - Les enfants (ceintures bleues et marrons) et le maître votent et argumentent.
 - Le/la maître(sse) a un droit de veto, qu'il/elle doit argumenter.
 - Chaque nouvelle ceinture commence par **TROIS semaines d'essai**. Un bilan est fait à l'issue des 3 semaines pour valider ou non (en Conseil de coopération).
- 6) **Infractions au règlement de l'école (la loi)**

Option : au quotidien, dès qu'une règle n'est pas respectée, l'élève reçoit une **croix noire** à côté de son nom sur l'affiche (une **croix rouge** si faute « grave » !).

Une bonne attitude en revanche donne lieu à l'obtention d'une **croix verte**, qui annule une croix noire. Au-delà d'un certain nombre de croix noires dans la

semaine, l'élève descend d'une ceinture. En revanche, peu ou pas de croix noire permet à l'élève de monter de ceinture et donc de gagner des droits. Mais on ne peut monter que d'un seul niveau à la fois.

Outil complémentaire : 'Mon cahier de réussite du comportement'. Plus simple, destiné à ceux qui entrent difficilement dans le système des ceintures, cet outil permet de ne mettre en avant **que** les réussites. Il est à remplir à la fin de chaque journée avec l'élève et à faire signer par les parents en fin de semaine. Le maître y consigne, avec l'enfant – en concertation avec lui – ce qui a été observé comme comportement positif, et en particulier les petits progrès. Les parents peuvent être invités à y ajouter leurs observations positives également.

Définition large de chaque couleur du comportement

Il convient de garder à l'esprit une définition large de chaque couleur du comportement. Exemple (maternelle) :

- **blanc** : *dérange* le travail des enfants de la classe .
- **jaune** : *fait des efforts* pour effectuer son travail sans déranger les autres.
- **orange** : *ne dérange pas* la classe mais ne se soucie pas fort du groupe.
- **vert** : *attentif aux autres*.
- **bleu** : *soucieux de rendre service* aux autres, pense aux intérêts de la classe avant de penser aux siens.
- **violet (marron)** : capable d'être *référent* pour le fonctionnement de la classe.

Ce que je dois faire

Mes droits :

Blanc

- J'essaie de respecter les décisions
- J'essaie d'écouter ce que les autres disent
- J'essaie de respecter les consignes
- Je ne fais pas mal aux autres

- Je participe à la vie de la classe
- Je peux donner mon avis et voter
- Je peux avoir un métier facile

Jaune

- Je me tiens bien dans le rang
- Je respecte les consignes et les horaires
- J'essaie de travailler sans gêner
- Je ne pose pas de problème lors de sorties
- Je lève le doigt et j'attends pour parler
- Je suis poli et gentil avec les autres

- Je peux me déplacer dans la classe
- J'assure un métier

Orange

- Je respecte les consignes et mon plan de travail
- Je travaille en silence, sans gêner
- Je range correctement mes affaires
- Je respecte les décisions du conseil
- Je pratique le 'message clair'
- Je range bien mon casier

- J'ai un permis de circulation libre et responsable dans la classe
- je peux être président du jour

Vert

- j'entre calmement en classe
- Je sais travailler seul sans déranger.
- Je sais reconnaître mes erreurs, lorsque je me trompe.

- je peux avoir un métier difficile.

- Je fais correctement mon métier.
- Je sais aider les autres.
- Je ne pose pas de problèmes en récréation
- Je demande de l'aide quand je ne comprends pas
- Je garde mes affaires toujours bien rangées
- Je respecte mon contrat de travail.
- je peux être président du conseil.
- Je suis tuteur (d'un petit).

Bleu

- Je ne gêne jamais la classe
- Je sais travailler et progresser de manière autonome
- Je sais aider les autres et rendre des services à la classe.
- Je propose de bonnes idées au conseil.
- Je peux être un bon président du jour.
- Je règle les petits problèmes seul.

Marron

- Je ne gêne jamais la classe
- Je sais travailler et progresser de manière autonome
- Je suis capable de rappeler aux autres les règles et les consignes
- Je sais éviter les histoires et les accidents.
- Je sais séparer deux camarades qui se disputent
- Je sais inviter au 'message clair' pour résoudre les disputes
- Je suis capable de circuler dans l'école sans incident.
- je peux être trésorier de la banque.
- Je peux circuler seul dans l'école.
- Je peux participer à la décision des ceintures de comportement.
- je peux être garant de la classe en cas d'absence du maître.

Ceintures exceptionnelles

On peut ajouter deux « ceintures exceptionnelles » réservées aux élèves « difficiles » :

- **La ceinture dorée** : (ou '**marron**' si on a opté pour la ceinture violette au niveau supérieur) : en cas de statut de grand gêneur. Elle est attribuée quand la cohabitation au sein de la classe devient trop difficile (beaucoup de perturbation, de gênes, de provocations, pas de travail ou trop peu). La ceinture dorée permet de faire une pause dans sa vie de groupe, de souffler et laisser souffler les autres. Les déplacements sont suspendus, niveau d'autonomie zéro.

- **La ceinture rouge** : statut d'enfant violent, voire dangereux pour lui ou pour les autres. Cet élève se retrouve seul à une table et n'a plus le droit de se déplacer librement en classe, à moins d'en avoir obtenu l'autorisation. Lors des sorties de classe, il reste à proximité de l'enseignant afin que celui-ci puisse prévenir l'émergence de nouveaux conflits.

Les enfants qui sont devenus dorés ou rouges en comportement peuvent récupérer leur ceinture habituelle en en faisant la demande lors des conseils et en expliquant ce qu'ils comptent faire pour que les choses se passent mieux.

Note : il existe de nombreux témoignages sur l'utilisation des ceintures de comportement. N'hésitez pas à les rechercher et vous en inspirer.

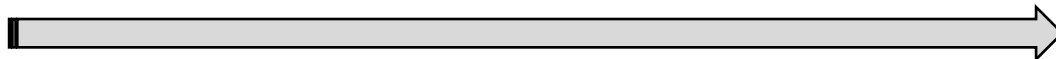
Notes

(Les) Cerceaux musicaux

Type d'activité : jeu simple, variante de **chaises musicales coopératives**, sans chaises.

Objectif : échauffement, mise en lien, coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Matériel : des cerceaux. On peut aussi remplacer les cerceaux par de grandes feuilles de papier journal.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Placez un cerceau par personne sur le sol. Au son de la musique les participants dansent autour des cerceaux. A l'arrêt de la musique, chaque participant doit prendre place à l'intérieur d'un cerceau. Retirez ensuite un ou plusieurs cerceaux et recommencez. Le jeu se termine lorsque tous les participants sont entassés dans le moins de cerceaux possible.

Variante : à l'arrêt de la musique, placer une seule partie du corps à l'intérieur d'un cerceau (un pied, une main, un coude,...)

Conseil d'animation : Pour cette activité l'animateur ne joue pas. Il reste en observateur et s'assure que tout se déroule bien.

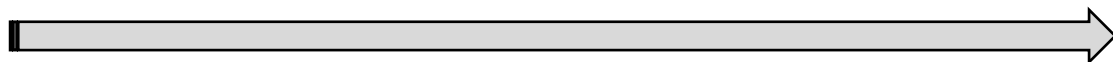
Notes

(Le) Cercle de parole

Type d'activité : processus de communication en groupe

Objectif : écoute, communication, expression de soi, acceptation, estime de soi, résolution des conflits...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-20' ++

Nombre de participants : 4 à 30+ participants

Localisation : participants assis en cercle.

Déroulement :

1) Introduction et clarification des principes :

Avec les petits, introduisez d'abord l'importance du contact visuel, de demander la parole, d'attendre que celui qui parle ait fini de parler, etc. Ensuite introduisez les règles et le principe du bâton de parole. Puis pratiquez régulièrement, sur des questions précises, des ressentis en fin d'activité, des appréciations de la journée, etc.

Avec des élèves déjà introduit au principe, faites (en début d'année) un BRAINSTORMING sur la question : *Qu'est-ce qu'un CERCLE DE PAROLE ?*

Qu'est-ce qui est important pour qu'un « Cercle de Parole » fonctionne correctement ?

Explorez les règles d'écoute et de communication qu'il est nécessaire de respecter. Faites faire un poster de rappel de ces règles et affichez le poster au mur. Référez-y souvent, autant que nécessaire.

2) Les règles du cercle de parole :

- Nous acceptons de **rester présents**, de ne pas quitter le groupe durant un cercle de partage ;
- Nous acceptons de **ne parler qu'un seul à la fois** ;
- Nous acceptons de ne parler **qu'après avoir obtenu la parole** (et tenir le **bâton de parole**) ;
- Nous acceptons de **respecter la limite de temps** dans laquelle nous pouvons nous exprimer (afin d'équilibrer les temps de parole) ;
- Nous acceptons de ne **pas interrompre** quelqu'un qui parle, ne **pas interférer** ;
- Nous acceptons de **regarder la personne qui parle** et de lui accorder notre pleine attention ;

- Nous acceptons de ne **parler que de nous-mêmes** en utilisant des "**messages JE**"
- Nous acceptons de **pas de messes basses** ou chuchoter avec nos voisins ;
- Nous acceptons d'être **sincères et vrais** ;
- Nous acceptons de nous adresser **au groupe dans son ensemble** ;
- Nous acceptons de **laisser chacun s'exprimer librement** (ce qu'il ressent et ce qu'il pense) ;
- Nous acceptons de **respecter** tout ce qui est exprimé et de garder une **attitude positive**...

3) Le bâton de parole

Afin d'aider les enfants à ne parler qu'un seul à la fois, dans n'importe quelle situation de groupe, invitez-les à préparer et se familiariser avec un objet représentant un **micro symbolique**. Cela peut être une grande cuillère en bois, décorée ou sculptée pour la fonction, cela peut être n'importe quel autre objet évoquant le pouvoir procuré par le droit à la prise de parole. Celui qui le tient doit le remettre à un autre lorsqu'il a terminé ou que son temps est écoulé. Personne ne peut parler sans tenir le bâton de parole.

Conseils pour l'animateur : Le cercle de parole est un aspect essentiel de l'éducation émotionnelle. C'est là que la dynamique du groupe trouve son expression la plus complète, là que le groupe rencontre les multiples facettes de sa réalité. Cet espace de communication a cependant ses exigences. L'énergie du groupe doit être canalisée et gérée correctement. Et la communication doit respecter les règles convenues. Assurez-vous que celles-ci soient bien énoncées, bien intégrées et respectées. N'hésitez pas à intervenir et à faire des rappels, si nécessaire.

- Ne forcez pas à la prise de parole. Mais repérez aussi les silences systématiques
- Acceptez les silences, mais relevez-les.
- Votre tâche principale, en tant qu'animateur, est d'apprendre à vous taire afin de laisser ouvert l'espace de parole.
- Repérez les discours qui s'égarent dans un débat intellectuel, qui interprètent, analysent ou s'éloignent du sujet. Recentrez l'attention sur des questions précises et personnelles.
- Invitez à communiquer clairement et de façon concise.

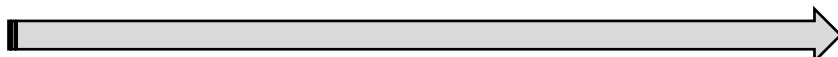
Notes

(La) Chaise libre

Type d'activité : jeu collectif

Objectif : mise en lien, écoute, attention, coopération, organisation collective spontanée, intelligence collective.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : +/- 30 minutes.

Nombre de joueurs : entre 10 et 25-30 joueurs.

Matériel : des chaises éparpillées au sein d'une salle vide (des chaises sans tablette ni accoudoirs). Il faut 1 chaise par équipier + 1 chaise vide. Pas de disposition particulière, mais il faut éviter de les serrer les unes contre les autres. On doit pouvoir y accéder.
+ Un chronomètre (ou une montre).

Instructions :

Tous les joueurs sont assis sur une chaise, éparpillés dans la pièce (un peu partout, non agglutinés). L'animateur (l'enseignant) doit essayer de s'asseoir sur la chaise vide (**sans courir !**). Les joueurs doivent l'en empêcher, pendant 1 minute au moins. Ils doivent donc se déplacer et s'asseoir à chaque fois le plus rapidement possible sur la chaise vide, tandis que chaque déplacement laisse une autre chaise vide derrière soi...

3 Règles :

- 1- Une fois qu'il s'est levé un équipier **ne peut pas se rasseoir sur la chaise qu'il vient de quitter**... (même si le facilitateur est tout près). Il DOIT donc se déplacer vers une chaise vide.
- 2- Les équipiers **ne peuvent pas bouger les chaises** pendant le jeu (ils peuvent le faire avant de commencer !).
- 3- Les équipiers **ne peut pas toucher le facilitateur** : il n'est pas permis de le tenir, le bloquer, le pousser,...

Déroulement :

L'animateur démarre le chronomètre (pour voir si les joueurs vont réussir à l'empêcher durant plus d'une minute) et **marche** dans la salle en essayant de s'asseoir sur la chaise vide.

Temps de rétrospection :

Lorsque le facilitateur gagne (cela peut ne prendre que quelques secondes), il accorde un peu de temps à l'équipe (2 minutes maximum) pour faire une rétrospection et **définir une nouvelle stratégie**. PRINCIPES DE LA RETROSPECTION :

1. Se réunir brièvement en **cercle**
2. Choisir un « **modérateur** »
3. **Écouter** chacun sur : - ce qui fonctionne bien
- ce qui ne fonctionne pas
4. Générer des **idées nouvelles** : *comment faire mieux ?*
5. Dégager un **consensus** : *se mettre d'accord, décider comment faire.*

Ensuite on essaie la nouvelle stratégie. **La stratégie peut inclure un déplacement des chaises AVANT de commencer** (peu importe !). Si le facilitateur gagne toujours facilement, on invite les joueurs à faire une autre rétrospection (2'), et on essaie la nouvelle stratégie. Répétez le processus jusqu'à ce que l'équipe ait trouvé une stratégie gagnante.

Variante : une fois l'animateur assis, on peut poursuivre le jeu en laissant celui qui n'a pas réussi à l'empêcher de s'asseoir d'être le nouveau 'solitaire' en quête de chaise. Le jeu peut ainsi se poursuivre pendant 10-15 minutes.

Objectifs d'apprentissage :

Ce jeu met en évidence l'importance de l'AUTO-ORGANISATION, la COMMUNICATION, la CONFIANCE réciproque.

1. Une équipe auto-organisée, auto-responsable et créative est très efficace (pas besoin d'un « chef » qui commande) : le succès repose sur *l'intelligence collective*.
2. L'équipe doit trouver une façon **rapide et simple** de communiquer : des mots courts, des messages clairs et précis.
3. La stratégie doit être très simple : il n'y a que **très peu de temps** pour réfléchir ou organiser l'équipe pendant le jeu.
4. Chaque équipier doit **faire confiance** aux autres (pour s'occuper de la chaise qu'il a quittée).

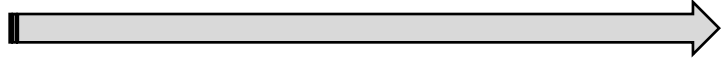
Notes

Chef d'orchestre

Type d'activité : activité de créativité collective

Objectif : mise en lien, écoute attention, coopération, créativité, spontanéité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 30-60'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : éventuellement des instruments divers permettant de produire toutes sortes de sons et de timbres différents.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en large cercle.

Déroulement :

Debout ou assis en cercle, les joueurs explorent comment faire des sons avec la voix, les mains, les pieds, et éventuellement (si disponible) des objets divers ou même de réels instruments de musique. On pourra accorder un temps de préparation on donner une consigne d'apporter de quoi faire de la "musique". Même ceux qui ne sont pas musiciens peuvent parfaitement participer.

Dans un premier temps on fait le tour du cercle, et chacun présente son 'instrument' (le son qu'il choisit de faire : voix, pieds, mains, objet, instrument...). On peut aussi pratiquer ensemble les différentes manières de produire des sons. Ensuite on explore également différents rythmes, et aussi la différence entre la rythmique de base (percussion), l'harmonique qui donne un cadre répétitif (la basse), la mélodie qui s'improvise en relation avec ces deux premières composantes.

Précisez bien qu'il ne s'agit pas de faire le plus de bruit possible, mais de s'écouter afin de produire quelque chose d'harmonieux. Parfois cela peut dire qu'il faut prendre sa place, parfois au contraire rester en retrait et laisser les autres prendre leur place. On pratique cette étape aussi longtemps qu'il le faut.

Dans un deuxième temps, on demande à un volontaire de venir au centre et de faire le « chef d'orchestre ». Les joueurs doivent suivre les indications, rythme, volume, arrêt ou départ... que donne le chef d'orchestre. Il peut y avoir des solos comme des moments symphoniques. Le chef d'orchestre est libre de créer l'œuvre de son choix.

Partage : quels ressentis, apprentissages ?

Conseil d'animation : l'animateur participe. Cette activité est un apprentissage. On peut la pratiquer régulièrement. Les joueurs s'amélioreront dans leur capacité de suivre les indications, et dans leur créativité. Un excellent outil de coopération !

Cinq mots pour une histoire en équipe

Type d'activité : activité en équipe

Objectif : coopération, créativité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel : pour chaque sous-groupes de 3 ou 4 joueurs, préparez une feuille de papier ou une enveloppe contenant chacune 5 mots, les mêmes pour chaque feuille ou enveloppe. Les mots peuvent désigner des objets ou une action (des verbes) ou des qualités, des émotions, etc. (voire même des adjectifs).

Localisation : espace suffisant ; joueurs répartis en sous-groupes.

Déroulement :

Les équipes prennent la feuille (ou l'enveloppe), s'isolent et doivent produire une histoire. Cette histoire doit avoir une suite logique et intégrer tous les mots indiqués.

Il peut être intéressant d'ajouter un mot un peu plus compliqué pour voir ce que chaque équipe donnera comme sens à ce mot. Précisez bien qu'il ne s'agit pas d'une compétition, mais simplement de créer quelque chose ensemble.

Partage : observations, ressentis et apprentissages. Le processus coopératif a-t-il permis à tous de participer ? Chacun s'est-il senti inclus dans le processus ?

Mettez en évidence le fait que les mêmes mots peuvent mener à des histoires bien différentes.

Variantes : Les équipes peuvent être invitées à créer un scénario pour ensuite le représenter, faire une petite pièce de théâtre.

L'enveloppe peut aussi contenir davantage de mots (6, 7, 8...).

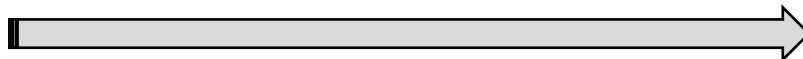
Notes

Circuit de mots

Type d'activité : activité en équipe.

Objectif : coopération, créativité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 10 à 20 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Installez les joueurs en cercle, pas trop serrés. Joignez-vous au cercle pour DEMONSTRER .

Il s'agit de s'envoyer un mot, qui va faire le tour du groupe en suivant un schéma établi, toujours le même.

- 1) **Première règle** : établissez un contact visuel clair avant d'envoyer.
- 2) **Deuxième règle** : on va **installer un schéma précis** et répéter toujours le même. Vous allez retenir qui vous envoie et à qui vous envoyez. Ensuite on répétera toujours le même schéma. OK ? Pour commencer, au premier tour, on va tous lever un bras en l'air, et dès qu'on aura reçu un mot (message), on baissera les bras. Ceux qui lancent vont veiller à ne lancer qu'à ceux qui ont un bras en l'air, jusqu'à ce que le message ait fait le tour. Ensuite, on va garder le même schéma, OK ? Allons-y.
- 3) Faites un **premier tour** avec (**TOI ! en pointant du doigt**). **Vérifiez** que tout le monde a bien compris et retenu de qui il reçoit et à qui il doit envoyer.
- 4) Lorsque le schéma est bien établi, on introduit un autre message (MOI, puis NOUS... de façon à établir un rythme qui tourne bien... Ensuite on poursuit sur d'autres **catégories** : animaux, pays, ressentis/émotions ; talents/qualités ; etc...
- 5) On peut également introduire, sur le même circuit, un **second mot**, puis un troisième.
- 6) On peut introduire une variante et demander au receveur de relancer une **association** au mot reçu (hors catégories alors !) : par exemple jolie – fille – blonde – cigarette – fumée – feu – pompiers – etc...

- 7) **Lorsque le mouvement est bien installé**, vous pouvez aussi demander aux joueurs de traverser le cercle et d'aller se mettre à la place de la personne à laquelle ils envoient, tout en maintenant le rythme.

PARTAGE : Qu'avez-vous appris dans cette activité ?

Commentaire : voir aussi le jeu 'jonglerie coopérative'. Il peut être indiqué d'enchaîner avec cet autre jeu, fort semblable. Mais prenez soin de redonner des instructions précises, car le lancer d'une balle représente un geste bien différent.

Comme un seul homme

Type d'activité : jeu collectif.

Objectif : échauffement, mise en lien, attention, écoute, coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement.

Déroulement :

Éparpiller les joueurs dans un espace ouvert, suffisamment vaste pour permettre un mouvement libre.

Instructions : ceci est un jeu d'écoute et d'attention. Aucune communication, ni verbale ni non-verbale n'est autorisée. Il s'agit de s'arrêter et repartir en même temps, à l'unisson.

Nous allons marcher librement, dans toutes les directions et en silence. Je vais marcher avec vous, et lorsque je m'arrête, vous devez vous arrêter instantanément avec moi. Lorsque je reprends la marche, marchez également. OK ? Je m'arrêterai trois fois, ensuite je désignerai un autre meneur. Je ferai un grand signe, de façon à ce que vous sachiez tous bien qui est le nouveau meneur. Lorsqu'il s'arrêtera, vous vous arrêterez le plus instantanément possible. Lorsqu'il repartira, vous repartirez également comme un seul homme. Après qu'il se sera arrêté trois fois, je frapperai dans les mains et il n'y aura plus de meneur. À ce moment, le premier qui s'arrêtera devra être suivi de tous. Ensuite on repart. Il y aura trois arrêts initiés par n'importe lequel d'entre vous.

Précisez que l'objectif du jeu est de fonctionner à l'unisson. Veillez à ne pas réagir à retardement ! Il faut rester le plus alerte possible, à l'écoute de l'ensemble du groupe. Soyez vigilants, ayez les yeux partout ! OK ?... Des questions ?... On y va...

Variante : (éventuellement à faire à la suite) Resserrons-nous un peu : toujours en silence et toujours comme un seul être, nous allons tous nous diriger dans le même sens et au même rythme. Lorsqu'il y en a un qui ressentira le besoin de changer de direction, tous suivront instantanément, dans la même direction. Aucun signal.

Partage : est-ce difficile ? Facile ? Qu'est-ce qui permet de réussir ce type d'exercice ?

Conseil d'animation : l'animateur se mêle au groupe.

Compter jusqu'à 20

Type d'activité : jeu d'attention en sous-groupes de 8 à 10 environ.

Objectif : écoute, attention, coopération, trouver sa place, prendre sa place.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 6 à 30++ participants

Localisation : joueurs répartis en sous-groupes de 8 à 10, debout en cercles serrés.

Déroulement :

Demandez aux joueurs de fixer le sol au centre du cercle (ou de fermer les yeux). L'objectif du jeu est de dire successivement les chiffres de 1 à 20, sans qu'aucune forme de communication verbale ou par signes ne soit faite entre les joueurs. N'importe qui peut dire le chiffre suivant, et il ne peut y avoir de schéma préétabli (comme par exemple faire le tour du cercle, même pas tacitement). Cependant, lorsque deux personnes disent un chiffre au même moment, on recommence à zéro.

Partage : quelles observations, quels ressentis, quels apprentissages ? Qu'est-ce qui permet de faire mieux ?

Variantes : (ou peut proposer successivement) :

- **De recommencer et compter le plus loin possible**, jusqu'à ce qu'il y ait erreur.
- **De faire le contraire** : compter d'une seule voix, en se regardant (mais sans parler)
- **Enchaîner avec « Un mot à la fois »** : restez en cercles serrés, sans vous regarder. Maintenant, plutôt que de dire des chiffres, vous allez dire un mot, un seul mot à la fois. MAIS : il doit y avoir une suite logique. Mot après mot, vous devez poursuivre le fil de l'histoire. Une histoire un mot à la fois... Attention : même un article, un pronom... est un mot ! Si deux joueurs parlent ensemble, les deux mots s'annulent. On poursuit l'histoire, mais un autre joueur doit reprendre... (**Plus facile** : faites le tour du cercle d'abord, un mot à la fois, avant d'y aller librement).

Commentaires : Objectifs de l'activité : attention, présence, écoute, prendre sa place dans le groupe, faire de la place aux autres...

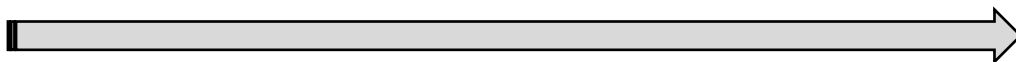
Notes

(Le) Conseil de coopération

Type d'activité : cercle de parole avec rôles et agenda précis.

Objectif : communication, coopération, acception des différences, résolution collective des problèmes, clarification des objectifs, consensus...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : participants assis en cercle.

Déroulement :

1) Introduire le concept et clarifier les objectifs. Il s'agit de :

- Rechercher ensemble de solutions, la résolution des conflits, une avancée des projets ; voter les décisions en clarifier les engagements individuels (notés par un/une secrétaire). Focaliser sur l'identification de solutions positives (non-punitives).
- Désigner les rôles/métiers.
- Adresser des messages de gratitude / d'appréciation.
- Si nécessaire : rappel des règles du cercle de parole + bâton de parole !

NB : En maternelles : lors du premier conseil, on informe les enfants que certaines décisions sur la vie de la classe, sur les règlements, sur les projets de classe vont être prises par tout le groupe.

Expliquer ce que signifie **le mot coopération** : entraide pour vivre ensemble de la façon la plus harmonieuse possible. Cela permettra à la classe de résoudre ensemble des problèmes, des conflits.

Au deuxième conseil, on fait un retour pour vérifier si tous les enfants en ont bien compris les principes.

Aspects du fonctionnement :

- 1- S'installer en format cercle ! (il est utile de bien ritualiser le Conseil !)
- 2- Clarifier les règles de communication (écoute + bâton de parole !... et autres)
- 3- Etablir un ordre du jour, les sujets à aborder (**problèmes** de classe, conflits non résolus, **projets** en cours, rappel des consignes, désignation des **métiers**, appréciations...)

NB : Un **journal mural** est utile pour noter ce qui va constituer l'**ordre du jour**. Les enfants peuvent y écrire soit des félicitations, soit demander de l'aide pour résoudre un conflit qui n'aurait pas été résolu par un « message clair » ou une médiation entre pairs, soit proposer une idée, soit parler des projets... etc.

4- **Définir les 'rôles' du Conseil** : choisir toutes les 2 ou 3 semaines :

- un meneur de débat (président/focalisateur : accorde droit à la parole + veille à ce que chacun s'exprime ;
- un gardien du temps (temps de parole équilibré !)
- un secrétaire (prend des notes ; en maternelle c'est l'enseignante) ; tient le 'cahier du Conseil'
- un gardien des règles de communication : observe et vérifie la bonne application du contrat de classe : écoute, message-JE... + indicateur de bruit (bol tibétain).

5- Mener les **échanges** (voir exemples de langage pour le président)

- **clarifier les 'règles de vie'** (si besoin – en début d'année surtout)
- **régler les problèmes et conflits** (messages clairs), axé solutions, aide !
- **demande d'aide du conseil** (si nécessaire)
- **propositions, projets**
- **communiquer des appréciations**, félicitations...
- **désigner les tâches / métiers** (+ rotation toutes les 3 semaines)

6- Prendre des **décisions** (par vote ou par consensus) + inscrire dans le 'cahier du conseil' ! (rôle du secrétaire !... qui peut être tenu par l'enseignant)

7- Exprimer des **appréciations** : « *qui a des remerciements/félicitations à faire ?* »

8- Gérer les **ceintures de comportement** : à chaque conseil, proposer à chaque élève une piste de progrès, un petit pas envisageable, pour continuer de progresser dans le tableau.

Déroulement d'un Conseil de coopération type :

- Ouverture de la séance par le président (qui change à chaque fois)
- Relecture par le secrétaire des décisions du dernier Conseil
- Demande d'aide
- Félicitations
- Lecture et argumentation rapide des propositions de classe
- Discussion
- Vote
- Désignation du prochain président, du secrétaire, des responsables des gêneurs, du distributeur de parole et du gardien du temps.
- Bilan météo des émotions (expression par un symbole du sentiment de chacun sur la séance)

Rôle de l'enseignant : deux possibilités :

- soit l'enseignant assume les fonctions d'animation (président et/ou secrétaire/ « reformulateur », en particulier avec les enfants de l'école maternelle),
- soit l'enseignant fait partie du conseil de coopération au même rang que les enfants (cela permet aux enfants de s'habituer à animer une réunion).

Chacun adoptera la solution qui lui convient le mieux. Dans les deux cas, on peut dégager trois fonctions de l'animateur :

- Fonctions de clarification (concernant le contenu) :
 - reformuler
 - expliciter, faire ajouter l'information manquante
 - faire des liens entre les idées.
 - résumer - définir, faire définir
- Fonctions de contrôle (concernant la procédure) :
 - donner la parole
 - freiner
 - stimuler
 - sensibiliser au temps
 - faire respecter l'écoute des autres.
- Fonctions de facilitation (concernant le climat) :
 - inviter à exprimer ses sentiments
 - encourager les enfants, détendre l'atmosphère
 - aider à trouver des solutions
 - reformuler en messages clairs
 - encourager à verbaliser
 - reporter une situation trop difficile

Tous les sujets proposés par les enfants sont accueillis sans censure ; on en discute en essayant de conserver un climat d'acceptation et de respect. Apprentissages des enfants ; On a le temps de faire le conseil de coopération en classe sans comprimer les disciplines, puisque ce conseil aide à réduire les interventions ponctuelles pour régler des problèmes de discipline et permet l'interdisciplinarité (langue orale, éducation civique,...).

Dernier point très important : le maître garde un droit de veto. Il est garant de la sécurité des élèves. Ex : si un élève propose d'apporter des bonbons tous les jours et que tous les enfants votent pour, l'enseignant ne peut pas laisser faire. Il explique alors pourquoi il ne peut accepter la décision. Il est souhaitable d'intervenir avant qu'il y ait un vote.

Les ceintures de comportement *(voir la fiche du même nom)*

Les ceintures de comportement permettent de distinguer les niveaux de compétence des enfants en même temps que de les inviter et encourager à devenir 'responsables et citoyens'. On distingue (de 4 à) 6 couleurs de ceinture, qui donnent accès à des métiers différents (à responsabilité accrue) : blanc, jaune, orange, vert, bleu, marron (le niveau le plus exigeant et le plus méritant).

Pour changer de ceinture

- L'enfant doit faire sa proposition au conseil, et l'argumenter.

- Les enfants et le maître votent et argumentent.
- Le maître a un droit de veto, qu'il doit argumenter.
- Chaque nouvelle ceinture commence par TROIS semaines d'essai. Un bilan est fait à l'issu des 3 semaines pour valider ou non.

Les Métiers (*voir Métiers*)

Utilité des métiers

- Que les enfants **aient confiance**
- Que les enfants puissent **se voir confier des responsabilités**
- Que les enfants puissent **s'approprier les différents outils de la classe**

Mise en garde : solutions/sanctions : suggérer des solutions respectueuses, inclusives, positives, utiles, réparatrices (attention : éviter violence, vengeance, dévalorisation...). RAPPEL : acceptation de l'erreur !...

Fréquence du Conseil de Coopération : au moins 1x par semaine (en bref s'il le faut).

VOIR également : **Définir un contrat de classe**

Exemple de déroulement d'un Conseil de Coopération

Préparer l'espace, la disposition des chaises de façon à ce que tous les participants se voient et s'entendent : une disposition en cercle est souhaitable.

1. Le secrétaire de séance annonce l'ordre du jour (préalablement affiché).
2. Le président (ou la présidente) ouvre la séance. Il ou elle rappelle les décisions prises lors du conseil précédent.
3. L'animation de la réunion est confiée à un élève (néanmoins, au début de l'année, l'enseignant pourra seconder l'enfant chargé de cette fonction puis s'effacera peu à peu, et n'interviendra que comme simple participant).
4. L'élève gardien du temps veille à ce que le temps imparti pour chaque point de l'ordre du jour ne soit pas dépassé. Il peut également, avec l'aide de l'enseignant au début, veiller à ce que le temps de parole soit donné équitablement à chacun.
5. Une fois toutes les propositions exprimées sur un sujet, la discussion s'engage sur la décision à prendre.
6. Le conseil se prononce pour ou contre telle ou telle proposition, le plus souvent par un vote majoritaire.
7. Le ou la secrétaire consigne les décisions prises dans la feuille de compte rendu. Un classeur avec tous les comptes rendus est en permanence à la disposition des élèves, c'est la mémoire du groupe. Il est souvent utile d'y revenir pour rappeler à tous les décisions prises.

Régulation du fonctionnement

Au cours de ces réunions, on peut être confronté à un certain nombre de difficultés : dispersion de l'attention, enfants qui ne s'écoutent pas, qui parlent tous ensemble, prise de parole de certains au détriment des autres, conflits de personnes, oppositions systématiques, désintérêt de certains, apartés,.... Il est donc indispensable de réfléchir avec les élèves sur la façon dont la réunion s'est déroulée. Il est possible de prévoir quelques réunions avec des élèves en retrait du groupe qui vont observer le fonctionnement à l'aide d'une grille d'observation. Pour arriver à un fonctionnement satisfaisant du conseil, il est également nécessaire de déterminer avec les élèves les règles fondamentales à respecter pour pouvoir participer à un réel débat démocratique. Ces règles évolutives seront élaborées progressivement.

Notes

(Le) Coude à coude

(chaîne musicale)

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, cohésion, écoute.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 8-10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel : Musique entraînante ; lecteur CD ou autre.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Dès que la musique résonne, les enfants se déplacent.

Une consigne spécifique est donnée : ils peuvent exécuter les mouvements qu'ils souhaitent, sur le rythme qui leur convient mais ils ne peuvent pas se toucher tant qu'il y a de la musique.

Quand la musique s'arrête, on ne bouge plus.

Lancez la consigne « coude à coude ». Chaque enfant s'approche des autres de façon à ce que son coude gauche **et** son coude droit soient en contact avec le coude d'un autre. Cela **forme une chaîne** d'enfants. (Faites une démonstration visuelle !)

La musique reprend, on se déplace. Quand la musique s'arrête, on ne bouge plus.

Lancez la consigne : « petits doigts ». Chaque enfant se déplace de façon à toucher avec ses petits doigts (gauche et droite) les petits doigts d'autres enfants, de manière à faire une chaîne.

Même démarche (musique/déplacement/arrêt) avec des consignes différentes qui amènent un rapprochement progressif : pieds, paumes des mains, genoux, hanches, poignets, pouces...

Conseil d'animation : veillez à bien sélectionner votre musique. Choisissez-la plutôt entraînante (un bon rythme, une mélodie qui fait bouger). Choisissez éventuellement plusieurs chansons, de quoi avoir une animation musicale de 5 minutes environ.

Cette activité peut permettre à l'animateur d'observer la dynamique du groupe, de ressentir le groupe et chaque enfant.

Variante : On peut aussi laisser la musique se poursuivre, sans interruption. L'animateur indique une partie du corps et tout le monde doit toucher cette partie du corps de deux autres joueurs, de manière à former une chaîne. Quelques instants après l'animateur invite les joueurs à se séparer à nouveau....

Vous pouvez également réaliser cette activité en donnant la consigne de se mettre par deux lorsqu'il faut se toucher, plutôt que de former une chaîne. Cela permet de varier davantage les parties du corps qu'il y a moyen de se toucher, comme par exemple : front, dos, oreille, fesses...

Débriefing :

- Comment vous êtes-vous sentis au cours de cette activité ?
- Qu'avez apprécié dans cette activité ?

Notes

Création de scénarios

Type d'activité : créativité en sous-groupes

Objectif : créativité, coopération, expression de soi, écoute...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 30 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : éventuellement, pour la représentation : matériel de déguisement, tissus, masques...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

Par petits groupes de 3 ou 4 joueurs, les participants travaillent ensemble (pas plus de 5 à 10 minutes) à la création d'un scénario court avec des dialogues simples, tirés de situations quotidiennes (à la boulangerie, à la poste, au restaurant, dans un train, dans la rue, au zoo, au cinéma, chez le dentiste, etc ...).

Ensuite, ils interprètent (mettent en scène) le scénario devant le reste du groupe. Chaque joueur doit avoir un rôle. Chaque représentation doit durer 2 à 4 minutes.

Variantes : on peut évidemment donner des consignes plus élaborées, travailler à la conception d'un sketch ou d'une mise-en-scène plus longue et/ou plus complexe.

Partage / discussion : inviter les joueurs à partager leurs ressentis et observations sur le processus coopératif. Est-ce que tout le monde a eu la chance de participer activement à la conception du scénario ? Quels ressentis ? Quels apprentissages ? Comment faire mieux ?

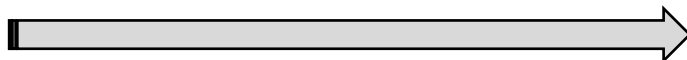
Notes

Définir un contrat de classe

Type d'activité : brainstorming, cercle de parole, vote et décision de groupe.

Objectif : coopération, communication, clarifier les règles de fonctionnement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 30-60'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : joueurs en cercle.

Déroulement :

1) INTRO : Rappel des principes – discussion :

1. **Chacun est responsable** de la vie de la classe et du bien-être comme des résultats de chacun de ses membres.
2. **C'est au groupe** de trouver des réponses aux questions et problèmes qui se posent. Cela peut se faire de différentes façons : cercle de parole, conseil de coopération, théâtre-forum, brainstorming...
3. **La communication, le respect, la solidarité** et l'entraide sont des notions essentielles. Nous pratiquerons des activités qui développent ces compétences dans un climat d'acceptation et d'appréciation.
4. **La classe coopérative institue des 'règles'**, un cadre de référence, sous la forme d'un CONTRAT collectif auquel chacun participe et contribue (voir ci-dessous « Définir un contrat de classe »).
5. **Quelques règles nécessaires pour établir des règles** :
 - Identifier clairement le **problème posé** (conflit, comportement, travail) ;
 - Rechercher toutes les **solutions** possibles avec, si nécessaire, un temps de réflexion individuelle ou en petits groupes ;
 - **Évaluer ensemble** toutes les solutions proposées : présentation des propositions, débats avec argumentation et critique ;
 - **Choisir ensemble** la solution la plus acceptable par un vote ; l'article est rédigé en commun, puis mis à l'essai ;
 - **Acter les engagements** individuels et collectifs de respect des décisions ;

- Établir les critères qui permettront **d'évaluer le résultat** + inviter à effectuer une auto-évaluation.

2) Définir un contrat de classe (le 'référentiel disciplinaire')

- 1- **Brainstorming** : de quoi avons-nous besoin pour que l'atmosphère de la classe soit agréable et efficace ?
- 2- **Établir un consensus** : (choisir/voter) chacun indique les **3** suggestions (règles) les plus utiles/nécessaires. Ensuite on totalise toutes ces suggestions retenues. Les 5 ou 6 idées qui totalisent le plus de 'votes' sont acceptées comme contrat de classe (vérifiez le consensus). Rajoutez-en d'autres s'il s'avère qu'il y a un consensus suffisant sur d'autres points.
- 3- **Faites un poster et affichez** (éventuellement sous format 'roue à solutions', avec une icône pour chaque point).
- 4- **Signature** : demandez à chacun de signer le poster, en signe d'acceptation et d'engagement.
- 5- **Vérifiez régulièrement** si les règles ont été bien appliquées (aujourd'hui, ce matin...). Comment faire mieux ? Appréciations.

Conseil d'animation : pour cette activité l'animateur reste en retrait. Au besoin il anime les échanges et veille au respect des consignes de communication.
Voir : « **le conseil de coopération** » et « **les règles du cercle de parole** ».

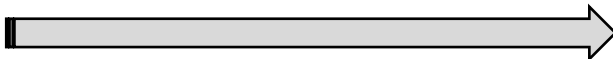
Notes

Dégager un objectif commun

Type d'activité : processus collectif par étapes.

Objectif : coopération, écoute, communication, consensus.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 45-60'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Identifier une question, un thème pertinent pour le groupe. En fonction de ce thème, procéder par étapes :

- 1) En binômes : interview réciproque (avec prise de notes) (5' chacun)
 - quels objectifs pour ce groupe à court – moyen – long terme ?
-> quels besoins, quels moyens ?
 - qu'est-ce qui te semble le plus important (1) pour toi personnellement ;
(2) pour le groupe dans son ensemble ?
 - qu'est-ce que tu penses contribuer personnellement (compétences, valeurs...)
- 2) En sous-groupes de 6 ou 8 : chacun présente les réponses de son partenaire
+ le groupe identifie les points communs
+ le groupe dessine un poster (grand format) représentant les différentes opinions, les différents apports, dans une disposition mettant au centre les aspects les plus partagés, convergents, à l'extérieur les moins convergents.
- 3) Présentation des posters au grand groupe.
- 4) Discussion de synthèse : quelles observations, quelles lignes de force principales ?
Quels objectifs communs dégager, quelle vision commune ?

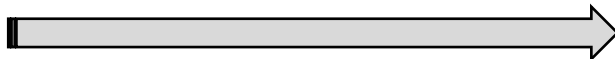
Conseil d'animation : Proposer un échauffement approprié, permettant la mise en lien, par exemple : jonglerie collective. Cette activité nécessite un bon niveau de maturité de la part des participants. L'animateur restera en retrait.

Déséquilibre

Type d'activité : processus collectif par étapes.

Objectif : coopération, attention, confiance, soutien mutuel.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 20 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Mise en place : le groupe est debout en cercle (suffisamment grand, mais pas trop). Prévenir que ceci est une **activité non-verbale** et qui requiert une grande vigilance et bienveillance. Inviter à retirer les lunettes.

Introduction (bien expliquer les instructions avant de commencer + démontrer) :

- un participant va se placer au centre du cercle et se mettre progressivement, lentement, en position de déséquilibre. Il va accentuer cette position jusqu'à risquer de tomber. (DEMONTRER !)
- Juste avant qu'il ne tombe un autre participant va se précipiter et le soutenir pour l'empêcher de tomber. Puis, ensemble, les deux participants vont lentement chercher une position de déséquilibre commun.
- Quand les deux participants sont sur le point de tomber, un troisième participant va se précipiter pour les soutenir et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le groupe forme une **sculpture en équilibre**, mais **où chacun des participants est en déséquilibre**.

L'animateur insiste bien pour que les participants n'interviennent ni trop tôt dans leur soutien, (ce qui dérangerait celui qui cherche son équilibre) ni trop tard (ils doivent s'empêcher de tomber !). Tout le monde est responsable !

Variante (ou en démonstration, brièvement, au début)

Lorsque le premier participant a trouvé son point de déséquilibre, et juste avant qu'il ne tombe, un autre participant se précipite et le premier se retire et réintègre le groupe en cercle. Le deuxième participant reprend la position du premier et enchaîne sur une autre position de déséquilibre et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les participants soient passés tour à tour. Cet exercice est plus facile que le précédent.

Cette variante permet à chacun de prendre conscience de ses propres tendances à intervenir trop tôt ou trop tard.

Partage / Discussion : que vous apprend cette activité ? Quelle prise de conscience ? Comment développer la cohésion du groupe, l'écoute de l'autre ?

Observez que toute collectivité trouve son équilibre dans la coopération, l'attention à l'autre et la bienveillance. Chaque partie d'un tout est tributaire des autres pour son équilibre, et en même temps responsable des autres...

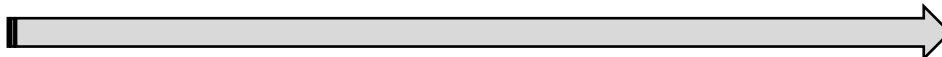
Notes

Dessin coopératif

Type d'activité : jeu créatif en coopération.

Objectif : attention, écoute, acceptation, coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 4 à 30+ participants

Matériel : une feuille de papier pour chaque binôme (A3) ; feutres ou pastels. Fond musical paisible.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, par binômes.

Déroulement :

Assis en binômes, éventuellement au sol, face à une seule feuille de papier, les participants sont invités à dessiner une figurine quelconque (un personnage, masculin ou féminin), en tenant compte des consignes suivantes :

- 1- **En silence**, sans communiquer ;
- 2- **Un seul trait à la fois** (préciser qu'un trait commence lorsqu'on pose le crayon sur le papier et se termine lorsqu'on le lève ; on est invité à faire des interventions brèves, par petits traits) ;
- 3- Chacun à **tour de rôle** ;
- 4- Après 7 à 15 minutes, ou dès qu'un des deux joueurs ne sait plus quoi ajouter, on termine. Mais avant de terminer, il faut **DONNER UN TITRE** (un nom ou ce que c'est), toujours sans se concerter, en écrivant à tour de rôle une lettre à la fois.

Partage : quels ressentis ? Quels avantages/inconvénients de la création en commun ? Quels apprentissages pour la coopération ?

Variantes : autres thème possibles : un visage, un paysage, une maison, un autre thème, ou pas de thème (libre !). On peut aussi faire cette activité à 3, à 4 ou à 5 participants...

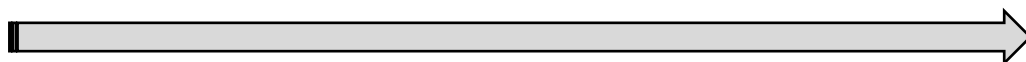
Conseil d'animation : mettre un fond musical apaisant. Cela aide au maintien du silence et de la concentration. L'animateur s'abstient et observe le bon déroulement de l'activité.

Dessin collectif

Type d'activité : activité créative en sous-groupes

Objectif : mise en lien, expression de soi, prendre sa place, laisser les autres prendre leur place, écoute, attention, acceptation, coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20-30'

Nombre de participants : 3 à 30 participants, en sous-groupes de 3, 4 ou 5.

Matériel : grandes feuilles de papier (A1, paperboard), crayons, feutres ou peinture

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

- Rassemblez le groupe (ou les sous-groupes) en cercle autour d'une grande feuille de papier, avec une boîte de crayons de couleur ou de feutres. Précisez qu'il s'agit d'une activité silencieuse. Demandez aux participants de s'exprimer librement sur le papier en y mettant **quoi que ce soit qui soit l'expression de ce qu'ils ressentent** en ce moment.
- **Variante 1** : on peut demander au joueurs de bien observer comment chacun peut prendre sa place.
- **Variante 2** : on peut leur demander d'écrire un mot, **une qualité, une valeur** qui les représente.
- **Variante 3** : on peut aussi inviter chaque groupe à réaliser un dessin commun sur un thème particulier (un paysage, la ville, leur pays, l'école...)
- **Variante 4** : la même activité peut se faire au tableau avec des craies de couleur.
- **Variante 5** : voir aussi '**Fresques collectives**'.

Partage : comment avez-vous vécu cet exercice ? Avez-vous pu prendre la place que vous souhaitiez prendre ? Votre dessin reflète-t-il votre présence ? Vos qualités ?

Dictée coopérative

Type d'activité : course inter-équipes

Objectif : coopération ; apprentissage linguistique ; langue étrangère.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 20 à 30'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel : de petits textes informatifs ; bloc-notes, feutres.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés et séparés en deux groupes.

Déroulement :

Former deux groupes en nombre égal : le groupe des « **lecteurs** » (**A**) et le groupe des « **scribes** » (**B**). Ensuite chacun va constituer un binôme et former une équipe « **A+B** ». Cependant, les A restent ensemble et les B vont s'asseoir à une distance de +/- 6 à 10 m, séparés les uns des autres (pas trop proche ! Utilisez l'espace !).

Indiquez qu'il s'agit d'une course, mais aussi d'être précis et de ne pas faire d'erreur.

Les « lecteurs » se tiennent debout devant un texte d'une dizaine de lignes (choisi par l'animateur en fonction du niveau des joueurs – cela peut être un texte de langue étrangère, anglais par exemple). Les « lecteurs » sont éloignés d'une dizaine de mètres de leurs partenaires « scribes », qui sont assis et prêts à écrire ce que leur lecteur va venir leur dicter.

Le lecteur lit et mémorise une partie du texte, puis court (le plus vite possible) vers son partenaire scribe, qui écrit fidèlement ce qui lui est dicté. Le lecteur peut vérifier l'orthographe et indiquer d'éventuelles corrections. Indiquer que la meilleure tactique est celle de dicter de courts fragments de phrases, plutôt que de vouloir trop mémoriser et d'oublier une partie du texte !

Le premier binôme qui a fini met fin à la partie. Il a gagné si son texte a été recopié sans fautes.

L'animateur peut alors lancer une « revanche » : les lecteurs deviennent scribes, les scribes deviennent lecteurs.

Variante :

On peut également imaginer, pour des niveaux plus avancés, un texte original en langue maternelle, avec obligation de le traduire dans la langue apprise, en coopération par le lecteur et le scribe.

Remarques :

La longueur et le contenu du texte à dicter est à définir par l'animateur. Il est néanmoins conseillé que cette activité ne dure pas plus de 10-15 mn, ce qui correspond environ à une douzaine de lignes de texte.

À la suite de deux parties, l'animateur peut analyser avec les participants les éventuelles difficultés rencontrées lors de l'activité : travail de lecture et de mémorisation, prononciation, compréhension, orthographe de la langue cible etc.

Notes

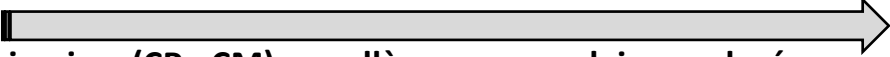
Faire des binômes avec des mots

Type d'activité : recherche d'un partenaire (ou plusieurs).

Objectif : coopération ; création de binômes (ou trinômes) ; apprentissage linguistique ; langue étrangère.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée



Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 5 à 10'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants, en nombre pair.

Matériel : cartes avec des syllabes de mots.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés en mouvement.

Déroulement :

L'enseignant prépare à l'avance des paires de cartes formant des mots (en s'assurant que les deux cartes doivent être assemblées pour donner un sens). Par exemple: pour 10 joueurs, 10 cartes: *ten - nis* ; *jam - bon* ; *jour - nal* ; *fro - mage* ; *confi - ture*.

Dans un premier temps, l'enseignant prend le temps de s'assurer que les participants ont bien compris comment assembler des parties de mots pour faire des mots qui ont un sens.

Ensuite, on mélange les cartes et les place sur le sol, face cachée. Chaque participant prend une carte au hasard et doit trouver le joueur qui a la carte correspondante, en faisant des mots qui ont un sens.

On peut alors récapituler le vocabulaire ainsi reconstitué (éventuellement du vocabulaire nouveau ou en langue étrangère).

Note: On peut faire des parties de mots bi-syllabiques ou pluri-syllabiques (ma-ga-sin ; gen-dar-me ; tra-pè-ze...).

Le vocabulaire utilisé peut se rapporter à une matière précise : histoire, géographie, littérature, chimie, physique, anglais, etc...

Attention de ne pas utiliser des syllabes qui peuvent s'associer à d'autres que celle souhaitée et laisser ainsi potentiellement des syllabes incapables de se compléter. Exemple : « péri-phérique » et « télé-vision » peut donner « télé-phérique », ce qui laisse « péri » et « vision » sans partenaires. (En revanche, « péri-phérique » et « télé-scope », peuvent donner l'option « télé-phérique » et « péri-scope », donc ça marche...)

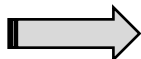
Cette activité peut évidemment être utilisée pour constituer les binômes d'une autre activité qui va suivre.

Faire un train

Type d'activité : projet de groupe, activité en sous-groupe.

Objectif : coopération,

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 40-60'

Nombre de participants : 4 à 12 participants, en sous-groupes de 4 ou 5.

Matériel : Grandes caisses de déménagement (en carton) ; Peinture (ou des photos de magazine à coller sur les boîtes) ; Crayons ; Feutres...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

1. Avec une série de caisses en carton les enfants vont faire un train ensemble (éventuellement en sous-groupes si le groupe est trop grand).
2. Demandez aux enfants de décorer les boîtes et de les assembler comme les wagons d'un train.
3. Offrez un nombre limité de matériaux afin que les enfants soient obligés de partager les ressources disponibles dans cette œuvre commune (une seule paire de ciseaux, un seul pinceau... etc.). Insistez sur la nécessité de partager les ressources et outils.
4. En cours de travaux : faites des commentaires ou des appréciations ciblées par rapport aux comportements de partage et de coopération. Demandez-leur comment ils se sentent lorsqu'ils doivent attendre pour utiliser l'objet dont ils ont besoin. Demandez-leur de faire la liste des choses qu'ils peuvent faire pendant qu'ils attendent leur tour (travailler sur une autre partie de la boîte, utiliser des crayons pendant qu'ils attendent des marqueurs, faire des banderoles pour le train, etc.).
5. Lorsque le train est terminé, demandez éventuellement aux enfants de le remplir avec des animaux en peluche (ou des coussins) et de les faire circuler dans la pièce.

Partage : invitez les enfants à exprimer leurs ressentis sur le processus coopératif.

(La) Foire aux mots

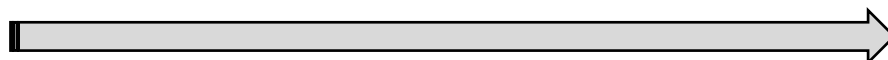
(voir livret 4)

(Les) Fresques collectives

Type d'activité : activité créative en groupe.

Objectif : apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche collective en favorisant la créativité. Chacun prend sa place dans le groupe et respecte celle des autres. Le groupe découvrira les difficultés et les richesses de la coopération tout en ressentant le plaisir de créer collectivement.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 45 à 60'

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel : une grande feuille de papier (A3) par participant.

Des crayons de couleurs différents, des feutres ou des pastels.

Des petits pots pour contenir les crayons (autant qu'il y a de participants)

De quoi accrocher des feuilles au mur : patafix, scotch.....

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

Répartissez le groupe en sous-groupes de 6. Chacun ayant sa feuille A3 et son matériel de dessin (feutres, pastels, crayons...). Disposez les feuilles de papier les unes à côté des autres dans le sens de la longueur. Chaque enfant se positionne devant une feuille. Chacun a en main son pot de crayons.

1. Chaque enfant commence par : un **paysage ouvert** (une ligne d'horizon, montagne ou lac/rivière... Rien comme détails supplémentaires. Laisser de la place pour d'autres sujets. Le temps pour cette réalisation est de 2 à 3 minutes.
2. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : **une construction/ une maison**... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez bien de la place pour la suite...

3. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : un ou plusieurs **personnages**, éventuellement **en activité** quelque part sur le dessin... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez bien de la place pour la suite...
4. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : **un véhicule ou un/des animaux**... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez de la place...
5. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : un ou plusieurs **éléments-surprise**, quelque chose d'inattendu qui vient s'insérer dans le paysage... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT. Laissez de la place...
6. Demandez ensuite à chaque enfant de se déplacer vers la feuille de droite. Chaque enfant a alors 2-3 minutes pour réaliser le thème suivant : complétez le dessin par ce qui vous semble nécessaire de compléter, éventuellement quelques **détails supplémentaires**, de la couleur... Il est important de RESPECTER CE QUI A ÉTÉ FAIT.

Découverte : Inviter le groupe à parcourir la fresque. Laisser le temps aux enfants de s'imprégner de l'effet général tout comme de la diversité et de la variété des détails. Positionnez les fresques au mur.

Débriefing :

- Comment t'es-tu senti durant ce processus ?
- Comment t'es-tu senti en découvrant comment les autres ont poursuivi et modifié le dessin ?
- Qu'aimerais-tu en faire ?

Prolongement : Demandez aux enfants de baptiser la fresque (par un nom, un slogan, ...).

Notes

Handicapés solidaires

Type d'activité : mise en situation, jeu de rôle.

Objectif : coopération, entr'aide, empathie, bienveillance, gestion des frustrations, émotions...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : variable (de 1 heure à plusieurs heures, voire toute une demi-journée...)

Nombre de participants : 4 à 30 participants

Matériel : accessoires pour faciliter la simulation d'un handicap.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Chaque participant est invité à s'imaginer un handicap physique, qu'il va ensuite garder pendant toute la durée d'une période donnée (une heure, une demi-journée, une journée...). Chacun va se préparer en fonction de son choix, afin de se créer les conditions nécessaires (exemples : aveugle ; un bras en bandoulière ; une jambe ou un pied cassé, raidi par un morceau de bois étroitement bandé dessus ; sourd (bouchons) ; muet (la bouche obstruée) ; en chaise roulante ; borgne ; une main (ou deux) bandée ; etc...)

On va ensuite faire des binômes, en fonction des handicaps respectifs, de manière à ce que chacun ait un partenaire qui peut compenser son handicap (tant bien que mal !).

Puis on va poursuivre diverses activités normales, en mouvement, idéalement sur le temps d'un repas, d'un temps libre...

Puis on débrieife : comment s'est-on organisé ? Quelle entraide y a-t-il eue ? Quels ressentis ? Quels apprentissages ?

Conseil d'animation : vous pouvez annoncer le projet à l'avance, de manière à ce que les élèves apportent de chez eux du matériel approprié pour faciliter leur 'mise en scène'.

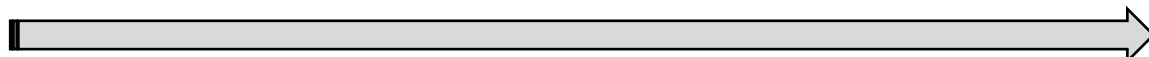
Une bonne suggestion : l'enseignant peut feindre un lourd handicap, qui requiert de la classe de s'organiser pour lui permettre de se mouvoir, de s'exprimer... etc.

Harmonisation

Type d'activité : temps de silence collectif, en cercle.

Objectif : mise en lien, recentrage, apprentissage de l'intériorité ; auto-régulation ; ouverture aux autres ; focalisation de l'énergie du groupe ; repère clair de début et de fin d'une activité collective.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 1'

Nombre de participants : indifférent

Localisation : joueurs debout en cercle, se tenant les mains.

Déroulement :

En début et fin de période d'activité avec un groupe, il peut être indiqué de prendre un court moment de silence (15 à 30 secondes).

Au début, avec des participants non familiarisés à ce rituel, il est utile de le guider très simplement : « *fermons les yeux un instant... juste pour respirer ensemble... totalement présents, dans ce lieu, dans ce groupe... ouverts les uns aux autres... (20 à 30'') Merci.* »

Ce petit rituel permet de focaliser l'énergie du groupe, d'indiquer un temps clair de début et de fin, et aussi de familiariser à l'intériorité, à la 'présence à soi'.

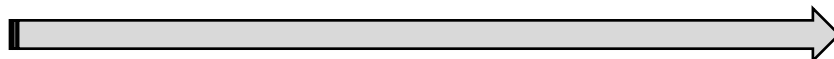
Notes

Inventions

Type d'activité : jeu de sculpture de groupe.

Objectif : échauffement, mise en lien, créativité, coopération...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

1) Préparation :

BRAINSTORMING :

- Qu'est-ce qu'une invention ?
- Pourquoi les gens inventent-ils des choses ? (pour faciliter la vie.)
- Quelles sont les inventions que vous connaissez, qui ont changé la vie des gens ?
- Et si VOUS étiez un inventeur ? Qu'est-ce que vous inventeriez ?

2) Déroulement du jeu :

Le groupe est en cercle (assis ou debout).

1° Un volontaire se propose pour "inventer" une MACHINE à faire/fabriquer « quelque chose » (sans dire de quoi il s'agit).

2° Il vient au centre pour SCULPTER l'invention : il (elle) peut "utiliser" autant de joueurs qu'il veut pour représenter et faire fonctionner sa machine. Les parties peuvent se mouvoir ou non, faire du bruit ou non. C'est à l'inventeur de l'indiquer. Il (elle) met en place chaque partie du dispositif.

3° Le reste du groupe doit deviner ce que la machine fait, à quoi elle sert ou ce qu'elle fabrique.

Variante : Voir « la machine infernale » : réaliser une sculpture de groupe en mouvement et avec bruitage : les joueurs sont en cercle. Un par un, librement, ils viennent se rajouter au centre à une machine en mouvement, qui peut ensuite accélérer et décélérer.

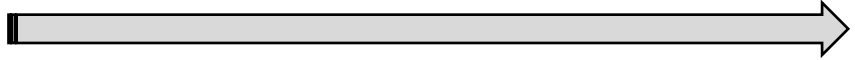
Cette version-ci est cependant plus facile à réaliser, car elle se concentre sur une conceptualisation précise.

(Le) « Jeu des 4 mousquetaires »

Type d'activité : deux équipes s'affrontent pour voir qui tiendra le plus longtemps.

Objectif : expression de soi, écoute et communication, coopération, empathie,...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 20-25'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Le jeu consiste à faire jouer ensemble deux équipes de 4. Seule consigne : dans chaque équipe, les joueurs ont une position à tenir :

- 1) L'un a les **bras tendus en avant**, parallèles au sol,
- 2) l'autre les **bras tendus vers le haut**,
- 3) le troisième se tient **sur une jambe**,
- 4) le quatrième est le **joker** : il court autour de la salle selon un parcours prédéfini, attentif aux appels des autres.

Les trois premiers peuvent appeler le joker pour se faire remplacer. Le joueur remplacé devient le nouveau **joker**. Le groupe qui tient le plus longtemps les positions gagne la manche...

Annoncez clairement l'objectif : « *chacun doit être attentif aux mimiques, aux expressions du visage, aux cris, appels au secours, etc. Le but est que **tous** les joueurs prennent en considération leurs partenaires : il s'agit de repérer à temps celui qui va « lâcher » et risque de faire perdre son équipe.* »

(NB : il n'est pas nécessaire de préciser si les joueurs 1-2-3 peuvent circuler ou non, s'entraider ou non. C'est à eux d'éventuellement le découvrir.)

Discussion : quels ressentis, quels apprentissages ? Partager des sensations vécues – rictus, grimaces, souffles, rougeurs... – donne à chaque élève la possibilité de reconnaître ses camarades comme une version possible de lui-même. C'est alors que l'empathie advient.

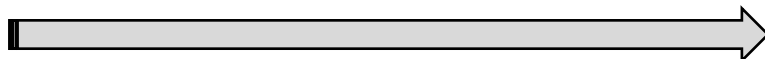
Cet exercice peut être répété plusieurs fois au cours d'une année.

Jonglerie coopérative

Type d'activité : jeu coopératif.

Objectif : coopération, attention, agilité,

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 10 à 15 participants, ou plusieurs groupes de 12-15.

Matériel : 12-15 petits sacs de sable (balles molles) (alternative possible : des objets mous et légers permettant de jongler sans risque : petites peluches, chaussettes...)

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Un groupe de 10 à 15 joueurs se tient debout en cercle.

(Faites une DEMONSTRATION avec l'animateur !)

- 1- Consigne : jongler implique que la balle ne peut pas rester dans vos mains. Il faut immédiatement relancer. On y va ! Lancer 4 à 5 balles à des joueurs différents (résultat : c'est chaotique !) STOP ! Constaté que cela ne fonctionne pas.

Questionner : Comment faire pour que cela fonctionne ?...

Réponse : nous avons besoin de règles claires !

- 2- Première règle : '**celui qui lance est responsable du bon rattrapage**'. Assurez-vous de faciliter la tâche à celui à qui vous lancez. S'il rate, c'est de votre faute. Par conséquent : établissez un contact visuel clair avant de lancer, assurez-vous qu'il soit prêt et lancez en douceur, en arrondi vers le haut. Ne pas 'canarder' !
- 3- Deuxième règle : on va **installer un schéma précis** et répéter toujours le même. Vous allez vous souvenir de qui vous lance et à qui vous lancez. Ensuite on répétera toujours le même schéma. OK ? Pour commencer, au premier tour, on va tous lever un bras en l'air, et dès qu'on aura reçu une balle, on baissera les bras. Ceux qui lancent vont veiller à ne lancer qu'à ceux qui ont un bras en l'air, jusqu'à ce que la balle ait fait le tour. Ensuite, on va garder le même schéma, OK ? Allons-y.
- 4- Faire un **premier tour. Vérifier** que tout le monde a bien compris et retenu de qui il reçoit et à qui il doit lancer.
- 5- Lorsque le schéma est bien établi, on introduit d'autres balles, de façon à établir un rythme d'attraper-lancer-attraper-lancer qui tourne bien...

- 6- Lorsque le **mouvement est bien installé**, demandez au groupe de **se déplacer lentement**, tout en maintenant le rythme.
- 7- Si cela tourne bien, demandez-leur de s'éloigner progressivement, mais sans prendre le risque de laisser tomber les balles...
- 8- Enfin, récupérer une à une les balles (sans les relancer) jusqu'à la dernière. Féliciter le groupe.
- 9- Lorsque la démonstration est terminée, refaire la même chose avec un autre groupe, ou (s'il y a un assistant) plusieurs groupes ensemble.

(NB : on peut également faire l'exercice avec d'autres objets (non-contondants, attention !) tels que des chaussettes, des bonnets...)

Partage : Qu'avons-nous appris dans cette activité ?

Comment y sommes-nous parvenus ?

Qu'est-ce qui fait que cela marche ? Qu'est-ce qui empêche ?

Combien de joueurs doivent pouvoir le faire afin que le groupe réussisse ?

En quoi ce jeu nous rappelle-t-il la manière dont nous travaillons ensemble ?

Variante : le même jeu peut être fait en remplaçant les balles par des « mots » : on peut commencer par le mot 'toi', puis 'nous', puis un adjectif, une émotion, un qualificatif... etc. Ensuite, on peut également se déplacer vers la personne à qui on lance, traverser le cercle et prendre sa place, celle-la va vers la suivante, etc.

Discussion : c'est l'occasion de récapituler les principes de La classe coopérative :

BRAINSTORMING !!!

- **Chacun est responsable** de la vie de la classe et du bien-être comme des résultats de chacun de ses membres : établir un climat gagnant-gagnant.
- **C'est avant tout au groupe** à trouver des réponses aux questions et problèmes (individuels ou collectifs) qui se posent.
- **La communication, le respect, la solidarité**, l'entraide, sont des notions essentielles. Utiliser des activités qui développent l'acceptation et l'appréciation.
- **Les apprentissages** se construisent principalement en coopération, en interaction, autour de situations-problèmes.
- **La classe coopérative institue des 'règles'**, un CONTRAT collectif auquel chacun a participé et contribue.

Voir aussi : « Définir un contrat de classe »

(La) Machine infernale

Type d'activité : sculpture de groupe

Objectif : échauffement, mise en lien, créativité, spontanéité

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +

maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 6 à 20 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement, en sous-groupes.

Déroulement :

S'il y a plus de 15 participants, divisez le groupe en deux. Les joueurs font un grand cercle, de manière à dégager un espace suffisant pour que tous puissent se joindre à la sculpture vivante à l'intérieur.

Instructions :

- « Un de vous (quiconque se sentira prêt) va venir au centre du cercle et entamer un **mouvement** rythmique, n'importe lequel, dans n'importe quelle position, qu'elle soit debout, couchée, assise... Et le mouvement sera accompagné d'un **son**. »

Exemple :... *(Faites par exemple tourner vos bras lentement en soufflant bruyamment à chaque tour, un peu comme les roues d'une locomotive à vapeur...)*

« Lorsque le premier joueur sera bien installé dans son mouvement, un second joueur pourra venir se joindre à lui, avec un mouvement et un son différent, mais dans un rythme synchronisé. Il peut y avoir un contact physique, mais cela n'est pas obligatoire. Allez-y un seul à la fois, et attendez que le nouveau venu soit bien dans son mouvement. Ne vous précipitez pas, prenez le temps d'observer et d'apprécier le nouvel état de la machine. Soyez créatifs et cohérents. Restez dans un même rythme, dans un concert de bruitages. Et bien entendu sans vous parler... Après, quand tout le monde aura rejoint la machine, je vous demanderai d'accélérer le rythme, puis de le ralentir à nouveau. OK ? Des questions ?... On commence : quiconque se sent prêt peut y aller...

- *(Lorsque tous ont rejoint la machine)* Continuez, mais accélérez progressivement le rythme... de plus en plus vite... Et maintenant on ralentit... toujours bien ensemble... (jusqu'à l'arrêt). SUPER !

(S'il y a lieu, passez au second groupe.)

Partage : qui veut partager ses impressions ?

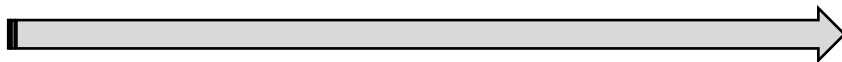
Variante : on peut désigner un "metteur en scène", qui va prendre un à un les joueurs du cercle et le mettre en position selon son inspiration créative. Les joueurs se laissent diriger comme s'ils étaient de la pâte à modeler. Pour cette version, voir la fiche de jeu « **Inventions** ».

Métamorphose

Type d'activité : jeu en cercle.

Objectif : interaction, cohésion, intégration dans le groupe.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 10 à 20 participants

Localisation : les joueurs sont debout en cercle.

Déroulement / Instructions :

1. Identifiez une personne en secret, sans la regarder de manière trop évidente. Une personne que vous voyez facilement.
2. Fermez les yeux et adoptez une posture particulière. N'importe laquelle, sauf que vous devez rester sur place. Cette posture peut évoluer, peut impliquer un mouvement. Elle peut se transformer...
3. A "3", vous allez ouvrir les yeux et imiter exactement la personne que vous avez choisie. 1-2-3...

Partage : quels enseignements tirez-vous de cette activité ?

(Vous aurez observé que progressivement tous les joueurs adoptent la même posture)

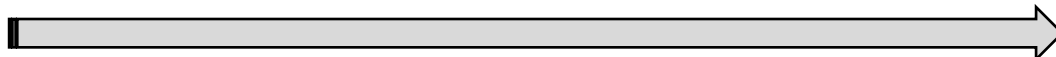
Jeu d'observation, de synchronisme, d'appartenance : tous vont se mettre sur « la même longueur d'onde ». Quels ressentis ?

(Les) Métiers

Type d'activité : attribution de tâches individuelles

Objectif : responsabilité, coopération, intégration dans le groupe, estime de soi...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-30' (pour la gestion des attributions et rotations)

Nombre de participants : 5 à 30+ participants

Matériel : panneau mural pour inscrire les désignations

Localisation : en cercle de parole ou Conseil de coopération.

Déroulement :

Intro :

- Attribuer des tâches (classe, maison, autres groupes...)
- Les changements se font toutes 2 ou 3 semaines (en fonction des ceintures de comportement, niveaux de compétence/responsabilité)
- Essentiel pour responsabiliser + valoriser :
 Que les enfants **aient confiance**
 Que les enfants puissent **se voir confier des responsabilités**
 Que les enfants puissent **s'approprier les différents outils de la classe (de la maison)**
- Quand vient le moment de choisir le métier de la semaine/quinzaine suivante, ce sont les élèves dans la ceinture violette (marron) qui choisissent en premier, puis ensuite les élèves de la ceinture bleue. Ainsi, cela donne un droit supplémentaire à ceux qui respectent les règles.

Exemples de métiers :

- **GESTIONNAIRE des métiers** : gérer le tableau des métiers. Inscrit les élèves en fonction de leur *envie* et de leur *permis* (ceinture).
- **CONTROLEUR des métiers** : contrôle que les métiers sont assumés (permis vert),
- **SERVICE (DISTRIBUTEUR)** : distribue et récupère les feuilles, les cahiers et le matériel,
- **RANG** : se met en début du rang pour le diriger en toute sécurité (permis vert),
- **CARTABLES** : contrôle le rangement des cartables,
- **FACTEUR** : relève et distribue le courrier,

- PHOTOCOPIEUR : fait les photocopies, forme d'autres enfants à utiliser la photocopieuse et leur fait passer le brevet,
- BIBLIOTHEQUE (CD) : range la bibliothèque tous les soirs, aide un camarade à choisir ou emprunter un livre,
- FICHIERS : distribue et range les fichiers,
- INFORMATIQUE : allume les ordinateurs le matin et les éteint le soir, aide les enfants qui ont des problèmes, fait passer des brevets
- AFFICHES : met l'affiche qui correspond au lieu, à l'activité où se rend la classe (piscine, terrain de sport...). Affiche les dessins et productions de la classe.
- CANTINE : téléphone pour annuler un repas.
- RANGEMENT : vérifie le rangement de la classe et contacte les différents responsables pour y remédier.
- COUR : vérifie l'utilisation correcte des jeux de la cour et de leur rangement. Contrôle que le matériel et le grillage de la cour ne sont pas dégradés.
- TABLEAU : efface et nettoie le tableau.
- PORTIER : ouvre les portes et rideaux le matin et les ferme le soir.
- DEVOIRS : note les devoirs au tableau.
- DATE : note la date au tableau.
- JOURNALISTE : rédige les articles pour le cahier de vie, recherche et imprime un article sur Internet en vue de le présenter aux autres.
- METEO : relève tous les matins les températures maxi et mini.
- AUTRES.... ? les enfants peuvent en trouver d'autres : portier, rideaux/volets, donner à manger aux animaux de l'élevage, vérifier que les jeux sont rangés, aider à laver les tables après le goûter, arroser les plantes, etc...

Voir également : Le 'Conseil de coopération'

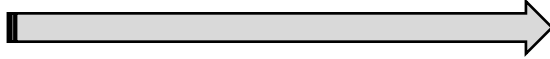
Notes

Molécules

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, connaissance linguistique

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 8-10'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Matériel : un tableau, des craies ou feutres.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Le meneur du jeu écrit sur une grande feuille de papier les numéros de 1 à 12 (par exemple) et ajoute en lettres pleines le terme correspondant (éventuellement en *anglais* ou autre langue étrangère étudiée) (exemple: 1 – one ; 2 – two ; ...). Ensuite, le groupe entier répète à haute voix les différents nombres. L'activité peut alors commencer.

Les participants se déplacent librement dans la salle et dès que le meneur de jeu crie un numéro (en langue étrangère), ils doivent former le plus vite possible, en se tenant par la main, de petits groupes du même numéro. Certains peuvent être laissés de côté, sans groupe à rejoindre si le nombre de joueurs ne correspond pas. Pas de problème, le meneur de jeu indique bientôt un autre numéro... et ainsi de suite, jusqu'à la fin du jeu.

Remarque: Le meneur du jeu ne peut utiliser que les nombres inférieurs ou égal au nombre de participants, pas au-delà évidemment. Le dernier nombre appelé sera idéalement le nombre total de participants, de manière à rassembler tout le groupe dans un seul cercle, en se tenant par la main. Ceci clos l'activité de manière harmonieuse.

Ce jeu peut aussi être utilisé pour former des sous-groupes à d'autres fins (pour une activité à suivre).

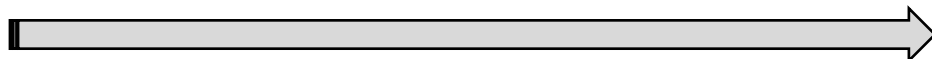
Notes

(Les) Mots en ballade

Type d'activité : jeu coopératif de reconstitution de phrases

Objectif : coopération, apprentissage linguistique

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Matériel : tableau ou paperboard.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Les participants sont divisés en 2 groupes. Un groupe (A) sort. L'autre groupe (B) reste avec l'enseignant, qui donne à chacun un mot (pour les plus grands, cela peut être éventuellement en langue étrangère, anglais ou autre). Il est entendu que chacun des mots fait partie d'une phrase. Ces joueurs (le groupe B) doivent se souvenir de leur mot et se déplacer librement en le répétant à haute voix, clairement et de manière compréhensible. Le deuxième groupe entre alors. Il écoute et doit reconstituer la phrase. Les joueurs du groupe A peuvent utiliser le tableau pour écrire les mots. Quand ils ont trouvé la phrase correcte, on inverse les rôles : le groupe B sort, le groupe A reste et chacun reçoit un mot qui fait partie d'une phrase...

On peut jouer un certain nombre de phrases...

Remarque :

La longueur et la difficulté des phrases doivent évidemment être adaptées au niveau de connaissance linguistique du groupe. Il faudra aussi veiller à avoir autant de mots qu'il y a de joueurs dans un groupe ! Pour les débutants, ce jeu peut commencer par des phrases très simples, comme "*Je n'aime pas être seul*"; "*J'ai un caillou dans ma chaussure*".

Variante :

Afin de pouvoir faire des phrases plus longues avec des groupes restreints, vous pouvez également demander à un seul, ou à deux ou trois joueurs de sortir et de faire le travail de reconstitution. Tous les autres joueurs peuvent alors se promener en disant un mot.

Plus difficile : plutôt que des mots qui se baladent, on peut jouer avec des «syllabes», différentes parties d'un même mot, par exemple: *J'ai - un - cail - loux - dans - ma - chaus - su - re*. On peut également jouer avec des mots de plusieurs syllabes, comme *é-lu-cu-bra-tion...*

L'enseignant peut aussi donner à un petit groupe une fiche avec ou un long mot compliqué écrit dessus. Le groupe doit alors séparer correctement les syllabes et indiquer (en silence, et sans le montrer aux autres joueurs) qui va dire quoi. Ensuite, ils peuvent commencer à marcher en disant leur syllabe...

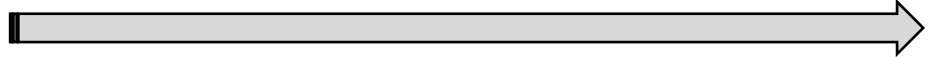
Notes

Nœud de groupe

Type d'activité : jeu coopératif

Objectif : échauffement, mise en lien, coopération

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants (en sous-groupes de 8 à 10)

Localisation : espace suffisant ; joueurs répartis en sous-groupes.

Déroulement :

Constituez des groupes de 10 environ (entre 8 et 12 maximum). Invitez-les à se mettre en cercle serré, épaules contre épaules. Invitez à **écouter attentivement** avant de faire quoi que ce soit : « *Tendez les bras devant vous et avancez vers le centre du cercle de façon à ce que toutes les mains se rejoignent. Je vais compter jusqu'à trois, et à trois chacune de vos mains saisira gentiment une (une seule !) autre main et ne la lâchera plus. MAIS, attention : assurez-vous de ne pas prendre deux mains d'une même personne, ni celles de vos voisins directs. OK ?... Un, deux, trois... Saisissez une main dans chacune de vos mains... Pas la même personne, pas vos voisins...* » (vérifiez et attendez que les nœuds soient correctement constitués)
« *Bien, vous voilà noués ! L'objectif maintenant est de vous dénouer sans lâcher les mains. À vous de trouver les meilleures solutions qui vous permettront de **reformer un cercle**, ou deux. Allez-y !...* »

NB : parfois il peut y avoir deux ou trois cercles. Dans ce cas il est impossible de reformer un seul cercle, et le jeu se termine lorsque les différents cercles sont clairement dégagés.

Si le nœud paraît inextricable, essayez de déterminer quelle prise de main (une seule) serait la plus susceptible de dénouer le nœud si on la libère un bref instant pour la repositionner.)

Variante pour les petits : demandez à un enfant de sortir du cercle afin de tenir le rôle du démêleur. Les autres joueurs forment un cercle et se tiennent les mains.

Autre variante : les joueurs se tiennent en cercle. *Sans vous lâcher les mains, emmêlez-vous le plus possible. Certains peuvent passer en dessous des bras, d'autres au-dessus...* Quand ils sont tous bien emmêlés, le démêleur doit essayer de reconstituer le cercle initial.

Passer la ligne

Type d'activité : jeu pédagogique.

Objectif : compétition ou coopération ? Explorer notre tendance naturelle à vouloir « gagner » par la confrontation.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés.

Déroulement :

(Soit ce jeu est proposé à un binôme au centre du groupe, qui observe. Soit tout le groupe est invité à vivre l'expérience.)

- 1) Répartissez-vous en binômes, face à face debout. Placez une ficelle au sol entre vous : deux territoires.
- 2) Écoutez bien les règles du jeu :
 - 1- **le but est de GAGNER**
 - 2- on gagne **lorsque l'autre traverse la ligne et passe de votre côté**
 - 3- il est **interdit de parler, interdit de se toucher !**
- 3) Commencez ! (Laissez 2 minutes...)

DISCUSSION :
 Quels ressentis, quelles pensées ?
 Qui gagne ? Comment ? Pourquoi ?
 Que nous apprend ce jeu ?
 Comment faire pour *que tout le monde gagne* ?

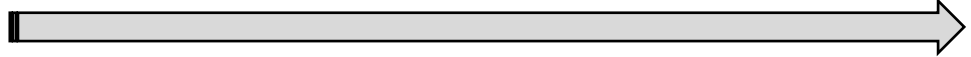
Notes

Petit moteur

Type d'activité : jeu de coopération

Objectif : échauffement, mise en lien, entraide

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 8 à 30+ participants

Matériel : objets (incassables) à mettre sur les têtes (idéalement des balles molles, balles à jongler). Éventuellement des feutres, petits morceaux de bois...

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Les participants se promènent avec un objet sur la tête sans le tenir (une balle molle, petit sac rempli de sable, un petit bout de bois, une chaussure, un cahier, un stylo...). Veillez à ce que les objets ne soient pas attachés, ne tiennent ni trop bien ni trop difficilement.

L'objet est le moteur de la personne, elle en a besoin pour avancer. La personne dont le moteur tombe à terre reste figée, immobile jusqu'à ce qu'une autre personne le lui remette sur la tête (sans faire tomber le sien !).

Partage : quels ressentis, observations, apprentissages ?

Conseil d'animation : l'animateur peut jouer !

Notes

(La) Pieuvre

Type d'activité : jeu coopératif.

Objectif : échauffement, mise en lien, écoute, coopération, attention.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



Maternelles (GS) – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 10 à 30 participants

Matériel : une douzaine de bouteilles en plastique et/ou de ballons.

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement.

Déroulement :

Les bouteilles sont disposées dans l'espace de façon à constituer des 'mines' que les joueurs doivent éviter de toucher.

D'un côté de la salle, un joueur se tient debout, les bras écartés. 6 joueurs l'entourent, trois de chaque côté. Ils vont tenir la main du joueur au centre. Ce dernier garde les yeux ouverts, les 6 autres ferment les yeux (ou mieux encore : portent un bandeau aveuglant). Ainsi disposé, le groupe représente une pieuvre, dont les 6 bras sont aveugles.

Il doit maintenant avancer et traverser la pièce et atteindre une ligne d'arrivée. La 'tête' doit guider les bras aveugles de manière à atteindre l'autre côté de la salle sans toucher les 'mines'. Si une mine est touchée, la pieuvre doit recommencer.

Idéalement, on fera jouer deux (ou trois) équipes ensemble, de façon compétitive.

Partage : ressentis, observations, apprentissages.

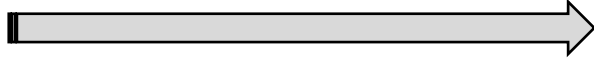
Notes

(Les) Pingouins sur l'iceberg

Type d'activité : jeu simple

Objectif : échauffement, mise en lien, entraide et coopération

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Matériel :

- Grandes feuilles de papier ou de journaux, ou carrés de moquette (mousse ou synthétique)
- CD / musique

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

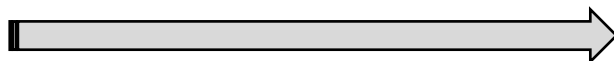
1. Éparpillez les feuilles de papier (ou carrés de moquette) en îlots dans un grand espace ouvert. Il devrait y avoir moins de carrés de moquette que de joueurs.
2. Expliquez aux enfants qu'ils devront se déplacer dans l'eau (hors des feuilles ou tapis) lorsque la musique joue, et lorsque la musique s'arrête tout le monde va devoir trouver place sur les icebergs (les feuilles de papier ou les tapis). Montrez aux enfants comment plusieurs personnes peuvent se tenir sur un tapis/papier en même temps, en se tenant et en s'aidant.
3. Jouez de la musique et encouragez les enfants à se mouvoir au rythme de la musique.
4. Arrêtez la musique et rappelez aux enfants de trouver un tapis carré ou un papier pour se tenir dessus. Rappelez-leur qu'ils devront parfois se tenir à plusieurs sur le même îlot. Ils devront donc partager l'espace !
5. Retirez un des carrés de papier/moquette et remettez la musique. Les enfants circulent hors des îlots.
6. Arrêtez la musique : chaque enfant doit trouver place sur les îlots restants.
7. Continuez de retirer un carré à chaque fois, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus moyen de mettre tout le monde sur le ou les icebergs restants. Encouragez les enfants à s'aider, à se porter, à se grimper dessus, mais sans se faire mal !

Points d'appui

Type d'activité : jeu de coopération en trinômes.

Objectif : échauffement, mise en lien, entraide et coopération, apprentissage des chiffres, écoute et attention...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 10'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Trois par trois, en se tenant (les joueurs **doivent se toucher** !) par les mains ou de n'importe quelle manière, les joueurs doivent ensemble prendre un certain nombre de points d'appui sur le sol, selon le chiffre que vous donnez. Si vous dites 5, par exemple, un des trois doit lever le pied. Vous pouvez augmenter ou diminuer le nombre, de 36 (30 doigts et six pieds) jusqu'à un ou deux points de contact avec le sol.

Commencez par démontrer qu'à 3, debout, ils ont 6 points d'appui. En mettant chacun une main à plat au sol, ils en ont 9. S'ils mettent chacun 5 doigts, ils totalisent 21 points d'appui. Explorez différents nombres, puis revenez à 5, puis 3, 2, 1...

Notes

Réaménagement des chaises

Type d'activité : activité à multitâches conflictuelles

Objectif : coopération, prendre conscience de la spontanéité des mécanismes de confrontation. Conscientiser les besoins et stratégies de la coopération.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – **collège – secondaires – lycée**

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 60' (approximativement)

Nombre de participants : 15 à 40 participants

Matériel : autant de chaises que de joueurs, des chaises bien solides, éventuellement empilables (pas obligatoire !).

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Séparez les joueurs en 5 sous-groupes de 3 à 8 joueurs. Invitez les sous-groupes à s'éloigner les uns des autres (dans les 4 coins de la salle + 1 au centre), de manière à ce que vous puissiez leur donner des consignes sans que les autres puissent l'entendre.

Instructions :

- 1- A tous : ceci est un jeu non-verbal. Vous ne pourrez pas communiquer verbalement. Donc « **silence** » pendant toute la durée du jeu ! Mais vous pourrez vous adresser des signes... Vous allez tous recevoir des instructions. La consigne pour tous est de « *faire ce que vous a été demandé de faire* ». Point.
- 2- Aux différentes équipes, en secret (de manière à ce que les autres groupes ne puissent entendre) :
 - 1) **groupe 1** : assurez-vous que toutes les chaises soient dégagées d'objets (pas de personnes !). S'il y a des sacs, vêtements, papiers... retirez-les et placez-les sur le côté. OK ?
 - 2) **groupe 2** : essayez-vous et restez assis sur vos chaises. OK ?
 - 3) **groupe 3** : placez toutes les chaises du côté fenêtres de la salle (indiquez un côté, de manière à ce que l'autre moitié de la salle soit vide). OK ?
 - 4) **groupe 4** : placez toutes les chaises sur leur côté ou sur le dos (renversées). Qu'aucune chaise ne soit sur ses 4 pieds. OK ?
 - 5) **groupe 5** : placez les chaises en cercle, un ou plusieurs cercles. OK ?

3- Prêts ? Commencez. Sans parler !...

(Laisser l'action se dérouler pendant 15 à 20 minutes, ou jusqu'à ce qu'il y ait un aboutissement...)

Au besoin, si l'action devient exagérément chaotique, intervenez (mais pas trop rapidement) en disant : « *STOP ! Ne bougez plus ! Je vous donne une consigne supplémentaire : explorez comment vous pouvez exécuter votre tâche sans violence, dans la coopération... Et toujours SANS PARLER ! Allez-y. »*

Débriefing : (éventuellement en sous-groupes, mais pas les mêmes) : quels ressentis ? Quels apprentissages ? (+ **Retours grand cercle**)

DISCUSSION : Quelles sont les compétences nécessaires pour développer la coopération ? Comment mettre en place un mode de gestion du groupe plus coopératif, plus participatif ?

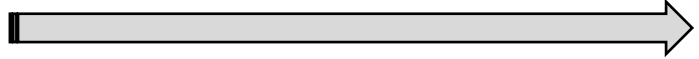
Notes

(La) Recherche d'un consensus

Type d'activité : activité de communication en groupe, cercle de parole

Objectif : écoute, communication, acceptation, coopération, expression de soi...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 30-45'...

Nombre de participants : 6 à 30+ participants

Matériel - Préparation : un thème approprié

Localisation : joueurs en cercle.

Déroulement :

1) Clarifier au préalable

- ce qu'est un consensus
- les étapes du déroulement du processus nécessaire pour atteindre un consensus :

VOTE ou CONSENSUS ? (Brainstorming)

- Quelle est la différence entre le vote et le consensus ?
- Quelles sont les conséquences du vote ? ... et du consensus ?
 - > Dans le vote il y a une minorité qui n'a rien à dire : on lui impose la solution.
 - > Dans le consensus en revanche, la prise de décision respecte chacun des points de vue.
- Quelle est la différence entre le consensus et le vote à l'unanimité ?

Un vote unanime n'est possible que si tout le monde est d'accord d'emblée. Mais comment faire lorsque les positions des uns et des autres divergent ?

L'aspect le plus intéressant du CONSENSUS est le processus par lequel on peut atteindre un stade où tout le monde adhère à la décision qui est prise. Comment procède-t-on ? De façon très similaire au processus de gestion des conflits :

- 1) il s'agit de s'assurer d'abord que **chacun ait exprimé** les raisons de ce qui pour lui est préférable et ce qui ne l'est pas.
- 2) On dresse ainsi la **liste des options possibles**, et on élimine ensuite ce qui n'est pas acceptable.

- 3) Si une partie du groupe persiste à défendre un choix tandis que d'autres continuent à s'y opposer, on peut **poursuivre le débat**, expliquer, argumenter ou même entamer une négociation comprenant l'une ou l'autre forme de **marchandage**. Ce qui compte c'est que chacun se sente entendu et respecté, et non pas que chacun obtienne son meilleur choix. On évite de faire pression, on évite qu'une partie impose une décision à une autre partie.
- 4) On poursuit jusqu'à ce que **tout le monde puisse ACCEPTER** la décision. Une décision de groupe qui convient à tout le monde nécessitera des aménagements et de la souplesse. A défaut d'être peut-être idéale, elle aura le mérite de ne faire violence à personne.

LES ETAPES DU CONSENSUS

- 1 - s'asseoir en cercle, de manière à ce que chacun puisse être vu et entendu
- 2 - choisir un modérateur
- 3 - identifier les questions et traiter une question à la fois
- 4 - expliquer clairement la question et énumérer les options possibles
- 5 - faire le tour et demander à chacun (temps de parole limité)
 - quelle option est la meilleure (+ motiver)
 - quelle option est inacceptable
- 6 - identifier la (ou les) meilleure(s) solution(s)
- 7 - identifier les résistances qui subsistent
- 8 - entendre les arguments ; poursuivre le débat jusqu'à obtention d'une décision sur laquelle tout le monde peut s'aligner ; si nécessaire explorer les besoins et demandes de chacun
- 9 - en cas de difficulté : prendre un temps d'arrêt, un moment de silence ensemble, au cours duquel chacun se détend, se recentre et visualise une solution créative dans le plus grand intérêt de l'ensemble (au-delà de l'intérêt personnel, mais pas pour autant contraire à celui-ci)

2) Instructions pour l'EXERCICE DE CONSENSUS :

Explorez la recherche d'un consensus en petits groupes de 5, 8, 10, 15... d'abord, avant de le faire dans un groupe plus important. Obtenez un consensus sur chacun des sujets qui suivent (ou d'autres). Minutez l'expérience, et tâchez d'être le plus efficace possible, sans perdre sur la qualité du résultat :

- Choisissez-vous un modérateur, une personne responsable pour mener les débats et vérifier que les règles du jeu soient respectées. Ceci est un premier pas indispensable à tout processus de consensus.
- Récapitulez et mettez-vous d'accord sur les règles de débat.
- Choisissez-vous un "président" (ou un "délégué", voir chapitre 15) et définissez son rôle.

- Établissez un calendrier pour une réunion de classe, ainsi que ses objectifs, son mode de fonctionnement, son ordre du jour type.
- Définissez des tâches dans le groupe, leur mode d'attribution, leur mode de rotation.
- Décidez si votre groupe a besoin d'un "médiateur", quelqu'un chargé de se rendre disponible pour intervenir dans les conflits et veiller à l'application du processus de résolution du conflit. Le cas échéant, nommez un médiateur et précisez la durée de son mandat.
- Pour des raisons de santé, d'hygiène ou de protection de l'environnement, décidez d'une pénalité sur les comportements suivants dans l'enceinte de l'école (par exemple) :
 - fumer
 - boire de l'alcool
 - détenir ou distribuer de la drogue
 - se débarrasser d'un chewing-gum ailleurs que dans une poubelle
 - tenir un langage grossier
 - commettre un acte de violence
 - dégrader volontairement le matériel
- Si vous étiez une assemblée législative et que vous aviez la charge de prononcer de nouvelles lois pour la protection des animaux, quelles sont les espèces animales que vous autoriseriez de tuer, dans quelles conditions, et quelles espèces placeriez-vous sous protection de la loi ?
- Décidez d'un spectacle que tout le groupe devrait faire pour une fête de l'école à la fin de l'année : choisissez entre un chant, une pièce de théâtre, un spectacle de danse, ou une formule originale à créer ensemble. Chacun doit pouvoir participer au spectacle. Mettez-vous d'accord sur une des quatre formules.
- Un membre de votre groupe a été impliqué dans un cambriolage. Il a été arrêté et détenu pendant quinze jours. Un procès est en cours. Il risque un an de prison au moins. Ses parents et la direction de l'école pensent qu'il ferait mieux de ne plus venir à l'école jusqu'à la fin du procès (et de sa peine s'il y a lieu). Qu'en pensez-vous ? Allez-vous tenter de convaincre le directeur de changer de position ? Allez-vous vous organiser pour l'aider à suivre les cours chez lui afin de ne pas perdre son année ?

Discussion - Partage : ressentis, observations et apprentissages durant cette activité.

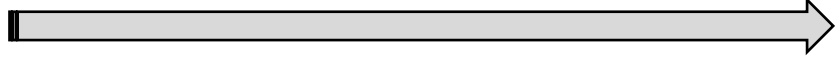
Notes

Reconstituer le texte

Type d'activité : activité en équipe.

Objectif : coopération, prendre sa place, expression de soi...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 4 à 30 participants

Matériel nécessaire : papier cartonné, colle, ciseaux, stylos, cahiers. Textes.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en sous-groupes.

Déroulement :

Les participants forment des petits groupes de 3 à 5 et écrivent un petit texte sur un sujet donné, par exemple « *un événement spécial dans ma vie de tous les jours* ».

L'écriture, pas plus de 2 ou 3 lignes, est ensuite copiée très lisiblement sur un papier épais, qui sera ensuite découpé pour obtenir des pièces irrégulières d'un puzzle. Ces pièces doivent contenir des parties lisibles de phrases (des mots entiers).

L'enseignant peut indiquer le nombre de pièces que le puzzle doit contenir (8, 10 ou 12).

Les pièces de puzzle sont ensuite mélangées et distribuées à un autre petit groupe, l'instruction étant de rassembler le texte, puis de le lire au grand groupe après la fin du temps écoulé.

S'il y a 3 sous-groupes (A, B et C) : A donnera son puzzle à B, B à C et C à A.

S'il y a 4 : A-> B; B-> C; C-> D; D-> A.

Partage / discussion: invitez les joueurs à partager leurs sentiments et leurs observations sur le processus coopératif : comment avez-vous vécu cette activité ? Comment avez-vous procédé ? Qui a été plus actif, qui moins ? Qu'avez-vous appris ? Est-ce que tout le monde a eu la chance de participer activement ?

Variante:

Une alternative plus facile est de faire un puzzle avec une seule phrase ou un court dialogue entre deux personnes (ou plus).

Une autre alternative consiste à sélectionner (par l'enseignant) de courtes informations écrites et à faire des puzzles de 10, 12 ou davantage de pièces, que les petits groupes doivent rassembler dans un temps donné (4 ou 5 minutes).

Autre variante : « **Reconstituer un récit fractionné** » : préparez plusieurs petits textes (appropriés), découpés en plusieurs bouts de phrases, de manière à laisser les sous-groupes reconstituer le puzzle du texte. Veillez à ce que la reconstitution soit ni trop difficile ni trop facile. Répartissez le groupe en sous-groupes de 3 à 5-6 joueurs. Chacun reçoit une enveloppe avec des mots ou bouts de phrases. Il faut reconstituer le récit.

Voir également : **Reconstituer une chanson**.

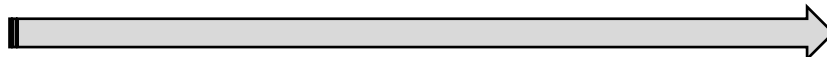
Notes

Reconstituer une chanson

Type d'activité : activité coopérative en équipe

Objectif : coopération, apprentissage linguistique

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - **CM**) – **collège** – **secondaires** – **lycée**

Difficulté : → → → → **(2) plus impliquant**

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 4 à 30 participants (5 à 6 par sous-groupe)

Matériel : une chanson (texte et musique) avec des mots adaptés au niveau du groupe, dont le texte a été imprimé et découpé en morceaux. Photocopies du texte entier pour chaque participant (à donner à la fin).

Localisation : espace suffisant ; joueurs en cercle(s) autour d'une (ou plusieurs) tables.

Déroulement :

Le meneur de jeu (l'enseignant) sélectionne préalablement une chanson (éventuellement en anglais) dont les mots ont été écrits et imprimés en grand format. Le texte imprimé est découpé en plusieurs parties (comportant des mots complets), mélangé et étalé sur une table ou un espace approprié au milieu du groupe. Si on joue avec plusieurs groupes, chaque groupe doit avoir la même chose devant lui.

Les participants sont autour des pièces de puzzle, les mains derrière le dos. La chanson est jouée une fois et tout le monde l'écoute. Ensuite, il est rejoué et les participants doivent prendre les mots qu'ils reconnaissent, aussi vite que possible. Une fois la chanson terminée, les participants tentent de réassembler le texte avec les différentes pièces du puzzle.

Tous les participants peuvent ensuite recevoir une copie du texte intégral de la chanson et la lire pendant que la chanson est rejouée.

Remarque:

Selon le niveau du groupe et les objectifs de l'enseignant, on peut utiliser des mots isolés, des phrases ou des extraits de texte.

Partage : ressentis, observations, apprentissages.

Notes

Enseignants CPS, livret 3 (la classe coopérative) – www.education-emotionnelle.com

Règles de vie et contrat de classe

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collègue – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

(Voir « Mon journal de bord CPS (1-2) », activité en début de livret)

Questions à répondre en individuel, avant mise en commun en sous-groupes. Utilisez le livret, un cahier, carnet de notes ou une feuille séparée.

Quelles sont les conditions pour que la classe fonctionne correctement ?

- Ce que j'aime dans l'organisation de la classe (et qui devrait être la règle) :
- Ce que je n'aime pas dans l'organisation de la classe (et qui devrait être évité) :
- Ce dont j'ai besoin personnellement pour me sentir à l'aise dans cette classe :
- Ce que je pense pouvoir faire pour que les autres se sentent à l'aise dans cette classe :

Nous avons décidé ensemble de respecter les règles suivantes dans la classe
(formulées sous forme de 'messages-je') :

.....
.....

J'appose ma signature en signe d'accord :

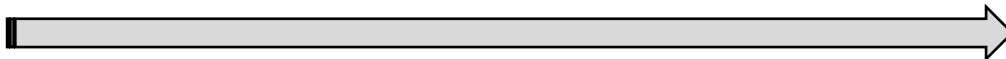
(Voir également : le Contrat de classe ; le Conseil de coopération, le Cercle de parole)

(Le) Ruban sonore

Type d'activité : activité créative en cercle, chant spontané.

Objectif : échauffement, mise en lien, écoute, attention, spontanéité, créativité.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10-15'

Nombre de participants : 5 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs debout en cercle.

Déroulement :

Le groupe se tient debout en cercle. Un joueur commence à faire un son continu pendant 2 à 3 secondes. NB : il peut y avoir une variation de notes, mais il est préférable d'explorer cet exercice sur une sonorité non-rythmée. Le voisin prend le relai et poursuit sur la même note, en modifiant ensuite comme il le veut (le précédent s'estompe lorsque le suivant a entamé). Le son fait ainsi le tour du cercle. L'objectif est de ne pas interrompre le son et de cocréer ensemble un ruban sonore harmonieux. On peut faire plusieurs fois le tour du cercle.

Variantes : voir également 'Le Relai du geste' et 'La Vague sonore'.

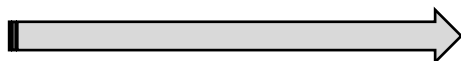
Notes

Sauve qui peut !

Type d'activité : activité de dessin et de présentation au groupe

Objectif : se présenter ; apprendre à exprimer ses goûts et argumenter ses choix ; découvrir des aspects de l'autre, accepter l'autre dans ses différences.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 25-30'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Matériel : feuilles de papier, feutres, marqueurs

Localisation : joueurs atablés, assis en cercle.

Déroulement :

Trois étapes :

- 1- Chaque participant se dessine lui-même, dans son environnement familial, entouré de ses objets préférés. (10-15')
- 2- Ensuite, lorsque le temps est écoulé (et que les enfants ont terminé), l'animateur annonce que des pluies diluviennes ont inondé toutes les maisons. Chacun a juste le temps de prendre **3 objets importants** pour lui. Quels sont ces objets : dessinez-les ou encerclez-les. (3')
- 3- Enfin, chacun dit les objets retenus et la raison de son choix. (10')

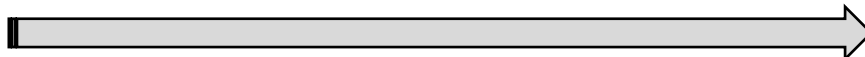
Notes

Sculpture de groupe

Type d'activité : sculpture de groupe

Objectif : échauffement, mise en lien, créativité, spontanéité, lâcher prise

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 8 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en grand cercle.

Déroulement :

Un des membres du groupe est désigné comme sculpteur. Les corps des autres participants lui serviront de matériau. Il les utilise en les disposant librement pour composer une sculpture humaine. Le sculpteur est libre d'utiliser tous les membres du groupe ou une seule partie du groupe pour réaliser sa sculpture. À tour de rôle, différents membres du groupe peuvent être sculpteur.

Le sculpteur manipule son matériau avec précaution et l'utilise comme il le désire en le manipulant **sans parler**. Les joueurs qui constituent le matériau s'abandonnent aux mains du sculpteur en maintenant la position dans laquelle ils sont placés. Le sculpteur ne peut pas 'montrer' ce qu'il faut faire, il doit 'mettre en position' de ses propres mains.

Conseils d'animation : L'animateur doit insister sur la délicatesse, les précautions avec lesquelles le sculpteur doit manipuler sa matière humaine. Il doit traiter les participants avec beaucoup d'égards : il va les chercher à leur place, les aide à marcher... L'animateur doit veiller à ce que les participants se laissent bien aller afin que le sculpteur puisse les modeler comme il le sent. Le thème de la sculpture peut être figuratif ou non figuratif. L'animateur peut préciser le thème dans la consigne : construire une forme dans l'espace non figurative, construire une sculpture humaine évoquant la liberté... Cet exercice peut être répété avec plusieurs sculpteurs. Il faudra toutefois éviter qu'il ne se prolonge trop longtemps. Veillez à maintenir l'enthousiasme. L'exercice peut être repris un autre jour...

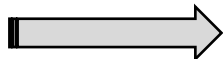
Notes

Se lever de 1 à 10

Type d'activité : activité motrice en groupe, pour les petits.

Objectif : échauffement, coordination motrice, compter, esprit de groupe

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 5-10'

Nombre de participants : 6 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en cercle.

Déroulement :

Les enfants sont en cercle, accroupis, les bras baissés. Ils vont se lever lentement, à l'unisson (tous en même temps et au même rythme) en comptant de 1 à 10. 1 doit être prononcé tout bas, puis augmenter le volume un petit peu à chaque chiffre. A 10 ils sont tous debout, les bras en l'air, en disant 10 bien fort.

Insister sur l'importance de se regarder et de s'assurer d'être en même temps et au même volume. Veiller à bien graduer la progression du volume et du mouvement. Pour une première fois, l'adulte peut démontrer en même temps.

Conseil d'animation : l'animateur/trice participe, dans le cercle.

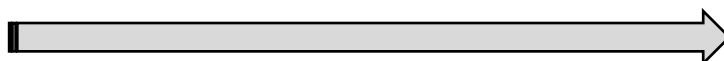
Notes

(Le) Train de chaises

Type d'activité : jeu collectif.

Objectif : échauffement, mise en lien, confiance en soi et en l'autre, de découvrir ses limites et celles de l'autre et de développer la solidarité au sein du groupe.

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – **collège** – **secondaires** – lycée

Difficulté : (1) facile

Durée : 15-20'

Nombre de participants : 6 à 15 (pour des groupes plus importants, scinder en équipes de 8 à 10 joueurs).

Matériel : une chaise solide par joueur

Localisation : espace suffisant ; joueurs en mouvement.

Déroulement :

- Chaque joueur prend une chaise.
- Les joueurs forment une file indienne, avec leurs chaises. Ils se tiennent sur un côté de la salle ou de l'espace disponible.
- Le premier joueur de la file grimpe sur sa chaise (avec un espace ouvert devant lui, pour construire le train de chaises).
- Le second joueur passe sa chaise au premier qui la dépose de l'autre côté, de façon à commencer une ligne de chaises.
- Le second joueur grimpe ensuite sur la chaise du premier (qui représente la porte d'entrée du train) afin de progresser jusqu'à sa propre chaise sans tomber ni faire tomber l'autre.
- Le troisième joueur donne sa chaise au premier de la file qui la passe au deuxième pour qu'il la dépose dans la continuité de la ligne amorcée (de l'autre côté). Il grimpe ensuite sur la première chaise (la porte d'entrée du train) puis il passe sur la deuxième pour rejoindre sa propre chaise sans tomber ni faire tomber quiconque.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce que tout le monde ait eu l'occasion de monter sur le train et de passer de chaise en chaise jusqu'à sa place sur sa chaise.

Conseil d'animation : Soyez particulièrement attentif à la sécurité physique des joueurs. Assurez-vous que les chaises soient suffisamment solides et stables. Il faut pour ce jeu un espace suffisant.

Il est préférable que les joueurs réussissent, afin de fédérer le groupe. S'il y a échec, proposez-leurs de recommencer en appliquant de meilleures stratégies. Ainsi, le groupe se construira dans une démarche positive, intégrant chacun.

Débriefing :

- Était-ce confortable ?
- T'es-tu senti aidé par les autres en passant de chaise en chaise ?
- Qu'as-tu appris dans ce jeu ?

Prolongement :

Cette activité, comme d'autres, est l'occasion d'amener à des prises de conscience, d'établir des liens avec les comportements observés en dehors ou à l'intérieur du groupe.

Durant le retour sur l'activité, vous pouvez revenir avec les enfants aux règles de bien vivre ensemble (élaborées par le groupe). Le groupe a toujours la possibilité de se mettre d'accord pour modifier ou compléter ces règles afin de développer une réelle atmosphère coopération bienveillante.

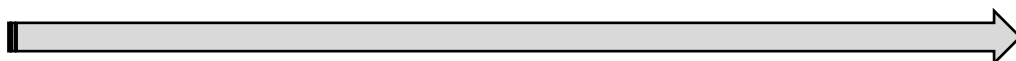
Notes

(Le) Tutorat

Type d'activité : activité en binômes

Objectifs : apprendre à aider un pair à développer une compétence ; approfondir ses compétences en enseignant/démontrant ; apprendre à communiquer de façon précise, claire et concise ; développer la confiance en soi ; approfondir les rapports entre les élèves ; rehausser la motivation...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – primaires (CP - CM) – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → → → → → → (3) plus exigeant

Durée : 30' à 45' +

Nombre de participants : à 30 participants

Matériel : cordes ou ficelles en nombre suffisant, ou autres accessoires en fonction du choix de l'animateur.

Localisation : espace suffisant ; joueurs éparpillés, en mouvement.

Déroulement :

Le principe de l'activité est de scinder le groupe en deux parties, A et B. Ensuite d'enseigner une compétence (simple) au groupe A, et une autre au groupe B, puis de leur demander de se mettre en binômes (un A avec un B) et de s'enseigner mutuellement leurs compétences apprises.

I - INTRODUIRE :

Il faut commencer par expliquer ce que c'est que « **aider** » :

Non pas « **faire à la place** » ni « **donner la solution** ».

Mais, au contraire :

- **ré-expliquer la consigne**, et/ou :
- **expliquer comment faire** pour trouver la solution, et/ou :
- **montrer comment faire**, le principe étant :

'je te montre, et ensuite tu le fais seul, puis je vérifie si c'est fait correctement'.

II - PRATIQUE :

(1) répartissez le groupe en deux, les A et les B.

Les deux groupes (A et B) vont, dans des espaces bien séparés, apprendre ensemble un geste technique précis, qu'ils iront ensuite enseigner à un membre de l'autre groupe (après formation de binômes).

Montrez séparément aux A comment (par exemple) faire un nœud plat. Et ensuite aux B comment faire un nœud coulant (ou un nœud de lacets, voire d'autres nœuds plus complexes pour les plus grands). Veillez à ce que les 2 groupes ne s'entendent ni ne se voient. Idéalement on les séparera dans des pièces différentes.

VARIANTE : on peut laisser chacun des deux groupes identifier par eux-mêmes **qui** dans leur groupe connaît un geste technique précis qu'il ou elle peut enseigner aux autres membres du groupe (en suivant le même principe '*je te montre, tu le fais seul, je vérifie*'). Veillez éventuellement à avoir sous la main des accessoires utiles, cordes ou ficelles par exemple.

(L'animateur peut évidemment utiliser toutes sortes de consignes différentes à enseigner séparément aux deux groupes, de préférence un geste technique précis. Pour d'autres nœuds plus complexes, voir www.lesnoeuds.com : *nœuds marins, nœuds d'escalade, nœuds de camping, de pêche, de scoutisme, de plongée*, etc...)

(2) « JE TE MONTRE, TU FAIS SEUL, je vérifie »

Les A et les B se mettent en binômes (par tirage de carte – par exemple – les A ayant des nombres noirs, les B des nombres rouges : se réunir par même nombre).

À tour de rôle, chacun va 'enseigner' sa compétence à son partenaire, càd : **expliquer et montrer comment faire** :

« je te montre D'ABORD, ENSUITE tu le fais seul ».

Le tuteur vérifie ensuite si c'est bien fait. Si nécessaire, il remontre et l'apprenant refait. L'apprenant doit décider quand il considère qu'il a bien compris (il s'auto-évalue).

Debrief : comment avez-vous vécu cela (comme tuteur-aidant, comme apprenant) ? Observations, apprentissages...

Remarque : le tutorat est possible dès la maternelle. Cette activité constitue évidemment une entrée en matière pour développer des compétences de tutorat dans d'autres domaines d'apprentissages.

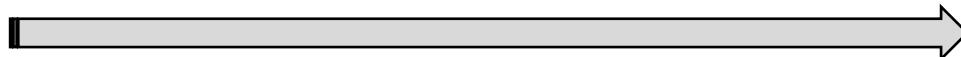
Notes

Vocabulaire en mouvement

Type d'activité : activité en cercle

Objectif : écoute, attention, mémoire, apprentissage linguistique...

Âges : 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – 11 – 12 – 13 – 14 – 15 – 16 – 17 – 18 +



maternelles – **primaires (CP - CM)** – collège – secondaires – lycée

Difficulté : → → → → (2) plus impliquant

Durée : 10'

Nombre de participants : 5 à 30 participants

Localisation : espace suffisant ; joueurs en grand cercle.

Déroulement :

Les participants sont debout en cercle. Un premier participant (qui peut l'enseignant, en démonstration) dit un mot accompagné d'un geste spontané. Le voisin de droite doit alors répéter ce mot et le geste associé, avant de dire un autre mot, avec un autre geste spontané. Le troisième participant répètera alors, dans le bon ordre, les deux mots et les deux gestes des participants qui l'ont précédé, et ainsi de suite, jusqu'à ce que tous les participants aient eu leur tour en répétant l'un après l'autre les différents mots et gestes.

Les "mots" utilisés peuvent être soit n'importe lequel (libre), soit ceux qui ont été appris (éventuellement écrits au tableau), mais ils ne peuvent pas être répétés. Ou encore, ils peuvent faire partie d'un thème donné, comme «les animaux», ou «les couleurs», ou «des lieux géographiques», «alimentation», «adjectifs», «action/verbes» ... etc. (en fonction du vocabulaire appris).

Variantes : plus facile : au lieu de répéter tous les précédents, on peut ne répéter que le joueur précédent.

Ou encore : tout le groupe à l'unisson peut répéter le mot et le geste.

Plus difficile : au lieu de simplement «dire» les mots, les joueurs peuvent aussi les «chanter».

Note : ce jeu peut être joué à répétition, car c'est un magnifique outil de mémorisation. La recherche sur le cerveau montre que la mémoire fonctionne beaucoup mieux lorsqu'elle est associée au mouvement, à la relation, à l'expérience émotionnelle.

Index des fiches d'activités

- ♦ QE1 = pour débutants
- ♦♦ QE2 = plus impliquant
- ♦♦♦ QE3 = pour participants bien rodés
- ♦♦♦♦ QE4 = participants expérimentés

Livret 2 : Climat d'acceptation

Ambassadeur	(6 ans+)	♦	
Appel par le nom	(6 ans+)	♦	
Astuces pour former des sous-groupes	(5 ans+)	♦	
(L') Aveugle et son guide	(7 ans+)	♦	
(Le) Ballon invisible	(7 ans+)	♦	(voir livret 4)
Ballon qui suis-je	(4 ans+)	♦	
(Le) Bonjour du jour	(3 ans+)	♦	
Cercle de bonnes nouvelles	(7 ans+)	♦♦	
Cercle 'j'aime, je n'aime pas'	(4 ans+)	♦	
Chanter & danser son prénom	(5 ans+)	♦	
(La) Chasse aux signatures	(8 ans+)	♦♦	
Clins d'œil	(6 ans+)	♦	
Coco est bien assis ?	(4 ans+)	♦	
Conduite aveugle	(5 ans+)	♦	
(La) Course alphabétique	(9 ans+)	♦	
Cui-Cui	(4 ans+)	♦	
Des Choses en commun	(6 ans+)	♦♦	
Écrire sur le dos	(6 ans+)	♦	
Faire des nombres	(7 ans+)	♦	
Faire passer le courant	(7 ans+)	♦	
(Les) Filles et les garçons	(12 ans+)	♦♦♦	
J'aime tes genoux	(6 ans+)	♦	
J'appelle (salade de fruits)	(4 ans+)	♦	
Je n'ai encore jamais...!	(7 ans+)	♦	
Je suis moi	(7 ans+)	♦♦	
Jeu de noms	(5 ans+)	♦	
(Le) Langage des images	(5 ans+)	♦♦	
Ma place dans le groupe	(7 ans+)	♦♦	
(Les) Marches	(3 ans+)	♦	
Mon corps sonne	(4 ans+)	♦	
(Les) Noms en mouvement	(6 ans+)	♦	
Nos héros préférés	(9 ans+)	♦♦	
(Les) Observateurs	(11 ans+)	♦♦♦	
(L') Orange	(10 ans+)	♦♦	
Pêcheur	(4 ans+)	♦	
(La) Pelote de laine	(7 ans+)	♦	
Pratique du 'regard neuf'	(10 ans+)	♦♦♦	
Première impression	(10 ans+)	♦♦	
Présentations en binômes	(10 ans+)	♦♦	
Puzzles géographiques	(9 ans+)	♦♦	
Quel animal suis-je ?	(6 ans+)	♦	
Qui est le meneur ?	(6 ans+)	♦	
Qui est qui : identifier les profils	(9 ans+)	♦♦♦	
Qui suis-je ?	(8 ans+)	♦♦	
Relais du geste	(7 ans+)	♦♦	
Ressemblances et différences	(9 ans+)	♦♦	

Retrouvez votre famille animale	(4 ans+)	♦
(Les) Robots	(4 ans+)	♦
(Le) Roi du silence	(5 ans+)	♦
Se joindre à la fourmilière	(8 ans+)	♦♦
Se ranger par ordre de...	(7 ans+)	♦
Statues musicales	(3 ans+)	♦
Suivez le gigolo	(4 ans+)	♦
Symboles	(9 ans+)	♦♦♦
(Le) Tableau magique	(7 ans+)	♦♦
Téléphone Arabe	(7 ans+)	♦
Téléphone sans fil	(6 ans+)	♦
Touche-touche	(4 ans+)	♦
Touche-touche couleurs	(3 ans+)	♦
Trouve quelqu'un qui comme toi	(7 ans+)	♦♦
Trouve ton partenaire animal	(5 ans+)	♦
Trouve un partenaire à ta taille	(4 ans+)	♦
(La) Vague sonore	(7 ans+)	♦♦

Livret 3 : La Classe Coopérative

Actionner la sonnette	(7 ans+)	♦♦	
Activités pour ados & adultes	(14 ans+)	♦♦	
Association et discrimination	(10 ans+)	♦♦♦	
Campagne publicitaire	(12 ans+)	♦♦♦	
(Les) Ceintures de comportement	(6 ans+)	♦♦	
(Les) Cerceaux musicaux	(4 ans+)	♦	
(Le) Cercle de parole	(4 ans+)	♦♦	
(La) Chaise libre	(8 ans+)	♦♦	
Chef d'orchestre	(10 ans+)	♦♦♦	
Cinq mots pour une histoire en équipe	(8 ans+)	♦♦	
Circuit de mots	(9 ans+)	♦♦	
Comme un seul homme	(7 ans+)	♦♦	
Compter jusqu'à 20	(7 ans+)	♦♦	
(Le) Conseil de coopération	(5 ans+)	♦♦	
(Le) Coude à coude	(5 ans+)	♦	
Création de scénarios	(11 ans+)	♦♦♦	
Définir un contrat de classe	(10 ans+)	♦♦	
Dégager un objectif commun	(11 ans+)	♦♦♦	
Déséquilibre	(12 ans+)	♦♦♦	
Dessin coopératif	(7 ans+)	♦♦	
Dessin collectif	(5 ans+)	♦♦	
Dictée coopérative	(9 ans+)	♦♦♦	
Faire des binômes avec des mots	(7 ans+)	♦♦	
Faire un train	(4 ans+)	♦	
(La) Foire aux mots	(9 ans+)	♦♦	(livret 4)
(Les) Fresques collectives	(7 ans+)	♦♦	
Handicapés solidaires	(5 ans+)	♦	
Harmonisation	(3 ans+)	♦	
Inventions	(8 ans+)	♦♦	
Jeu des 4 mousquetaires	(8 ans+)	♦♦	
Jonglerie coopérative	(9 ans+)	♦♦	
(La) Machine infernale	(8 ans+)	♦♦	
Métamorphose	(8 ans+)	♦♦	
(Les) Métiers	(4 ans+)	♦♦	
Molécules	(5 ans+)	♦	
(Les) Mots en ballade	(7 ans+)	♦♦	
Nœud de groupe	(7 ans+)	♦	

Passer la ligne	(9 ans+)	♦♦♦
Petit moteur	(6 ans+)	♦
(La) Pieuvre	(6 ans+)	♦♦
(Les) Pingouins sur l'iceberg	(4 ans+)	♦
Points d'appui	(6 ans+)	♦
Réaménagement des chaises	(12 ans+)	♦♦♦
(La) Recherche d'un consensus	(10 ans+)	♦♦♦
Reconstituer le texte	(8 ans+)	♦♦
Reconstituer une chanson	(8 ans+)	♦♦
Règles de vie et contrat de classe	(7 ans+)	♦♦
(Le) Ruban sonore	(5 ans+)	♦♦
Sauve qui peut !	(6 ans+)	♦♦
Sculpture de groupe	(8 ans+)	♦♦
Se lever de 1 à 10	(4 ans+)	♦
(Le) Train de chaises	(6 ans+)	♦
(Le) Tutorat	(5 ans+)	♦♦♦
Vocabulaire en mouvement	(7 ans+)	♦♦

Livret 4 : Écoute et communication

Accuser réception (les cartes)	(11 ans)	♦♦♦	
Activités pour ados & adultes	(14 ans)	♦♦	
Avant-Arrière	(4 ans)	♦	
Balle qui roule	(3 ans)	♦	
(Le) Ballon invisible	(7 ans)	♦♦	
Ballon qui suis-je	(5 ans)	♦	(livret 2)
(Le) Bâton de parole (voir cercle de parole)	(5 ans)	♦	
(Le) Bâton indien	(8 ans)	♦♦	
Binômes d'exploration personnelle (voir : Écoute passive...)			
(Le) Bonjour du jour	(3 ans)	♦	
(Les) Bonjours dans le monde	(7 ans)	♦	
(Le) Cercle de parole (+ le bâton de parole)	(5 ans)	♦♦	
Cercle 'j'aime, je n'aime pas'	(5 ans)	♦	
(Le) Cercle Samoan	(12 ans)	♦♦♦	
Chacun son tour	(4 ans)	♦	
(La) Chasse aux signatures	(8 ans)	♦♦	(livret 2)
Cinq mots pour une histoire en équipes	(9 ans)	♦♦	(livret 3)
Comme un seul homme	(9 ans)	♦	(livret 3)
Compter jusqu'à 20	(7 ans)	♦♦	
(Le) Contact visuel	(7 ans)	♦	
Conversation en relai	(9 ans)	♦♦♦	
Conversation sur un prénom	(9 ans)	♦♦♦	
Conversations non-verbales	(5 ans)	♦	
(Le) Débat "POUR" ou "CONTRE"	(12 ans)	♦♦♦	
Demander sans faire pression	(10 ans)	♦♦♦	
Démonstration d'une conversation	(9 ans)	♦♦♦	
Dessin à deux	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Dessin de groupe	(5 ans)	♦	(livret 3)
Donne – Prends	(11 ans)	♦♦	
Du tac au tac	(12 ans)	♦♦♦	
Écoute active : clarifier les besoins et objectifs	(12 ans)	♦♦♦	
Écoute active : la reformulation	(12 ans)	♦♦♦♦	
Écoute active : le questionnement invitant	(16 ans)	♦♦♦♦	
Écoute en trinômes	(12 ans)	♦♦♦	
Écoute passive : binômes d'exploration personnelle	(11 ans)	♦♦	
Est-ce que vous entendez ce que j'entends?	(5 ans)	♦	
(La) Foire aux mots	(9 ans)	♦♦	

Histoires en chaînes	(11 ans)	♦♦♦	
Interview en trinômes	(12 ans)	♦♦♦	
Je n'ai encore jamais...!	(7 ans)	♦♦	(livret 2)
Ma place dans le groupe	(6 ans)	♦	(livret 2)
Mes mains peuvent le dire	(3 ans)	♦	
(Le) Message clair	(6 ans)	♦♦	
(Le) Message-JE	(9 ans)	♦♦	
Mimes en chaîne	(7 ans)	♦♦♦	
Mimes en miroirs	(7 ans)	♦♦	
Mon schéma de communication	(11 ans)	♦♦♦	
Mon corps sonne	(4 ans)	♦♦	(livret 5)
(Les) Mots magiques	(7 ans)	♦♦	
(Les) Observateurs	(11 ans)	♦♦♦	
Oui mais... oui et...	(9 ans)	♦♦	
Parler face au groupe	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
Photolangage	(7 ans)	♦♦	
Piperlé	(7 ans)	♦♦	
Poignées de main	(12 ans)	♦♦	
Positionnez-vous	(11 ans)	♦♦	(livret 7)
Poursuivre le récit	(12 ans)	♦♦	(livret 5)
Présentations en binômes	(10 ans)	♦♦♦	
Principes d'une bonne écoute (voir : démonstration d'une conversation)		♦♦♦	
Proximité	(11 ans)	♦♦	
Questions ouvertes / questions fermées	(11 ans)	♦♦♦	
Qui est qui : identifier les profils	(8 ans)	♦♦♦	(livret 2)
Qui suis-je ?	(7 ans)	♦♦	(livret 2)
Raconte-moi !	(5 ans)	♦	(livret 5)
(La) Recherche d'un consensus	(11 ans)	♦♦♦♦	(livret 3)
Relais du geste	(7 ans)	♦♦	
Rencontres aveugles	(7 ans)	♦	
(Le) Roi du silence	(5 ans)	♦	(livret 2)
Se ranger par ordre de...	(5 ans)	♦	(livret 2)
(Les) Six chapeaux de Bono	(12 ans)	♦♦♦	
Symboles	(8 ans)	♦♦♦♦	(livret 2)
Un mot à la fois	(7 ans)	♦♦	

Livret 5 : Estime de soi, confiance, créativité

Ambassadeur (mimes)	(6 ans)	♦	
Amplificateur d'affirmation	(9 ans)	♦♦	
(L') Animal 'Confiance'	(7 ans)	♦♦	
Applaudissements	(5 ans)	♦	
Appréciations en miroir	(11 ans)	♦♦	
Associations de mots	(9 ans)	♦♦	
Avec mes 4 sens	(4 ans)	♦	
Avoir confiance	(7 ans)	♦♦	
(Le) Ballon invisible	(7 ans)	♦	(livret 4)
Boutique du changement	(10 ans)	♦♦♦	
Cadeaux imaginaires	(9 ans)	♦♦	
Cercle d'appréciation	(7 ans)	♦♦	
Cercle des bonnes nouvelles	(9 ans)	♦	
Chef d'orchestre	(10 ans)	♦♦	
Cinq mots pour une histoire (en équipes)	(8 ans)	♦♦	
Compter de 1 à 10 (différentes tonalités)	(6 ans)	♦♦	
Conte collectif (pessimiste-optimiste)	(9 ans)	♦♦	(livret 9)
Création de scénarios	(11 ans)	♦♦♦	
Créer des histoires	(4 ans)	♦♦	

Danse aveugle	(4 ans)	♦♦	
Dessin coopératif	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Dessin de groupe	(5 ans)	♦	(livret 3)
Devine le métier !	(7 ans)	♦	
"Donne" - "Prends"	(11 ans)	♦♦	
Du tac au tac	(11 ans)	♦♦♦	
Etoile du jour	(3 ans)	♦	
Exercices d'impro et de mimes	(6 ans)	♦♦	
Faire des erreurs	(8 ans)	♦♦	
Faire l'acteur	(5 ans)	♦	
Faire sa valise	(6 ans)	♦♦	
Fresques collectives	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
(Les) Gestes de bienveillance	(5 ans)	♦	(livret 9)
Histoire dont les personnages sont des objets	(10 ans)	♦♦	
Inventaire de mes forces et faiblesses	(9 ans)	♦♦	
Inventions	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Je suis là !	(7 ans)	♦♦	
Jeu de rôle ASSERTIVITE	(10 ans)	♦♦♦	
J'habite dans une maison magnifique	(7 ans)	♦♦	
Marche-Arrêt	(7ans)	♦♦	
(Les) Marches	(5 ans)	♦	
(Les) Métiers	(5 ans)	♦♦	(livret 3)
Mon corps sonne	(5 ans)	♦♦	
Nos héros préférés	(11 ans)	♦♦	(livret 7)
(La) Parade des animaux	(3 ans)	♦	
Parler face au groupe	(7 ans)	♦♦	
Positionnez-vous	(11 ans)	♦♦	(livret 7)
Poursuivre le récit	(11 ans)	♦♦♦	
Que fais-tu ?	(8 ans)	♦♦	
Quels talents particuliers as-tu ?	(7 ans)	♦♦	
Que se passe-t-il ensuite ?	(9 ans)	♦♦	
Qu'est-ce qui vous met de bonne humeur?	(5 ans)	♦	(livret 9)
Qu'est-ce qui vous rend heureux ?	(8 ans)	♦	(livret 9)
Questions délirantes	(8 ans)	♦♦	
Raconte-moi !	(3 ans)	♦	
Relais du geste	(7 ans)	♦♦	(livret 4)
Ruban sonore	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Sculpture de groupe	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Se joindre à la fourmilière	(9 ans)	♦♦	
(Les) Statues	(5 ans)	♦	
Statues musicales	(3 ans)	♦	
Suivez le gigolo	(4 ans)	♦	
(La) Surenchère	(8 ans)	♦♦	
(Le) Tableau magique	(7 ans)	♦♦	
Théâtre spontané - Improvisations créatives	(9 ans)	♦♦♦	
Thèmes d'impro	(8 ans)	♦♦	
(Le) Tour du monde en 30 minutes	(8 ans)	♦♦	
Traduction visuelle	(9 ans)	♦♦	
(Les) Trois cercles	(8 ans)	♦♦	
Trois mots pour une histoire	(6 ans)	♦♦	
Tu ne peux pas me prendre !	(7 ans)	♦♦	
Une réalisation dont je suis fier	(7 ans)	♦♦	
Un matin dans la jungle	(3 ans)	♦	
Un mot à la fois	(8 ans)	♦♦	(livret 4)
(La) Vague sonore	(7 ans)	♦♦	(livret 2)
Vocabulaire en mouvement	(9 ans)	♦♦	

Livret 6 : Émotions, besoins, résolution des conflits

Ceci n'est pas mon ballon	(5 ans)	♦	
(Les) Chaises-émotions	(8-9 ans)	♦♦	
(Le) Chapeau aux émotions	(4 ans)	♦	
Combien d'émotions y a-t-il ?	(4 ans)	♦♦	
Comment émergent les émotions ?	(10 ans)	♦♦	
Comment les émotions se manifestent dans le corps ?	(7 ans)	♦♦♦	
Contes (+questions à explorer)	(3 ans)	♦♦	
Dans la peau de l'autre (les chaussures)	(10 ans)	♦♦♦	
Dans les pas de l'autre	(10 ans)	♦♦♦	
Demander sans faire pression	(10 ans)	♦♦	
Des choses pas très gentilles	(5 ans)	♦♦	
Dessiner les problèmes	(7 ans)	♦♦	
Écoute active : clarifier les besoins et objectifs	(11 ans)	♦♦♦	
Émotions : 1-2-3 « émotion » !	(3 ans)	♦	
Étiquettes	(7 ans)	♦♦♦	
Exiger - Demander	(12 ans)	♦♦♦	
Explorer la confrontation	(9 ans)	♦♦♦	
Expression artistique après lecture d'un conte	(5 ans)	♦♦	
Face aux émotions, que puis-je faire ?	(5 ans)	♦♦	
Geler-dégeler	(6 ans)	♦♦	
Harmonisation	(6 ans)	♦	
(Le) Jeu des quatre mousquetaires	(8 ans)	♦♦	
Ma fiche 'colère'	(9 ans)	♦♦♦	
Mains chaudes	(9 ans)	♦♦	
Marionnettes en conflit	(5 ans)	♦♦♦	
Mes besoins	(7 ans)	♦♦	
Mes besoins, mes objectifs	(12 ans)	♦♦♦♦	(livret 7)
(Le) Message JE	(9 ans)	♦♦	(livret 4)
(Le) Message clair	(6 ans)	♦♦	
(La) Météo du jour	(3 ans)	♦	
Mettre en scène et décrypter la violence	(12 ans)	♦♦♦♦	
Mime tes émotions	(8 ans)	♦	
Mon album personnel	(3 ans)	♦	
Mon état d'esprit en ce moment	(7 ans)	♦♦	
Mon schéma émotionnel	(11 ans)	♦♦♦	
(Le) Panneau aux émotions	(3 ans)	♦	
Pastilles de couleur	(6 ans)	♦♦	
Photolangage	(7 ans)	♦♦	(livret 4)
(Les) Photos émotions	(3 ans)	♦	
Pratique de la médiation	(14 ans)	♦♦♦	
Quand on se dispute (+ la roue à solutions)	(5 ans)	♦♦	
Quels besoins les ressentis suivants cachent-ils ?	(9 ans)	♦♦	
Quels sont nos besoins les plus importants ?	(7 ans)	♦♦	
Qu'est-ce que cela me fait ?	(7 ans)	♦♦	
Ressentir dans le corps	(7 ans)	♦♦	
Résoudre les conflits	(9 ans)	♦♦	
(La) Roue à solutions	(6 ans)	♦♦	
Sculptures d'argile en binômes	(6 ans)	♦	
Se sentir 'relax'	(7 ans)	♦	(livret 10)
(La) Sonnette d'alarme	(5 ans)	♦	
Symboliser l'émotion	(16 ans)	♦♦♦	
(Le) Thermomètre à émotions (voir « Panneau aux émotions »)	(3 ans)	♦	
Une idée encore plus chouette	(5 ans)	♦♦	

Livret 7 : Autonomie, responsabilité, motivation, objectifs

Activités pour ados & adultes	(14 ans)	♦♦	(livret 2)
«À cause de...», «Grâce à...»	(9 ans)	♦♦	(livret 9)
Amplificateur d'affirmation	(9 ans)	♦♦	(livret 5)
Apprendre à se motiver	(12 ans)	♦♦♦	
Au lieu de... je peux dire... : voir « Plutôt que de dire... »			
(L') Aveugle et son guide	(7 ans)	♦	(livret 2)
Avoir-Faire-Être	(12 ans)	♦♦♦	
(La) Boîte à solutions	(7 ans)	♦♦	
Boutique du changement	(10 ans)	♦♦♦	(livret 5)
(Les) Cartes de 'Responsabilité'	(11 ans)	♦♦♦	
Car-Wash	(7 ans)	♦	
Ce que je voudrais réaliser	(7 ans)	♦♦	
(Les) Ceintures de comportement	(7 ans)	♦♦	(livret 3)
Cercle d'appréciation	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
(Le) Cercle de parole (+ le bâton de parole)	(5 ans)	♦♦	(livret 4)
(Le) Cercle Samoan	(12 ans)	♦♦♦	(livret 4)
(La) Chasse aux trésors	(10 ans)	♦♦	
Chef d'orchestre	(10 ans)	♦♦♦	(livret 3)
Clarifier les contrats	(9 ans)	♦♦	
Conduite aveugle	(5 ans)	♦	(livret 2)
(Le) Conseil de coopération	(5 ans)	♦♦	(livret 3)
Contrat de résolution positive	(9 ans)	♦♦	
(Le) Contraire du problème	(9 ans)	♦♦	
Debout – assis	(9 ans)	♦♦	
Définir un contrat de classe	(10 ans)	♦♦	(livret 3)
Dégager un objectif commun	(11 ans)	♦♦♦	(livret 3)
Demander sans faire pression	(10 ans)	♦♦♦	(livret 4)
Dessiner les problèmes	(9 ans)	♦♦	
Écoute active : clarifier les besoins et objectifs	(12 ans)	♦♦♦	
Écoute active : le questionnement invitant	(16 ans)	♦♦♦♦	(livret 4)
Étiquettes	(11 ans)	♦♦♦	(livret 6)
(Feuille d') Évaluation de mes objectifs	(9 ans)	♦♦	
Faire des erreurs	(8 ans)	♦♦	(livret 5)
(La) Fiche de réflexion	(9 ans)	♦♦♦	(livret 6)
Handicapés solidaires	(5 ans)	♦	(livret 3)
Inventaire de mes forces et faiblesses	(9 ans)	♦♦	
Je dois... je choisis...	(9 ans)	♦♦	
Journal de mes réalisations	(9 ans)	♦♦	
(La) liste de mes réalisations	(9 ans)	♦♦	
Marche - Arrêt	(9 ans)	♦♦	
Ma recette de réussite	(9 ans)	♦♦	
Mes affirmations positives	(9 ans)	♦♦	
Mes besoins, mes objectifs	(12 ans)	♦♦♦	
Mes forces et faiblesses (-> Inventaire de...)	(12 ans)	♦♦♦	
Mes principaux défis (ce que j'essaie d'améliorer)	(12 ans)	♦♦♦	
(Le) Message clair	(6 ans)	♦♦	(livret 6)
(Le) Message-JE	(9 ans)	♦♦	(livret 4)
(Les) Métiers (responsabilités, tâches...)	(4-5 ans)	♦♦	(livret 3)
Mettre en place la solution	(9 ans)	♦♦	
Mon album personnel	(3 ans)	♦	(livret 6)
Mon auto-évaluation	(9 ans)	♦♦	
Mon contrat de résolution positive -> Voir « Contrat de résolution positive »			
Mon moi qui change	(9 ans)	♦♦	
Mon schéma de communication	(11 ans)	♦♦♦	(livret 4)
Mon schéma de victime	(12 ans)	♦♦♦	

Mon schéma émotionnel	(11 ans)	♦♦♦	(livret 6)
Nos héros préférés	(11 ans)	♦♦	
(L') Objectif du jour	(7 ans)	♦♦	
Objectifs mélangés	(9 ans)	♦♦♦	
On change tout le temps	(9 ans)	♦♦	
Pensée positive : comment muscler son cerveau	(8 ans)	♦♦	(livret 9)
Plutôt que de dire.... je peux dire	(9 ans)	♦♦	
Positionnez-vous	(10 ans)	♦♦	
Prendre soin de soi	(9 ans)	♦♦	
(La) Puissance de l'intention	(12 ans)	♦♦♦	(livret 9)
Quelques compétences à développer	(9 ans)	♦♦	
Quels besoins les ressentis suivants cachent-ils ?	(10 ans)	♦♦	
Quels pas concrets ?	(10 ans)	♦♦	
Quels sont nos besoins les plus importants ? :	(9 ans)	♦♦	
Quels sont tes besoins ?	(9 ans)	♦♦	
Qu'est-ce qui vous met de bonne humeur?	(5 ans)	♦	
Qu'est-ce qui vous rend heureux ?	(10 ans)	♦	
Qui vous fait faire quoi?	(10 ans)	♦♦♦	
(La) Recherche d'un consensus	(11 ans)	♦♦♦♦	(livret 3)
Règles de vie et contrat de classe	(6 ans)	♦♦	
(La) Roue à solutions	(7 ans)	♦♦	(livret 6)
Sauve qui peut !	(6 ans)	♦♦	
Si j'étais célèbre	(7 ans)	♦	
Tes besoins à toi	(9 ans)	♦♦	
(Les) Trois cercles	(9 ans)	♦♦	
(Le) Tutorat	(5 ans)	♦♦♦	(livret 3)
Une expérience réussie	(9 ans)	♦♦	
Une journée parfaite	(9 ans)	♦♦	
Victime – agresseur – sauveur	(12 ans)	♦♦♦♦	
Visualiser le succès	(10 ans)	♦♦	
Vogue le navire	(12 ans)	♦♦♦	

Livret 8 : Bienveillance - Non-violence - Empathie

Applaudissements	(5 ans)	♦	
Appréciations	(7 ans)	♦♦	
Appréciations en miroir	(11 ans)	♦♦	
Association et discrimination	(11 ans)	♦♦♦	(livret 3)
(L') Aveugle et son guide	(5 ans)	♦♦	(livret 2)
(Le) Bonjour du jour	(3 ans)	♦	(livret 2)
Car Wash	(9 ans)	♦	(livret 7)
Ce que je vois (voir « pratique du regard neuf »)	(8 ans)	♦♦♦	(livret 2)
(Le) Cercle d'appréciation	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
(Le) Cercle de bonnes nouvelles	(7 ans)	♦♦	(livret 2)
(La) Conduite aveugle	(5 ans)	♦	(livret 2)
Demander sans faire pression	(6 ans)	♦♦	(livret 4)
Des choses pas très gentilles	(6 ans)	♦♦	(livret 6)
Dessin de groupe	(5 ans)	♦♦	(livret 3)
(La) Douche des mots doux	(7 ans)	♦♦	
Exercice d'empathie	(12 ans)	♦♦♦	(livret 2)
(Les) Filles et les garçons	(11 ans)	♦♦♦	
(Les) Gestes de bienveillance	(5 ans)	♦	
(Le) Harcèlement	(12 ans)	♦♦♦	
Harmonisation	(3 ans)	♦	(livret 3)
Massage énergétique (tapping)	(7 ans)	♦	(livret 10)
(Le) Message clair	(6 ans)	♦♦	(livret 6)

Mettre en scène et décrypter la violence	(11 ans)	♦♦♦	
(Les) Mots magiques	(6 ans)	♦♦	
Partager	(4 ans)	♦♦	
Positionnez-vous	(9 ans)	♦♦	(livret 7)
Pratique de la médiation	(12 ans)	♦♦♦	(livret 6)
Première impression	(9 ans)	♦♦♦	(livret 2)
Prendre soin de soi	(6 ans)	♦♦	
Quand on se dispute	(7 ans)	♦♦	(livret 6)
Quels talents particuliers as-tu ?	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
Qu'est-ce que la violence ?	(9 ans)	♦♦	
Qu'est-ce qui est violent ?	(8 ans)	♦♦	
(La) Quille	(10 ans)	♦♦	
Respiration accompagnée	(7 ans)	♦♦	(livret 10)
Rocking	(7 ans)	♦♦	(livret 10)
Ronde des mercis	(7 ans)	♦♦	
Se faire des amis	(5 ans)	♦	
(Un) Sentiment de gratitude	(9 ans)	♦	
Slapping	(7 ans)	♦♦	(livret 10)
Trouve un partenaire à ta taille	(5 ans)	♦	(livret 2)
Valeurs	(10 ans)	♦♦	

Livret 9 : pensée positive

«À cause de...», «Grâce à...»	(9 ans)	♦♦	
Accéder à un espace positif	(9 ans)	♦♦	
Activités pour favoriser le développement de l'intelligence (schéma mental créatif)	(5-6 ans)	♦♦	
Affirmations positives (les cartes)	(9 ans)	♦♦♦	
Amplificateur d'affirmation	(10 ans)	♦♦	
Appréciations en miroir	(12 ans)	♦♦	(livret 5)
Apprendre à se motiver	(12 ans)	♦♦♦	(livret 7)
"Au lieu de... je peux dire..." voir « Plutôt que de dire... »	(8 ans)	♦♦	
Boutique du changement	(11 ans)	♦♦	(livret 5)
Ce que j'aime en moi / j'admire chez les autres	(7 ans)	♦♦	
(Le) Cercle d'appréciation	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
(Le) Cercle des bonnes nouvelles	(9 ans)	♦	(livret 5)
Clarifier les contrats	(9 ans)	♦♦	(livret 7)
(Le) Conte collectif 'Pessimiste – Optimiste'	(9 ans)	♦♦	
Contrat de résolution positive	(8-9 ans)	♦♦	(livret 7)
Estime de soi	(9 ans)	♦♦	(livret 10)
Être plus gai	(11 ans)	♦♦	(livret 10)
Faire des erreurs	(7 ans)	♦♦	(livret 5)
(Les) Gestes de bienveillance	(5 ans)	♦	(livret 8)
(L') Inventaire de mes forces et faiblesses	(9 ans)	♦♦	(livret 5)
Nos héros préférés	(11 ans)	♦♦	(livret 5)
Pensée positive : comment muscler son cerveau	(8 ans)	♦♦	
(La) Puissance de l'intention	(11 ans)	♦♦♦	
Qu'est-ce qui vous met de bonne humeur	(8 ans)	♦♦	
Qu'est-ce qui vous rend heureux ?	(8 ans)	♦	
Recadrer les croyances négatives	(14 ans)	♦♦♦	
Savourer l'instant présent	(10 ans)	♦♦	
Se faire des amis	(5 ans)	♦	
(Les) Trois cercles	(9 ans)	♦♦	(livret 5)
Une journée parfaite	(7 ans)	♦♦	

Votre jour de triomphe (9 ans) ♦♦

Livret 10 : relaxation – ancrage corporel

Autotapping	(5 ans)	♦	
(La) Boutique du changement	(11 ans)	♦♦	(livret 5)
Danse folle	(4 ans)	♦	
Détectives renifleurs	(4 ans)	♦	
Estime de soi	(9 ans)	♦♦	
Être plus gai	(11 ans)	♦♦	
Exercice d'empathie	(12 ans)	♦♦♦	(livret 8)
Explorer le mouvement	(7 ans)	♦♦	
(Le) Fœtus	(7 ans)	♦♦	
(La) Graine qui devient arbre	(6 ans)	♦♦	
Harmonisation	(3 ans)	♦	(livret 3)
Je suis un arbre	(7 ans)	♦♦	
(Le) Langage corporel	(7 ans)	♦	
(La) Marche de pleine conscience	(8 ans)	♦♦	
(Les) Marches	(3 ans)	♦	
Massage énergétique (tapping)	(7 ans)	♦	
(L') Ours et les bûcherons	(4 ans)	♦	
(La) Poupée de chiffon	(5 ans)	♦	
Relaxation corporelle simple	(5 ans)	♦	
Relaxation d'écoute	(10 ans)	♦♦	
Relaxation mandala	(5 ans)	♦	
Relaxation simple (respiration & détente)	(7 ans)	♦	
Respiration accompagnée	(9 ans)	♦♦	
Respiration de l'arbre	(9 ans)	♦♦	
Rocking	(9 ans)	♦♦	
Savourer l'instant présent	(10 ans)	♦♦	
Se lever de 1 à 10	(4 ans+)	♦	(livret 3)
Se sentir « relax »	(7 ans)	♦♦	
Tapping en trinômes	(6 ans)	♦	
Un matin dans la jungle	(4 ans)	♦	
(Le) Vent	(5 ans)	♦	
Visualisation créative : le voyage	(11 ans)	♦♦♦	
Visualiser le succès	(9 ans)	♦♦	
Votre jour de triomphe	(9 ans)	♦♦	
Yoga détente	(5 ans)	♦	

INDEX ALPHABETIQUE

NIVEAU correspondant

- ◆ QE1 = pour débutants
- ◆◆ QE2 = plus impliquant
- ◆◆◆ QE3 = pour participants bien rodés
- ◆◆◆◆ QE4 = participants expérimentés (lycée, adultes)

A			(âge)
A cause de... grâce à...	◆◆	(livret 9)	9
Accéder à un espace positif	◆◆	(livret 9)	9
Accuser réception	◆◆	(livret 4)	11
Actionner la sonnette	◆◆	(livret 3)	6/7
Activités pour ados & adultes	◆◆	(livret 3 & 4)	14
Activités pour favoriser le développement de l'intelligence (schéma mental créatif)	◆◆	(livret 9)	3
Affirmations positives (les cartes)	◆◆◆	(livret 9)	9
Ambassadeur	◆	(livret 2 & 5)	6
Amplificateur d'affirmation	◆◆◆	(livret 5 & 9)	10
(L') Animal Confiance	◆◆	(livret 5)	7
Appel par le nom	◆	(livret 2)	6
Applaudissements	◆	(livret 5 & 8)	6
Appréciations	◆◆	(livret 8)	7
Appréciations en miroir	◆◆◆	(livret 5)	10
Apprendre à se motiver	◆◆◆	(livret 7)	12
Associations de mots	◆	(livret 5)	7
Association et discrimination	◆◆◆	(livret 3)	11
Astuces pour former des sous-groupes	◆	(livret 2)	4
Au lieu de... je peux dire... : voir « Plutôt que de dire... »		(livret 7 & 9)	8
Auto-tapping	◆	(livret 10)	6
Avant-arrière	◆	(livret 4)	6
Avec mes 4 sens	◆	(livret 5)	4
Aveugle et son guide (L')	◆◆	(livret 2)	6
Avoir confiance	◆◆	(livret 5)	7
Avoir-Faire-Etre	◆◆◆	(livret 7)	12

B			
Balle qui roule	◆	(livret 4)	3
Ballon invisible	◆◆	(livret 2)	7
Ballon qui suis-je	◆	(livret 2)	5
(Le) Bâton indien	◆◆	(livret 4)	8
(La) Boîte à solutions	◆◆	(livret 7)	7
(Le) Bonjour du jour	◆	(livret 2 & 4)	3
(Les) 'Bonjours' dans le monde	◆	(livret 4)	5
(La) Boutique du changement	◆◆	(livret 5)	9

C			
Cadeaux imaginaires	◆◆	(livret 5)	9
Campagne publicitaire	◆◆◆	(livret 3)	12
Cartes de responsabilité	◆◆◆	(livret 7)	12
Car-Wash	◆	(livret 7)	6
Ceci n'est pas mon ballon	◆◆	(livret 6)	6
(Les) Ceintures de comportement	◆◆	(livret 3 & 7)	6
Ce que j'aime en moi / j'admire chez les autres	◆◆	(livret 9)	7
Ce que je vois (le regard neuf)	◆◆◆	(livret 8)	8
Ce que je voudrais réaliser	◆◆	(livret 7)	7
(Les) Cerceaux musicaux	◆	(livret 3)	5
Cercle d'appréciation	◆◆	(livret 5)	6
Cercle de bonnes nouvelles	◆◆	(livret 2 & 5)	7

Cercle de parole	♦♦	(livret 3 & 4)	4
Cercle 'j'aime, je n'aime pas'	♦	(livret 2 & 4)	4
Cercle samoan	♦♦♦	(livret 4)	12
Chacun à son tour	♦	(livret 4)	4
(Les) Chaises-émotions	♦♦	(livret 6)	8/9
(La) Chaise libre	♦♦	(livret 3)	8
Chanter / danser son prénom	♦	(livret 2)	6
(Le) Chapeau aux émotions	♦	(livret 6)	4
(La) Chasse aux signatures	♦♦	(livret 2)	8
(La) Chasse aux trésors	♦♦	(livret 7)	10
Chef d'orchestre	♦♦	(livret 3 & 5)	9
Cinq mots pour une histoire en équipes	♦♦	(livret 3)	8
Circuit de mots	♦♦	(livret 3)	9
Clarifier les contrats	♦♦	(livret 7)	9
(La) Classe coopérative : quelles stratégies ?	♦♦	(livret 3)	7
Clins d'œil	♦	(livret 2)	7
Coco est bien assis ?	♦	(livret 2)	5
Combien d'émotions y a-t-il ?	♦	(livret 6)	6
Comment émergent les émotions ?	♦♦	(livret 6)	10
Comment les émotions se manifestent...	♦♦♦	(livret 6)	7
Comme un seul homme	♦♦	(livret 3)	7
Compter de 1 à 10 (différentes tonalités)	♦♦	(livret 5)	6
Compter jusqu'à 20	♦♦	(livret 3 & 4)	8
Conduite aveugle	♦	(livret 2)	6
Conseil de coopération	♦	(livret 3)	5
(Le) Contact visuel	♦	(livret 4)	7
Conte collectif pessimiste-optimiste	♦♦	(livret 9)	9
Contes (questions à explorer)	♦	(livret 6)	3
(Le) Contraire du problème	♦♦	(livret 7)	9
Contrat de résolution positive	♦♦	(livret 7)	8
Conversation en relai	♦♦♦	(livret 4)	9
Conversation sur un prénom	♦♦♦	(livret 4)	10
Conversations non-verbales	♦	(livret 4)	5
(Le) Coude à coude (chaîne musicale)	♦	(livret 3)	5
(La) Course alphabétique	♦♦♦	(livret 2)	9
Création de scénarios	♦♦♦	(livret 3 & 5)	11
Créer des histoires	♦♦	(livret 5)	4
Cui-Cui	♦	(livret 2)	5

D

Danse aveugle	♦♦	(livret 5)	4
Danse folle	♦	(livret 10)	3
Dans la peau d'un autre	♦♦♦	(livret 6)	9
Dans les pas de l'autre	♦♦♦	(livret 6)	9
(Le) Débat "POUR" ou "CONTRE"	♦♦♦	(livret 4)	12
Debout – Assis	♦♦	(livret 7)	9
Définir un contrat de classe	♦♦	(livret 3)	7
Dégager un objectif commun	♦♦♦	(livret 3)	11
Demander sans faire pression	♦♦	(livret 4 & 6)	6
Démonstration d'une conversation + Principes d'une bonne écoute	♦♦	(livret 4)	8
Des choses pas très gentilles	♦♦	(livret 6)	5
Des choses en commun	♦	(livret 2)	6
Déséquilibre	♦♦♦	(livret 3)	12
Dessin coopératif	♦♦	(livret 3)	7
Dessin collectif	♦	(livret 3)	5
Dessiner les problèmes	♦	(livret 6 & 7)	8
Détectives renifleurs	♦	(livret 10)	4
Devine le métier !	♦♦	(livret 5)	8
Dictée coopérative	♦♦♦	(livret 3)	9
"Donne" - "Prends"	♦♦♦	(livret 4 & 5)	11
(La) Douche de mots doux	♦♦	(livret 8)	7
Du tac au tac	♦♦♦	(livret 4 & 5)	11

E

Écoute active : clarifier les besoins et objectifs	♦♦♦	(livret 4 & 6)	12
Écoute active : la reformulation	♦♦♦	(livret 4)	12
Écoute active : le questionnement invitant	♦♦♦♦	(livret 4)	16
Écoute active : questions ouvertes, questions fermées	♦♦♦	(livret 4)	12
Écoute en trinômes	♦♦♦	(livret 4)	10
Écoute passive : binômes d'exploration personnelle	♦♦	(livret 4)	11
Écrire sur le dos	♦	(livret 2)	6/7
Émotions : 1-2-3 « émotion » !	♦	(livret 6)	5
Est-ce que vous entendez ce que j'entends?	♦	(livret 4)	4
Estime de soi	♦♦	(livret 10)	9
Étiquettes	♦♦♦	(livret 6)	12
(L') étoile du jour	♦	(livret 5)	3
Être plus gai	♦♦	(livret 10)	11
Évaluation de mes objectifs	♦♦	(livret 7)	9
Exercice d'empathie	♦♦♦	(livret 8)	12
Exercices d'impro et de mimes (ambassadeur)	♦♦	(livret 5)	6
Exiger – Demander	♦♦♦	(livret 6)	12
Exploration aveugle en binômes (voir « Aveugle et son guide »)		(livret 2)	6
Explorer la confrontation	♦♦♦	(livret 6)	9
Explorer le mouvement	♦	(livret 10)	7
Expression artistique après lecture d'un conte	♦♦	(livret 6)	5

F

Face aux émotions, que puis-je faire ?	♦	(livret 6)	3
Faire des binômes avec des mots	♦♦	(livret 3)	7
Faire des erreurs	♦♦	(livret 5)	8
Faire des nombres	♦	(livret 2)	7
Faire l'acteur	♦	(livret 5)	4
Faire passer le courant (Clap synchro)	♦♦	(livret 2)	7
Faire sa valise	♦	(livret 5)	6
Faire un train	♦	(livret 3)	4
(Les) Filles et les garçons	♦♦♦	(livret 2)	11
(Le) Fœtus	♦♦	(livret 10)	7
(La) Foire aux mots	♦♦	(livret 3 & 4)	8
(Les) Fresques collectives	♦♦	(livret 3)	7

G

Geler-dégeler	♦♦	(livret 6)	7
(Les) Gestes de bienveillance	♦	(livret 8)	5
(La) Graine qui devient arbre	♦♦	(livret 10)	7

H

Handicapés solidaires	♦	(livret 3)	6
(Le) Harcèlement	♦♦♦	(livret 8)	11
Harmonisation	♦	(livret 3 & 6)	4
Histoire dont les personnages sont des objets	♦♦	(livret 5)	9
Histoires en chaînes	♦♦♦	(livret 4)	9

I

Interviews en trinômes	♦♦♦	(livret 4)	9
Inventaire de mes forces et faiblesses	♦♦♦	(livret 5 & 7)	8
Inventions	♦♦	(livret 3)	7

J

J'aime tes genoux	♦	(livret 2)	7
J'appelle (salade de fruits)	♦	(livret 2)	4
Je dois – Je choisis	♦♦♦	(livret 7)	14
Je n'ai encore jamais...!	♦♦	(livret 2)	7
Je suis là !	♦♦	(livret 5)	9
Je suis moi (présentation de soi à la 3 ^e personne)	♦♦	(livret 2)	8
Je suis un arbre	♦	(livret 10)	6

Jeu de noms	♦	(livret 2)	5
Jeu de rôle ASSERTIVITE	♦♦♦	(livret 5)	12
(Le) Jeu des 4 mousquetaires	♦♦	(livret 3)	7
J'habite dans une maison magnifique	♦♦	(livret 5)	7
Jonglerie coopérative	♦♦	(livret 3)	10
Journal de mes réalisations	♦♦	(livret 7)	9

L

(Le) Langage corporel	♦	(livret 10)	8
(Le) Langage des images	♦♦	(livret 2)	5
Liste de mes réalisations	♦♦	(livret 7)	9

M

Machine infernale (La)	♦♦	(livret 3)	8
Ma fiche colère	♦♦♦	(livret 6)	9
Mains chaudes	♦♦♦	(livret 6)	9
Ma place dans le groupe (Forger la conscience de groupe)	♦♦	(livret 2)	8
Marche – Arrêt	♦♦	(livret 5)	7
(La) Marche de pleine conscience	♦♦	(livret 10)	7
(Les) Marches	♦	(livret 2 & 5)	4
Ma recette de réussite	♦♦	(livret 7)	9
Marionnettes en conflit	♦♦	(livret 6)	6
Massage énergétique (Tapping)	♦♦	(livret 10)	7
Mes affirmations positives	♦♦	(livret 7)	9
Mes besoins	♦♦	(livret 6)	7
Mes besoins, mes objectifs	♦♦♦	(livret 6)	12
Mes forces et faiblesses (voir : « Inventaire de... »)		(livret 7)	12
Mes mains peuvent le dire	♦	(livret 4)	3
Mes principaux défis	♦♦♦	(livret 7)	12
Message clair	♦♦	(livret 4 & 6)	7
Messages-JE	♦♦	(livret 4 & 6)	8
Métamorphose	♦♦	(livret 3)	8
Météo du jour : 1-2-3 météo	♦	(livret 6)	4
(Les) Métiers	♦	(livret 3)	4
Mettre en place la solution	♦♦	(livret 7)	9
Mettre en scène et décrypter la violence	♦♦♦	(livret 6 & 8)	12
Mime en chaine	♦♦	(livret 4)	7
Mimes en miroir	♦♦♦	(livret 4)	7
Mime tes émotions !	♦♦	(livret 6)	7
Molécules	♦	(livret 3)	4/5
Mon album personnel	♦	(livret 6)	4
Mon auto-évaluation	♦♦	(livret 7)	9
Mon Contrat de résolution positive : voir « Contrat de résolution positive »		(livret 7)	
Mon corps sonne	♦♦	(livret 2 & 5)	5
Mon état d'esprit en ce moment	♦♦	(livret 6)	7
Mon moi qui change	♦♦	(livret 7)	9
Mon schéma de communication	♦♦♦	(livret 4)	10
Mon schéma de victime	♦♦♦	(livret 7)	12
Mon schéma émotionnel	♦♦♦	(livret 6)	10
Mots en ballade	♦♦	(livret 3)	6
Mots magiques	♦♦	(livret 4 & 8)	6

N

Nœud de groupe	♦♦	(livret 3)	7
(Les) Noms en mouvement	♦♦	(livret 2)	8
Nos héros préférés	♦♦	(livret 2 & 7)	8

O

(L') Objectif du jour	♦♦	(livret 7)	7
Objectifs mélangés	♦♦♦	(livret 7)	9
(Les) Observateurs	♦♦♦	(livret 2 & 4)	11
On change tout le temps	♦♦	(livret 7)	9
(L') Orange	♦♦	(livret 2)	10

Oui mais... oui et...	◆◆◆	(livret 4)	9
(L') Ours et les bûcherons	◆	(livret 10)	4

P

(Le) Panneau aux émotions	◆	(livret 6)	3
Parade d'animaux	◆	(livret 5)	3
Parler face au groupe	◆◆	(livret 4 & 5)	7
Partager	◆◆	(livret 8)	3
Passer la ligne	◆◆◆	(livret 3)	8
Pastilles de couleur	◆◆	(livret 6)	6
Pêcheur	◆	(livret 2)	5
(La) Pelote de laine	◆	(livret 2)	7
Pensée positive : comment muscler son cerveau	◆◆	(livret 9)	8
Petit moteur	◆	(livret 3)	6
Photolangage	◆	(livret 4)	6
Photos émotions	◆	(livret 6)	4
(La) Pieuvre	◆◆	(livret 3)	6
(Les) Pingouins sur l'iceberg	◆	(livret 3)	4
Piperlé	◆◆	(livret 4)	5
Plutôt que de dire... je peux dire...	◆◆	(livret 7 & 9)	9
Poignées de main	◆◆◆	(livret 4)	9
Points d'appui	◆	(livret 3)	6
Positionnez-vous	◆◆◆	(livret 7)	11
(La) poupée de chiffon	◆	(livret 10)	5
Poursuivre le récit	◆◆◆	(livret 5)	11
Pratique du 'regard neuf'	◆◆◆	(livret 2)	10
Pratique de la médiation	◆◆◆	(livret 6)	12
Première impression	◆◆	(livret 2)	9
Prendre soin de soi	◆◆	(livret 7 & 8)	9
Présentations en binômes	◆◆◆	(livret 2 & 4)	10
Principes d'une bonne écoute	◆◆◆	(livret 4)	9
Proximité	◆◆◆	(livret 4)	7
(La) Puissance de l'intention	◆◆◆◆	(livret 9)	12
Puzzles géographiques	◆◆◆	(livret 2)	8

Q

Quand on se dispute : la roue à solutions	◆	(livret 6)	6
Que fais-tu ?	◆◆◆	(livret 5)	8/9
Quel animal suis-je ?	◆◆	(livret 2)	5
Quelques compétences à développer	◆◆	(livret 7)	9
Quels talents particuliers as-tu ?	◆	(livret 5)	6
Quels besoins les ressentis suivants cachent-ils ?	◆◆◆	(livret 6)	9
Quels pas concrets ?	◆◆	(livret 7)	10
Quels sont nos besoins les plus importants ?	◆	(livret 6)	7
Quels sont tes besoins ?	◆◆	(livret 7)	9
Que se passe-t-il ensuite ?	◆◆◆	(livret 5)	11
Qu'est-ce que cela me fait ?	◆◆	(livret 6)	7
Qu'est-ce que la violence ?	◆◆	(livret 8)	9
Qu'est-ce qui est violent ?	◆◆	(livret 8)	8
Qu'est-ce qui vous met de bonne humeur ?	◆	(livret 9)	4
Qu'est-ce qui vous rend heureux ?	◆◆	(livret 9)	10
Questions délirantes	◆◆	(livret 5)	8
Questions d'exploration individuelle (voir : Ecoute passive)	◆◆◆	(livret 4)	10
Questions ouvertes / questions fermées	◆◆◆	(livret 4)	12
Qui est le meneur ?	◆	(livret 2)	6
Qui est qui : identifier les profils	◆◆◆	(livret 2)	8
Quille (La)	◆◆	(livret 8)	10
Qui suis-je ?	◆◆	(livret 2)	6
Qui vous fait faire quoi ?	◆◆◆	(livret 7)	10

R

Raconte-moi !	◆	(livret 5)	4
Réaménagement des chaises	◆◆◆	(livret 3)	12

Recadrer les croyances négatives	◆◆◆	(livret 9)	14
(La) Recherche d'un consensus	◆◆◆	(livret 3)	10
Reconstituer le texte	◆◆	(livret 3)	8
Reconstituer une chanson	◆◆	(livret 3)	8
Règles de vie et contrat de classe	◆◆	(livret 3 & 7)	7
Règles du cercle de parole	◆	(livret 4)	5
Relais du geste	◆◆	(livret 2 & 4)	5
Relaxation d'écoute	◆◆	(livret 10)	9
Relaxation mandala	◆	(livret 10)	5
Relaxation simple (respiration & détente)	◆	(livret 10)	7
Rencontres aveugles	◆◆	(livret 4)	6
Respiration accompagnée	◆◆	(livret 10)	7
Respiration de l'arbre	◆◆	(livret 10)	9
Ressemblances et différences	◆◆◆	(livret 2)	9
Ressentir dans le corps	◆◆◆	(livret 6)	6
Résoudre les conflits	◆◆	(livret 6)	9
Retrouvez votre famille animale	◆	(livret 2)	4
(Les) Robots	◆	(livret 2)	4
Rocking	◆◆	(livret 10)	7
(Le) Roi du silence	◆	(livret 2)	5
(La) Ronde des mercis	◆◆	(livret 8)	7
(La) Roue à solutions	◆	(livret 6)	6
(Le) Ruban sonore	◆◆	(livret 3)	7

S

Sauve qui peut !	◆	(livret 3)	5
Savourer l'instant présent	◆◆	(livret 9 & 10)	10
Sculptures d'argile en binômes	◆◆	(livret 6)	6
Sculpture de groupe	◆◆◆	(livret 3)	8
Se faire des amis	◆	(livret 8)	5
Se joindre à la fourmilière	◆◆	(livret 2 & 5)	8
Se lever de 1 à 10	◆	(livret 3)	5
(Un) Sentiment de gratitude	◆	(livret 8)	9
Se ranger par ordre de...	◆	(livret 2)	7
Se ranger selon la date de naissance	◆	(livret 2)	7
Se sentir 'relax'	◆◆	(livret 10)	7
Si j'étais célèbre	◆	(livret 7)	7
(Les) Six chapeaux de Bono	◆◆◆	(livret 4)	12
Slapping	◆◆	(livret 10)	7
(La) Sonnette d'alarme	◆	(livret 6)	5
(Les) Statues	◆	(livret 5)	5
Statues musicales	◆	(livret 2 & 5)	3
Suivez le gigolo	◆	(livret 2 & 5)	5
(La) Surenchère	◆◆	(livret 5)	8
Symboles	◆◆◆	(livret 2)	8
Symboliser l'émotion	◆◆◆◆	(livret 6)	16

T

(Le) Tableau magique	◆◆	(livret 2 & 5)	7
Tapping en trinômes	◆	(livret 10)	5
Téléphone Arabe (de bouche à oreille)	◆	(livret 2)	6
Téléphone sans fil	◆	(livret 2)	6
Tes besoins à toi	◆◆	(livret 7)	9
Théâtre spontané - Improvisations	◆◆◆	(livret 5)	11
Thèmes d'impro	◆◆	(livret 5)	9
Touche-touche	◆	(livret 2)	4
Touche-touche couleurs	◆	(livret 2)	5
(Le) Tour du monde en 30 minutes	◆◆	(livret 5)	10
Traduction visuelle	◆◆◆◆	(livret 5)	9
(Le) Train de chaises	◆◆	(livret 3)	6
(Les) Trois cercles	◆◆	(livret 5 & 7)	8
Trois mots pour une histoire	◆◆	(livret 5)	7

Trouve quelqu'un qui comme toi	♦♦	(livret 2)	7
Trouve ton partenaire animal	♦	(livret 2)	4
Trouve un partenaire à ta taille	♦	(livret 2)	4
Tu ne peux pas me prendre !	♦♦	(livret 5)	6
(Le) Tutorat	♦♦♦	(livret 3)	5

U

Une expérience réussie	♦♦	(livret 7)	9
Une journée parfaite	♦♦	(livret 7 & 9)	9
Une réalisation dont je suis fier	♦♦	(livret 5)	7
Un matin dans la jungle	♦	(livret 5 & 10)	4
Un mot à la fois	♦♦	(livret 4)	8

V

(La) Vague sonore	♦♦	(livret 2)	7
Valeurs	♦♦	(livret 8)	10
(Le) Vent	♦	(livret 10)	5
Victime – agresseur – sauveur	♦♦♦♦	(livret 7)	12
Visualisation créative : le voyage	♦♦	(livret 10)	12
Visualiser le succès	♦♦	(livret 7)	10
(Le) Vocabulaire en mouvement	♦	(livret 3)	6
Vogue le navire	♦♦♦	(livret 7)	12
Votre jour de triomphe	♦♦	(livret 9 & 10)	9

X**Y**

Yoga détente	♦	(livret 10)	4
--------------	---	-------------	---

Z

Formation d'animateur en éducation émotionnelle et sociale

avec Michel Claeys

La formation clarifie les stratégies pédagogiques et développe les compétences personnelles nécessaires pour une mise en œuvre correcte des outils de l'éducation aux compétences psychosociales.

Il est évident que pour proposer des activités d'EES de manière pertinente et cohérente, l'éducateur doit pouvoir démontrer les compétences nécessaires et animer l'ensemble des outils, ceux de la classe **coopérative** dans une approche **active, positive et diversifiée**. Cela ne s'improvise pas.

Si vous n'avez pas eu l'occasion de suivre une formation appropriée, si vous souhaitez en suivre une, ou si vous estimez devoir en proposer une aux personnel de votre établissement, veuillez vous renseigner ou prendre contact avec Michel Claeys pour l'organisation d'une formation dans votre établissement. Différents formats peuvent être envisagés. Une formation peut être réalisée sur 1, 2 ou 3 weekends, ou sur une dizaine de sessions de 2 ou 3 heures, hebdomadaires ou bimensuelles. Il suffit d'une équipe motivée d'au moins une dizaine d'enseignants (maximum 50).

Voir www.education-emotionnelle.com

Email : asso-educemo@gmail.com

Publications :

- Michel Claeys, ***Education émotionnelle de la maternelle au lycée*** (nouvelle édition, revue et augmentée, Le Souffle d'Or 2018).
- Michel Claeys, ***Le défi émotionnel*** (éditions Le Souffle d'Or, 2018).
- Michel Claeys, ***Mon journal de bord CPS – cahier d'élève, livrets 1 et 2***. Editions BoD, 2018 :
<https://www.bod.fr/librairie/catalogsearch/result/?q=mon+journal+de+bord+CPS>
- Michel Claeys, ***Enseignants CPS (10 livrets avec toutes les fiches d'activités)***. (PDF) (www.education-emotionnelle.com/livres)