

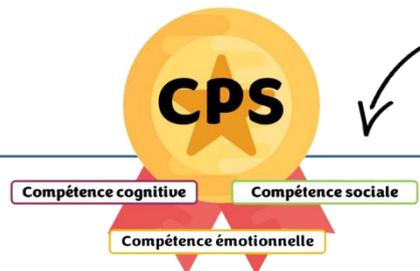


La maison des rêves

Cycle 3 / Cycle 4 / Lycée

OBJECTIFS

- **Coopérer** en vue d'un projet commun
- **Résoudre** une situation problème
- **Repérer** les éléments nécessaires à une bonne coopération



MISE EN ŒUVRE



Illustration de Mathilde Cathelain

Cette activité a pour objectif de créer la maison idéale d'un groupe d'élèves. Pour ce faire, les participants vont devoir coopérer !

Avant de démarrer l'activité, il semble important de préciser aux participants que c'est un jeu coopératif et d'en définir quelques contours :

- On joue ensemble.
- Il est nécessaire de bien prendre en compte l'avis de tous.
- Tout le monde peut participer.

a) **L'accueil : on commence ?**

- Il est possible d'instaurer un rituel pour introduire la séance : un conte, une musique, un jeu, une mascotte...
- Rappeler le cadre et les règles du groupe (besoins du groupe et besoins de l'animateur) : bienveillance, respect, écoute...
- Situer la séance dans un ensemble (*si c'est le cas*)
- Présenter le ou les objectif(s) du jour ; vous pouvez également utiliser le document en [annexe 3](#) pour présenter les différentes étapes de la séance du jour.
- Proposer une organisation spatiale qui change du quotidien : se mettre en cercle sans les tables, aller dans une autre salle qui sera la même pour chaque séance...
- Apporter une régularité dans la réalisation des activités CPS : 1 fois par semaine, tous les 15 jours ou tous les mois.
- Si possible, scinder le groupe en 2 ou réaliser l'activité en coenseignement.



b) **L'expérimentation : on joue ?** (phase de contextualisation)



L'enseignant constitue des groupes hétérogènes de 4 élèves ou demandent aux élèves de se mettre librement par 4.

Consigne : Vous allez réaliser la « maison de vos rêves ». Il sera nécessaire de discuter entre vous et vous mettre d'accord. Cette maison doit plaire à chacun. Vous pouvez tout imaginer et utiliser différents outils :

- Une feuille et des feutres ou des crayons de couleurs
- Le tableau et les feutres Velleda
- Des Legos, des playmobils
- Des cartons, des objets de la classe ...
- Un outil numérique



Il est intéressant que l'enseignant ou un autre adulte puisse noter le comportement des élèves en s'appuyant sur les différents modes de fonctionnement proposés par le cartable des CPS (cf. *annexe 1*). L'étayage de l'adulte se doit d'être très faible afin de favoriser différents modes de communication.

c) **L'analyse : c'était quoi ?** (phase de décontextualisation)

L'enseignant rassemble les groupes afin que chacun puisse présenter la maison de leur rêve.

L'enseignant questionne chaque groupe au fur et à mesure des présentations :



- Est-ce que chacun est content de cette maison ?
- Est-ce que ça a été facile ou difficile de faire des choix ? Expliciter les moments faciles et difficiles en essayant de trouver les causes.
- Est-ce que quelqu'un a pris plus de décisions que d'autres ou vous avez tous pris des décisions ? (cf. *annexe 1* « la domination » : efficacité pour privilégier le résultat)
- Est-ce que l'un d'entre vous n'a pas osé dire ce qu'il aurait voulu alors que le camarade n'était pas d'accord ? (la démission : attitude passive pour éviter le conflit)
- Est-ce que chacun retrouve dans cette maison une chose/un élément qu'il voulait ? (le compromis : addition des intérêts)
- Est-ce que vous avez pris du temps pour que chacun puisse parler et donner son avis ? (la coopération : décision concertée avec reconnaissance de chacun, implication individuelle et collective)

Cette étape de questionnement peut permettre à l'enseignant de souligner le mode de fonctionnement privilégié par le groupe. Vous définissez alors avec les élèves la notion de **coopération** qui selon Sylvain Connac (cf vidéo dans les sources) représente le fait *d'agir à plusieurs en confrontant*

ses opinions. La coopération engendre des compromis mais pas de compromission (il est important de ne pas s'oublier, de ne pas se sentir soumis à l'opinion de l'autre ; la confrontation des opinions est importante pour arriver à une solution acceptable par tous). Vous pouvez vous appuyer sur le document en *annexe 1* pour définir les critères de la coopération.

d) **La synthèse : Et dans la vraie vie ?** (phase de recontextualisation)



Demander aux élèves de trouver d'abord individuellement puis collectivement des situations de la vie quotidienne qui amènent à utiliser la coopération.

Exemples : la définition des règles de vie de la classe, la vie collective à la maison, le partage d'une chambre avec un frère ou une sœur, le partage de la console à la maison...

e) **L'appropriation personnelle : Ce que je garde**



A partir de cette réflexion commune, chaque élève aux différents moments de sa vie où il doit utiliser le mode de fonctionnement coopératif et les attitudes à adopter. Chacun peut compléter la fiche en *annexe 2*.

f) **La clôture : On termine**



Instaurer un rituel pour terminer la séance : une musique, une mascotte, un exercice de détente ...

Pour aller plus loin

Proposer aux élèves de réitérer l'expérience avec le même groupe en utilisant davantage les éléments de la coopération.



SOURCES

<https://www.cartablecps.org/page-17-24-0.html>

Définition de la coopération par Sylvain Connac <https://www.youtube.com/watch?v=lqOjmEbFPFY>

Apprendre avec les pédagogies coopératives, Sylvain Connac – ESF

La coopération, ça s'apprend, Sylvain Connac – ESF

[Illustration de Mathilde Cathelain – site web](#)





ANNEXE 1



LES DIFFERENTS MODES DE FONCTIONNEMENT

Le cartable des compétences psychosociales



Quels sont les AVANTAGES et les INCONVENIENTS de chacun de ces différents modes ?

Avantages	Inconvénients
La DOMINATION	
Efficacité privilégiée sur le résultat Rapidité de prise de décision Peut être justifiée dans certaines situations notamment d'urgence	Non-respect, non reconnaissance de l'autre jusqu'à violence
La DEMISSION	
Limite le risque d'un conflit inutile	Non reconnaissance et non satisfaction de ses propres besoins Problématique si attitude de passivité récurrente
La PERSUASION	
Adhésion par conviction Décision éclairée, retenue sur arguments, après possible réflexion partagée Peut permettre un consensus	Privilégie les personnes qui maîtrisent ces compétences d'argumentation
L'ACCOMMODEMENT	
Privilégie la relation et peut être justifié si c'est le plus important Economie d'énergie personnelle Evite les désaccords	Risque de non reconnaissance et non satisfaction de ses propres besoins Risque d'attitude de soumission si position récurrente
Le COMPROMIS	
Respect des besoins ou des droits de l'un et de l'autre Reconnaissance de chacun Accord sur principe partagé Prend en compte le résultat et la relation	Peut nécessiter plus de temps Risque d'addition d'intérêts individuels non favorable à l'intérêt collectif Peut produire une décision inadaptée
La COOPERATION	
Décision concertée avec reconnaissance de chacun Implication individuelle et collective Prend en compte le résultat et la relation Favorise une décision durable Pédagogique, développe le sens critique	Peut nécessiter du temps Donc inadéquat dans certaines situations



ANNEXE 2



CE QUE JE GARDE



Moments de ma vie qui demandent de coopérer avec une ou plusieurs personnes	Attitudes à adopter pour coopérer 

Exemples de situation : la définition des règles de vie de la classe, la vie collective à la maison, le partage d'une chambre avec un frère ou une sœur, le partage de la console à la maison...



ANNEXE 3

UNE SEANCE – 6 ETAPES



1

On commence ?

Le début, les règles, ce qu'on va faire



2

On joue ?

Le jeu ou la situation



3

C'était quoi ?

Le retour sur le jeu, l'analyse



4

Et dans la vraie vie ?

Le lien avec les situations « en vrai »



5

Ce que je garde...

Tout seul, je réfléchis



6

On termine ?

La fin

