

III. Les ateliers

Là encore, ils sont déclinés de manière exhaustive pour permettre à des collègues de les mettre en œuvre dans leurs classes. (Annie)

Jouer et s'entendre : jeux sportifs et coopératifs

1. Le parcours dans la cour (Gilbert Dumont + 1 parent d'élève)

5 activités prévues :

a. Chant permettant de se connaître, coopératif et participatif : « le fermier dans son pré », ronde, avant de commencer on donne le nom de son voisin de droite.

b. Endurance solidaire

c. Le chat et la souris : les enfants sont en cercle, une grosse balle à une extrémité (le chat), une balle de tennis à l'autre (la souris). Au signal, les balles circulent de mains en mains, le chat doit rattraper la souris... Naturellement, au bout d'un moment, la grosse balle rattrape la petite (elle est plus facile à faire circuler) : joies, excitations, émotions partagées...

d. Les frangins rangent leurs chambres (ou frangines) : deux enfants dans un cercle (chacun) où se trouve une caisse remplie de balles de tennis. Au signal, les enfants jettent les balles de tennis hors de la caisse en les faisant rouler, tous les autres enfants ramassent les balles et reviennent les déposer dans la caisse (sans entrer dans le cercle). Le gagnant est celui des deux enfants qui vide entièrement sa caisse.

e. Babyfoot

Une zone rectangulaire de jeu, il faut faire circuler une balle d'un bord à l'autre du rectangle, sans que la balle ne se perde (ne sorte du terrain ou s'immobilise entre les enfants). Les enfants sont en place dans le rectangle mais ne peuvent pas se déplacer (tels des joueurs de babyfoot). Il faut donc élaborer une tactique avant de commencer...

On peut rejouer avec un frisbee à la place du ballon.

2. Kin-Ball (Magalie Tresch + 1 parent d'élève)

Le Kin-ball est un grand ballon gonflé, très léger par rapport à sa taille. Un enfant ne peut pas y jouer seul. C'est un jeu d'équipe et c'est même le jeu sportif coopératif par excellence. L'objectif du jeu est que les cinq joueurs d'une même équipe parviennent ensemble à attraper le Kin-ball et à

l'immobiliser, à le maintenir des deux mains ouvertes, bras tendus puis à poser un genou au sol. Ils s'exclament alors en chœur : "Omni Kin !"

a. Jeu de découverte : les 18 élèves sont disposés en rond. Ils se passent le ballon :

- en le faisant rouler au sol,

- en l'envoyant en l'air et en le renvoyant de différentes manières.

b. Organisation de petits matchs : 4 équipes de quatre couleurs différentes. Les enfants portent des dossards.

Voir site de l'OCCE.

Une même équipe regroupe des élèves de cycle 2 et de cycle 3. Les grands doivent être attentifs aux petits. Les enfants doivent s'entendre pour que le ballon ne leur échappe pas.

c. Jeu de retour au calme : le pont de la rivière

Les enfants sont couchés sur le sol les uns contre les autres : ils forment un pont sur lequel l'enseignante fait rouler tout doucement le ballon en le poussant. Lorsque le ballon arrive au bout du pont, le dernier élève se lève, fait rouler le ballon derrière ses camarades puis se place au «début du pont» pour faire rouler le ballon...

3. Jeux de confiance (Florence Meyer + 1 parent d'élève)

Apprendre à se faire confiance les uns en les autres

La chenille aveugle-muette :

Il s'agit de former une chenille en mettant 3 ou 4 élèves en file indienne se tenant par les épaules. Tous ont les yeux bandés, sauf le dernier de la chenille qui va devoir diriger ses camarades, sans parler, à travers un parcours balisé.

Pour ce faire, il devra taper sur l'épaule droite ou gauche de la personne devant lui, qui devra à son tour transmettre ce message afin d'indiquer à la « tête » de la chenille quelle direction prendre.

Ce jeu appelle immédiatement les élèves privés d'un des cinq sens à devoir se faire confiance les uns en les autres, mais également à devoir s'écouter, pour marcher ensemble dans la bonne direction.



Le nœud gordien :

Les enfants placés en cercle tiennent la main de leurs voisins. Sans se lâcher, ils forment un nœud en se tournant, escaladant, passant par-dessous les camarades, etc.

Un curieux observe la manœuvre de l'extérieur. Lorsque le nœud est bien formé, il essaie de le défaire en donnant des indications verbales à ses camarades.

Il s'agit pour les enfants d'apprendre à se respecter afin de ne pas faire mal à leurs camarades lors de la réalisation du nœud. Et pour ceci, il faut apprendre à communiquer ensemble.

Cet exercice de coopération est un remède contre l'agitation. La grande concentration requise pour la résolution de la tâche peut favoriser une relaxation bienvenue.

4. Jeux de société coopératifs (Christine Mascali + 2 parents d'élève)

S'entendre pour réussir et pour gagner ensemble

Trois jeux différents ont été proposés et les groupes ont tourné afin que chaque enfant passe à tous les jeux.

Le crayon coopératif (6 joueurs maximum) : c'est un crayon en bois relié par 4 à 6 cordelettes. Chaque enfant tient une corde différente et ensemble, ils doivent faire un dessin ou se déplacer dans un labyrinthe sans jamais toucher le crayon directement.



Bamboléo : c'est un jeu d'adresse. L'un après l'autre, chaque joueur pose une pièce sur un plateau en bois qui est en équilibre sur une boule sans le faire tomber. Le jeu est gagné par tous lorsque toutes les pièces ont été posées et que le plateau est toujours en équilibre sur sa boule.



Dessiner ou mimer, c'est gagner ! Deux équipes s'affrontent. Chaque équipe joue l'une après l'autre. Un des joueurs doit mimer ou dessiner (choix personnel des enfants en fonction de leurs affinités) pour faire trouver le plus de mots possible à ses coéquipiers en une minute. Le jeu s'arrête quand chaque enfant a mimé ou dessiné une fois. L'équipe qui a fait deviner le plus de mots gagne le jeu.

5. Jeux coopératifs (Pierre Ruch de l'OCCE)

Trouver une solution d'entraide (par groupe de 5) à une situation problème qui exige la coopération.

Tout commence par une histoire :

Il était une fois un groupe d'explorateurs qui a trouvé au fond d'une grotte en haut d'une montagne un énorme œuf qu'ils ont emporté. Ils sont poursuivis par un animal énorme : la « mère » de l'œuf. Ils se retrouvent devant une rivière sans fond peuplée de tous les dangers connus (à définir...). Ils sont en possession de 4 « piliers » magiques qui sont solides dans l'eau tant qu'on ne les lâche pas... sinon ils s'en vont au fil du courant.

Comment traverser une rivière de 5 m de large à 5 en ne disposant que de 4 piliers, matérialisés par des feuilles de carton (format A3+) sur lesquelles poser les pieds et prendre appui pour ne pas "tomber dans l'eau" ?

Comment faire passer tout le monde sans risques ?

Réfléchir à une solution, l'essayer, jouer puis comparer les différentes propositions.

La solution n'a été trouvée qu'une seule fois par un groupe : construire un pont en se tenant par les bras et en mettant en place des « arches » qui s'appuient sur les piliers ! Ensuite tout le monde peut passer.

NB : les individualités fortes (mâles surtout...) ont souvent imposé des solutions qui ont échoué car elles n'ont permis qu'au « dominant » de passer la rivière. La parole des filles n'a pas été suivie très souvent...

Peindre, graver, plier : réalisations plastiques

1. Peinture de totems et de lés de papier peint (Corinne Wipf + 2 parents d'élève)

Peindre des totems pour notre école
10 piquets de bois ont été achetés (5 de 2 m 50 et 5 de 3 m). Ils ont été préalablement poncés et une sous-couche de peinture blanche a été apposée par la maitresse.

Les groupes se sont succédés pour les décorer par étapes. Le premier groupe a délimité des zones avec des couleurs acryliques brillantes différentes, puis les groupes suivants ont imaginé et peint des symboles, des graphismes dans ces zones, toujours à la peinture acrylique. Les élèves, ayant eu beaucoup de plaisir pour cette activité, ont réalisé les totems en un jour et demi.

Peindre des lés de papier peint pour décorer notre école

Heureusement, la maitresse avait prévu une activité de secours et les groupes suivants ont eux peint des lés de papier peint en utilisant des cercles plus ou moins concentriques avec obligation de varier les couleurs à chaque nouveau cercle. Les lés obtenus seront collés dans la cage d'escalier d'un bâtiment de l'école. Consigne supplémentaire, tout le lé devait être peint et la couleur de début ne devait plus apparaître. Le tout dernier groupe a eu la possibilité d'ajouter des graphismes ou dessins dans les cercles obtenus.

Pour les deux activités, chaque groupe de 15 élèves a travaillé en trois sous-ateliers de six élèves et il a fallu l'aide de deux parents avec l'enseignant pour gérer la totalité. Grâce à cette organisation, discuter et coopérer était plus facile pour eux. Cette réalisation collective qui requerrait la présence de deux parents en plus de l'enseignant pour seulement 15 élèves aurait été impossible dans le cours habituel de la classe.

Les totems, témoins fiers et emblématiques de nos journées de la coopération sont maintenant "plantés" à l'entrée de l'école.

2. Gravure et impression de maisons (Audrey Steeg + 1 parent d'élève) Réaliser des impressions de maisons

Matériel : crayons de papier, rouleaux encreurs, feuille de canson découpées, encres d'imprimerie jaune, verte et bleue, chiffons, cubes de polystyrène, produit de nettoyage des encres.

Point de départ

Mai 2016 : une exposition temporaire a été installée dans La Rue intérieure de La Passerelle avec la participation de cinq élèves de l'école des Romains, inscrits à l'accueil périscolaire. Cet événement a permis de mettre en valeur les réalisations de ces élèves (confectionnées lors d'ateliers d'initiation à différentes techniques de gravure) et de les intégrer à une exposition de véritables artistes contemporains.



La réalisation

Parmi ces œuvres de gravure était exposée la gravure « Maisons » d'une jeune artiste régionale : un tableau composé de 4 impressions d'une multitude de petites maisons.

Pour les journées de la coopération, l'idée était de reprendre cette accumulation de maisons pour créer un village. Chaque maison serait à l'image de son auteur : originale et unique.

Pour initier tous les élèves de l'école à la gravure en un temps limité (45 minutes), la gravure au crayon sur polystyrène était la technique la plus adaptée.

Le tableau original était installé dans la classe. L'accueil de chaque groupe se faisait devant l'œuvre « Maisons ». Pour introduire la technique, une petite discussion amenait les enfants à comprendre d'eux-mêmes le principe de la gravure (gravure, encre, empreinte, tampon). La présence dans certains groupes des cinq enfants déjà initiés a permis à ces derniers de valoriser leur maîtrise récemment acquise !

Il y avait trois tables de travail, sur chacune d'elles était installé un « poste d'encre » : un bleu, un vert, un jaune. Chaque enfant disposait d'un carré de polystyrène. Avec son crayon de papier, chacun y gravait soit sa propre habitation soit l'habitation de ses rêves. C'est ainsi que sont apparus des tipis, des caravanes ou des cabanes parmi les maisons traditionnelles ou les appartements !

Moment magique où les visages montraient la satisfaction de chacun : l'encre. Grâce au rouleau en caoutchouc passé dans de la véritable encre

d'imprimerie, les enfants ont enduit leur polystyrène pour enfin le transférer sur un petit carton carré de la même taille.

Cette encre demande un temps de séchage d'au moins trois jours. Il a donc fallu installer dans la classe un « poste de séchage ». Tous les cartons alignés sur ces tables ont permis aux enfants d'avoir un avant-goût de l'œuvre collective finale. Et la curiosité l'emportant : chacun allait voir les maisons voisines !

L'œuvre collective était constituée de toutes les petites maisons imprimées. Les plaques de polystyrène, finalement très jolies aussi, ont également été exposées.

3. L'origami (Sylvie Magron + 2 parents d'élève)
Réaliser une fresque géante représentant un poisson, composée de 266 petits poissons
Pour organiser cet atelier nous sommes inspirés du travail réalisé par un atelier au cours des journées de la coopération relaté dans le N°32 de *Chantiers*.

Sylvie était épaulée par deux parents.

Matériel :

- des feuilles carrées de papier brouillon (pour les essais)
- des feuilles carrées (prédécoupées) de papier spécial origami de différentes couleurs
- une feuille avec le modèle de pliage pour chaque groupe
- une "frise " composée du pliage réalisé, étape par étape, affichée au tableau
- une grande toile bleue figurant l'eau
- un modèle de grand poisson

Déroulement : les 18 élèves sont divisés en quatre ou cinq groupes d'enfants issus des différentes classes.

Un poisson plié est distribué à chaque groupe de même que le modèle photocopié. Les enfants "lisent" et essaient de comprendre les schémas représentant les différentes étapes du pliage puis ils le réalisent. Ils peuvent se lever pour aller vérifier au tableau s'ils ont bien compris.

Les plus grands doivent aider les plus petits ; ceux qui ont compris aident ceux qui sont en difficulté.

Sylvie ou les parents n'interviennent que si tout les membres d'un groupe sont bloqués et qu'aucun des enfants ne trouve la bonne solution.

Chaque enfant va disposer son poisson sur la toile comme il le souhaite. Au fur et à mesure la silhouette du "grand poisson" se dessine. Des ajustements sont nécessaires pour que la forme convienne. Là aussi, il s'agit d'un travail collaboratif fait d'essais.

Ensuite, ceux qui connaissent des pliages différents les montrent aux autres.

Ce sont les deux parents d'élèves qui ont collé les 266 poissons sur la toile et ajouté quelques éléments de décoration (algues).



4. La cuisine (Belinda Deleau, 1 jour et 1 papy le jour et demi suivant + 2 parents d'élève)
Confectionner ensemble de délicieuses bouchées "surprises"

Les enfants ont suivi une recette simple de bouchées à base de biscuits écrasés, de lait, de sucre vanillé et de fruits secs, déclinées en trois saveurs : noisette, amande et noix de coco.

Les 18 élèves étaient répartis en trois groupes de cinq enfants ; chaque petit groupe avait pour mission de lire la recette proposée, de s'organiser pour se répartir les tâches à accomplir et de coopérer afin de réaliser la recette.

A la fin, après avoir fait la vaisselle et rangé, ils ont pu déguster avec plaisir les bouchées aux différents parfums qu'ils avaient réalisées.



5. La fabrication d'instruments de musique (Véronique Flesch ou Mathilde + 2 parents)

Fabriquer des instruments de percussion

L'objectif était que les enfants s'entraident pour réaliser chacun 2 instruments de musique puis rentrent chez eux avec leurs instruments.

Matériel

- rouleaux de papier en carton, bouchons multicolores de bouteilles plastiques perforés, ficelle, des graines de lentilles, des bâtons de glace
- crayons de papier, gomme, règles, ciseaux, feutres de couleurs
- des pistolets à colle (manipulés par les adultes)

Les enfants sont repartis en trois groupes de cinq élèves.

Fabrication des crécelles

- enfilez les bouchons préalablement percés dans la ficelle
- faire un nœud bien serré à chaque extrémité (cela nécessitait de l'entraide !)
- fixer un point de colle à chaque extrémité (ce sont les adultes qui manipulent le pistolet à colle)
- fixer le tout sur un bâtonnet de bois (à la colle)

Fabrication des maracas

- tracer un rectangle aux mesures du rouleau (mesures données par l'enseignante)
- le découper
- le décorer aux feutres
- tracer 2 x 2 cercles concentriques dont les mesures des 2 petits correspondent aux 2 faces rondes du rouleau et celles des 2 grands, à ces mesures + 1 cm
- découper les cercles puis des entailles de 1 cm qui permettront de réaliser une fermeture à chaque bout du rouleau
- fixer un cercle à la colle puis au scotch
- verser des lentilles dans le rouleau
- scotcher le deuxième couvercle

Jouer !

Quoiqu'apparemment très simples à réaliser, la fabrication de ces instruments nécessitait que les enfants s'entraident beaucoup, pour les mesures, les tracés, le découpage et même pour faire les nœuds, pour verser les lentilles sans en faire tomber.

Et bien sûr, avant de la quitter, par égard pour les suivants, chaque groupe devait ranger sa table.

Trouver, dire chanter les mots, les phrases pour communiquer et agir dans différentes situations

1. Le théâtre d'improvisation (Soizic Stibe-Herbaut)
Improviser des sketches

L'objectif est de permettre à chacun de s'exprimer oralement, dans des situations très variées en s'appuyant sur les autres membres de son équipe pour s'exprimer. La parole de l'un dépend de celle de l'autre.

Mise en route

- échauffement de la voix : vocalises, jeux de voix
- exercices d'articulation
- jeux de déblocage : se présenter de différentes manières

Jeux d'improvisation

Trois équipes mixtes et hétérogènes (jaunes, bleus, rouges) de cinq acteurs sont formées.

Le jeu consiste en "l'affrontement" de deux équipes composées généralement de cinq joueurs.

Les membres de la troisième équipe sont les juges. Les rôles tournent.

Deux types d'improvisations sont possibles.

Comparée

Chaque équipe, à tour de rôle, doit improviser sur le même thème. Aucune communication n'est permise sur le banc pendant l'improvisation de l'autre équipe.

Mixte

Les deux équipes doivent improviser ensemble sur le même thème.

L'improvisation terminée, chaque spectateur est appelé à voter pour l'équipe qu'il a préférée.

Les thèmes proposés : il s'agit le plus généralement d'un mot ou d'une courte phrase choisis par le meneur de jeu (ici, c'est l'enseignante) :

- *Dis maman, comment on fait les bébés ?*

- *La machine à laver*

- *Le président de la République visite l'école*

- *Montre-moi ton bulletin*

À la fin de la lecture du carton, les équipes disposent de deux minutes pour se concerter c'est à dire se répartir les rôles, ceux des personnages, des animaux mais aussi des objets (machine à laver, lavabo...).

La durée du sketch : elle varie généralement de 30 secondes à 8 minutes.

À la fin de chaque improvisation, le public vote pour la meilleure prestation. Un point est accordé à l'équipe obtenant la majorité des votes du public qui remporte l'improvisation.

Les enfants s'expriment, doivent s'écouter et répondre très vite. Ils jouent ensemble ; c'est un travail d'équipe car leur improvisation, même humoristique doit être cohérente.

Cet atelier a rencontré un tel succès qu'après ces journées, les élèves de Soizic lui ont souvent demandé d'organiser des moments de théâtre d'improvisation. Il en est de même pour la nouvelle classe qu'elle a cette année.

2. Le secourisme (Marie-Josée Eberlen)

Apprendre les gestes de premiers secours

Le lien entre coopération et secourisme est évident. Cet atelier, animé par Marie-Jo, formatrice en secourisme, a permis à tous les enfants de l'école d'apprendre que porter secours est un devoir citoyen. Nous devons tous apprendre l'entraide, apprendre à avoir le souci de l'autre, savoir l'aider lorsqu'il est en détresse et faire les bons gestes. Savoir porter secours est un sujet qui touche tous les enfants petits et grands. Ils ont pu s'exprimer et mettre en commun leur expérience et poser des questions.

Savoir qui alerter et comment alerter est le premier maillon de la chaîne des secours. Les enfants ont appris le rôle des services de secours, pompiers et SAMU et leurs numéros d'urgence. Ils ont appris comment ils doivent se comporter, quelle doit être leur attitude, comment ils doivent agir en cas de situation d'urgence en présence d'une victime.

Ils ont appris les bons gestes à avoir face à des traumatismes des membres et des hémorragies.

Cet atelier avait également pour objectif de semer des graines et d'inciter certains à s'inscrire chez les pompiers lorsqu'ils auront 12 ou 13 ans ou à suivre plus tard la formation de secouriste.

14



3. L'écriture (Claire De Bouvier + 2 parents d'élève)

Construire des arbres à mots

Chaque enfant est invité à trouver puis à écrire son mot, un mot qui lui plaît, qui reflète ce qu'il aime ou ce qui lui est cher. Les 18 mots écrits sur des formes en papier de six couleurs différentes représentent chaque membre du groupe. Les élèves se regroupent par trois (les groupes sont formés grâce à la couleur de leur papier) et ont pour objectif de trouver un point commun à leurs trois mots personnels. Ils doivent souvent expliciter le choix de leur premier mot afin de trouver dans la discussion un nouveau mot qui les rassemble et qui leur plaît. Ce mot est écrit sur une nouvelle feuille de papier d'une autre couleur mais de la même forme. Deux grands groupes de trois groupes, soit neuf élèves par groupe, sont formés, à nouveau grâce aux couleurs choisies. Une discussion est menée dans chacun de ces groupes pour trouver un mot reliant les trois derniers mots écrits. Il faut à nouveau s'écouter, comprendre les choix des uns ou des autres et faire des compromis pour choisir un mot qui plaise aux neuf élèves du groupe.

Tous ces mots sont placés sur un panneau posé sur une table au centre de la salle et forment par exemple un arbre : les 18 mots personnels représentent les feuilles les plus hautes, puis les mots choisis à la deuxième et la troisième étape sont collés sur les branches, de plus en plus proches du tronc.

La dernière étape consiste ainsi à choisir le mot à écrire sur le tronc, un mot fort qui puisse réunir les deux derniers mots écrits, et dans lequel chaque membre du grand groupe se retrouve.

Cette activité permet donc de prendre en compte les intérêts de chacun puis de souligner ce qui unit les enfants. Les mots communs reflètent finalement des valeurs fortes qui rassemblent les élèves : « aimer », « liberté », « ensemble », « amitié », « partage » ...

A la fin de l'atelier, pendant l'interclasse, les parents collent les mots posés sur de grandes feuilles et réalisent les arbres à mots, les fleurs de mots...

4. La chorale (Stéphane Judel)

Apprendre un chant...

C'est d'abord, et très simplement, le plaisir de chanter ensemble. On vit, on ressent, physiquement, qu'on est dans un groupe.

L'objectif de l'atelier était d'apprendre un chant en 40 minutes, pour le chanter ensuite tous ensemble, et bien sûr devant un public.

Après un échauffement vocal et quelques exercices ludiques de justesse, il fallait d'abord comprendre ce que l'on chante : c'est un des intérêts du groupe très hétérogène. Les petits donnent leur avis, les grands valident ou non, et si nécessaire, l'adulte est là pour arbitrer ou aller plus loin. Le choix du chant n'était bien sûr pas anodin... "Résiste" (France Gall), "prouve que tu existes, cherche ton bonheur partout, va, refuse ce monde égoïste" : message fort, et tout à la fois simple, dans l'esprit des journées de la coopération.

Le chant choisi était assez exigeant.

D'un point de vue vocal, il va haut dans les aigus et bas dans les graves (tout en restant adapté à la tessiture d'enfants de ces âges). Chacun a pu vivre là une expérience simple : on y arrive ! Nos voix savent chanter plus haut ou plus bas qu'on ne croit.

D'un point de vue rythmique, les enfants ont compris là l'importance de suivre un "chef", la nécessité absolue d'être attentifs, de s'écouter, pour réussir à être ensemble. Et pour ces 40 minutes intensives, et pour cet objectif, il était évidemment très appréciable et apprécié de faire partie d'un groupe à effectif réduit !

Pour finir, conçus à la fois comme une aide à la mémorisation des paroles (là également, les plus grands étaient en appui pour aider les plus petits puisqu'ils pouvaient lire les paroles sur grand écran), et comme éléments visuels du spectacle, de petits gestes de chorégraphie accompagnaient l'apprentissage du chant.

Enfin, comme une démonstration de motivation, les enfants ont appris le reste des paroles, et un mois et demi plus tard, sur une scène, devant leurs parents spectateurs, non plus à 18 mais à 275, ils ont fait l'expérience du plaisir de chanter ensemble !

5. La philosophie (Annie de Larochelambert + 1 parent d'élève)

Réfléchir, à ce que nous étions en train de vivre, le définir, le nommer

L'objectif était que les enfants nomment, définissent, expliquent ce qu'ils étaient en train de vivre, qu'ils prennent conscience de ce qu'ils pensent, de leurs représentations, qu'ils confrontent leur vécu, leurs perceptions, leurs points de vue et qu'ils s'écoutent sans se juger ni se moquer.

a) Accueil des enfants : ils s'installent sur les chaises disposées en rond. Explication de l'étymologie du mot philosophie. Un philosophe = un ami de la sagesse La sagesse c'est d'apprendre à se poser des questions, comprendre que tout le

monde ne pense pas comme moi et découvrir ce que les autres peuvent m'apporter. L'objectif est de discuter pour mieux comprendre ce qu'ils pensent, ce qu'ils vivent.

Rappel des règles :

- On a le droit d'exprimer avec respect ce que l'on pense.
- On écoute celui qui a le bâton de parole (baguette sur laquelle est fixée une grande fleur jaune).
- On ne se moque pas mais on a le droit de ne pas être d'accord.
- On a le droit de ne rien dire et de passer son tour.

b) Première question : Pour vous qu'est-ce que coopérer ?

Ce que les enfants disent est noté au tableau.

Ils sont invités à donner des exemples.

D'un groupe à l'autre, la définition se précise.

c) Puis une question qui amorce le débat est posée.

Cette question varie d'un groupe à l'autre :

- Certains enfants ont dit que coopérer c'est aider.
- À l'école, qu'est-ce que cela veut dire aider ?
- Un des ateliers proposés s'appelle l'atelier "confiance". Est-ce qu'il y a un lien entre la coopération et la confiance ? Lequel ?
- Certains enfants ont dit que coopérer c'est partager. Qu'en pensez-vous ?
- Est-ce que coopérer c'est aussi travailler ? Qu'est-ce que travailler ?
- Est-ce qu'il faut être copains pour coopérer ?
- Un enfant a dit que : "Les journées de la coopération, c'est un vrai bonheur !" Qu'est-ce que le bonheur ?
- Est-ce qu'on réussit mieux lorsqu'on coopère ?
- ...

Le bâton de parole fait le tour. Les enfants parlent, s'expriment. Ceux qui ne veulent rien dire ont le droit de se taire. Ils passent le bâton au suivant. Certains répètent ou reformulent ce qu'un enfant a dit ou donnent un exemple. L'enseignante n'intervient que pour relancer la discussion. Elle prend des notes qui sont recopiées sur l'ordinateur par une maman d'élève volontaire.

d) À la fin de l'atelier, l'enseignante demande aux enfants de trouver tous ensemble une phrase qui récapitule leur groupe. Celle-ci est écrite au tableau. (voir document page 16)