

Pour aller plus loin

1.9

LE JEU DU DONNEUR¹⁰

Source : CONSEIL QUÉBÉCOIS DE LA COOPÉRATION ET DE LA MUTUALITÉ - CQCM(2008). Ensemble vers la réussite : démarche d'initiation à l'entrepreneuriat coopératif, 2e édition, Lévis, Conseil québécois de la coopération et de la mutualité, 204 p.

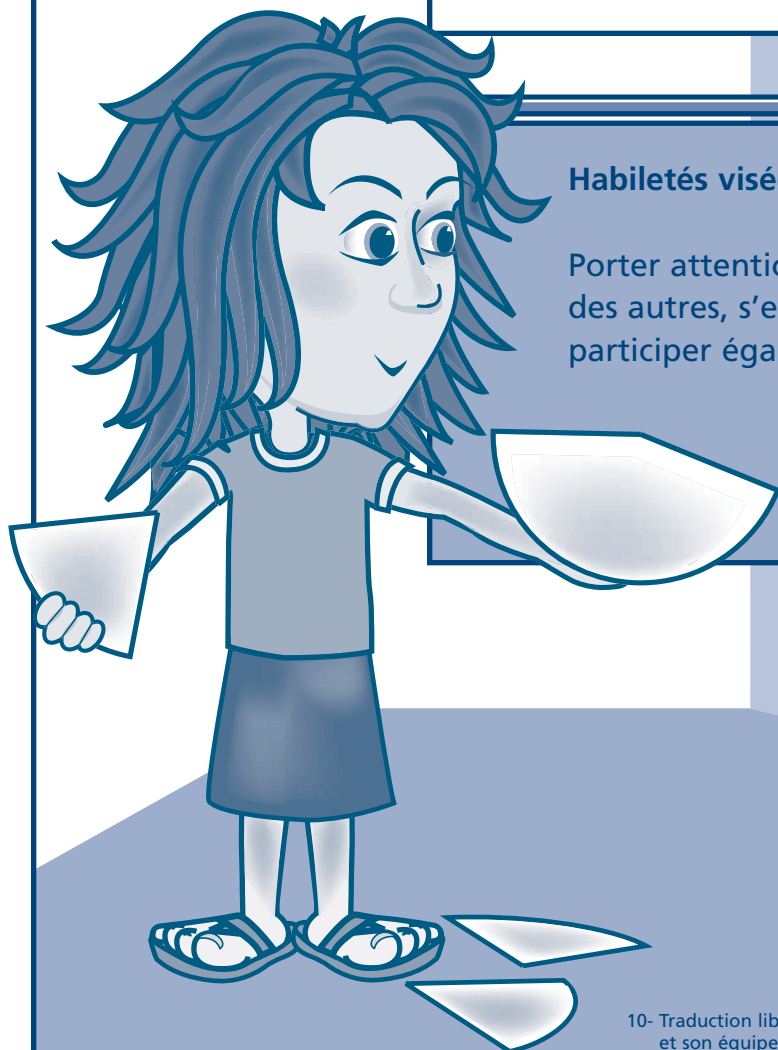
1

Objectif

Résoudre un problème en utilisant uniquement un langage non verbal.

Habiletés visées

Porter attention aux besoins des autres, s'entraider, participer également.



10- Traduction libre, *Programme de l'Instruction complexe*, Elizabeth G. Cohen et son équipe de l'Université de Stanford, Californie.

ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE



PRÉPARATION

Matériel pour chaque équipe

Cercles ou carrés découpés en fragments (p. 64-66)
 Quatre enveloppes
 Quatre fiches de rétroaction (p. 67)

Structure coopérative

Partage égal de matériel

Formation des groupes

Équipe hétérogène de quatre élèves (groupe de base)



ACTIVITÉ

Amorce

L'enseignant présente aux élèves une séance de « Cercles brisés » (modelage). Il se retire et demande à un élève au hasard de le remplacer. L'équipe modélise un déroulement de l'activité alors que les autres observent. À tour de rôle, un élève observateur prend la place d'un joueur.

Déroulement

Chaque équipe reçoit l'ensemble des pièces. Un membre en assure la distribution égale entre les coéquipiers. La tâche consiste à recomposer les cercles en interagissant avec les autres membres de manière spécifique.

Consignes pour les élèves :

- Tu ne prends pas de pièce, mais tu en donnes seulement.
- Tu joues dans le plus grand silence.
- Tu ne fais aucun signe aux autres joueurs.
- Tu complètes toi-même ton propre cercle.
- Vous ne pouvez donner ni recevoir de suggestions des autres.
- Tu ne piges pas les pièces dans le jeu d'un autre.
- Tu glisses une pièce à la fois à un autre joueur.
- Tu ne places pas la pièce dans le jeu de l'autre, mais tu la glisses devant lui.

L'équipe a réussi lorsque chaque membre a complété son cercle. Si un groupe termine avant les autres, il en avise l'animateur, puis il essaye de découvrir d'autres combinaisons possibles pour former des cercles.



RÉTROACTION

Rétroaction sur les apprentissages

L'enseignant pose les questions suivantes :

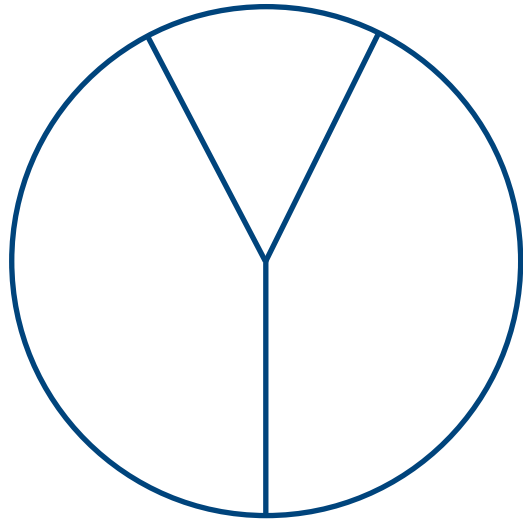
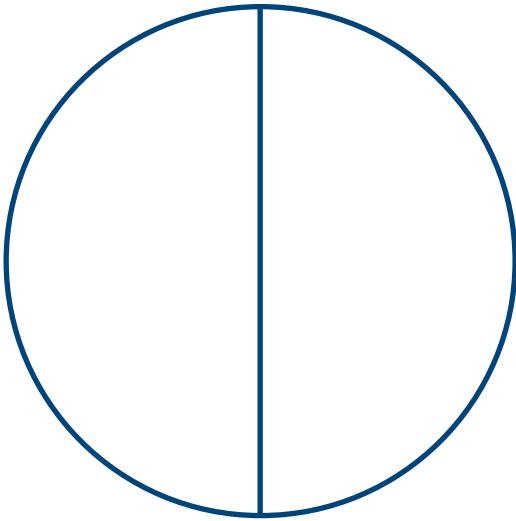
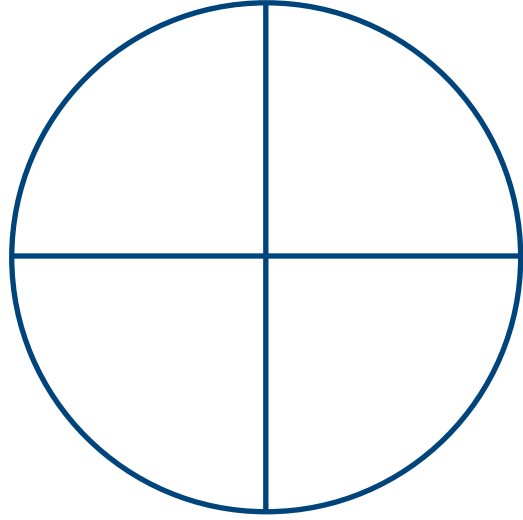
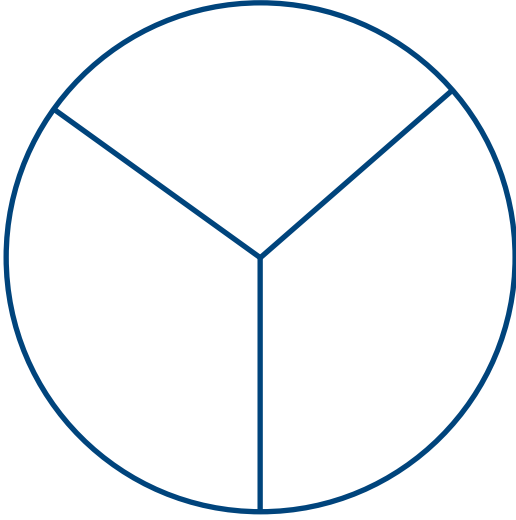
- Quelles actions avez-vous réalisées qui ont aidé à résoudre le problème?
- Quelles actions avez-vous réalisées qui ont nui à la résolution du problème?
- Quelles actions les autres membres de l'équipe ont-ils réalisées qui ont pu aider à résoudre le problème?
- Quelles actions les autres membres de l'équipe ont-ils réalisées qui ont nui à la résolution du problème?

Rétroaction sur le processus de coopération

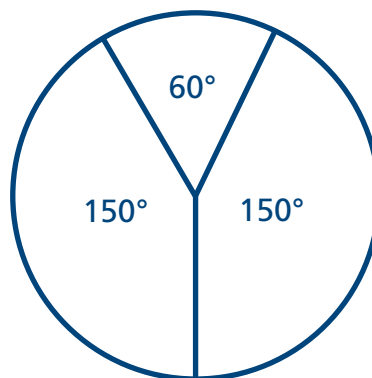
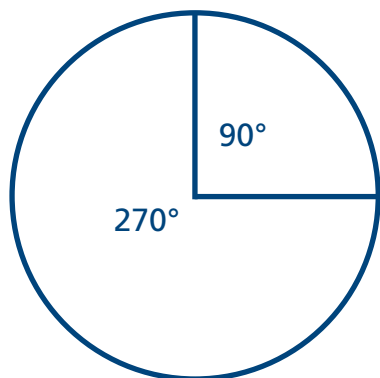
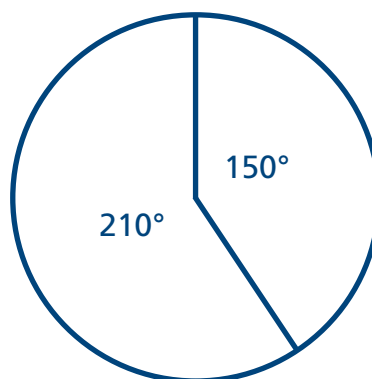
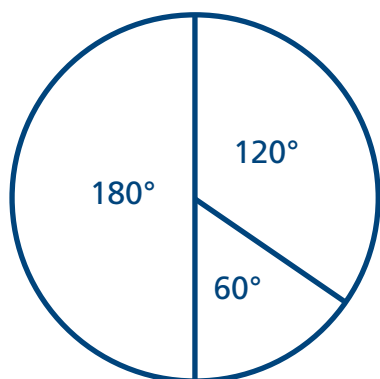
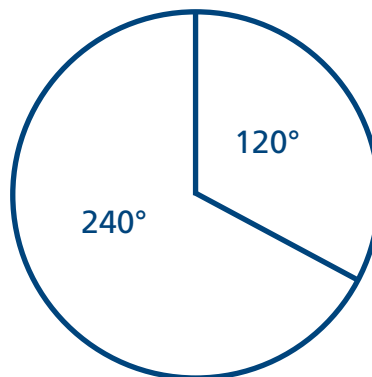
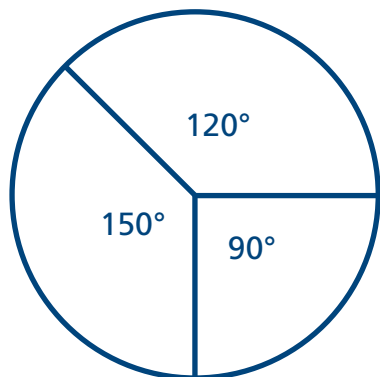
L'enseignant fait remplir la fiche de rétroaction :

- Quelle a été, en général, l'attitude de l'équipe?
- Quelles sont les stratégies utilisées par votre équipe pour vous comprendre sans prononcer un mot?

LES CERCLES BRISÉS SIMPLES

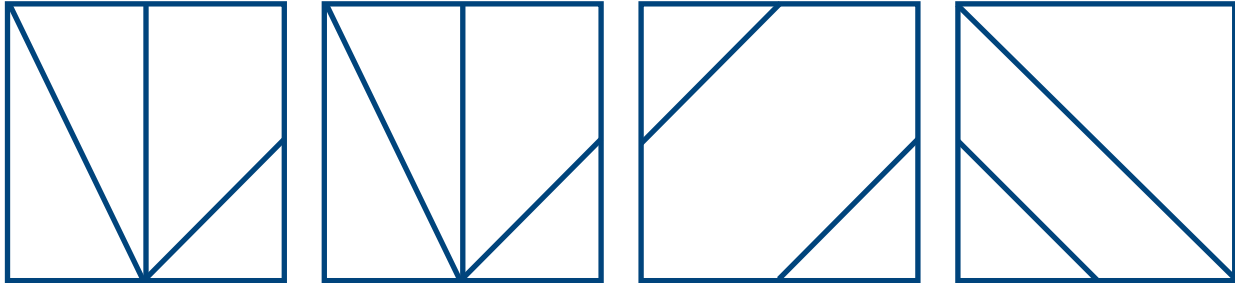


LES CERCLES BRISÉS AVANCÉS

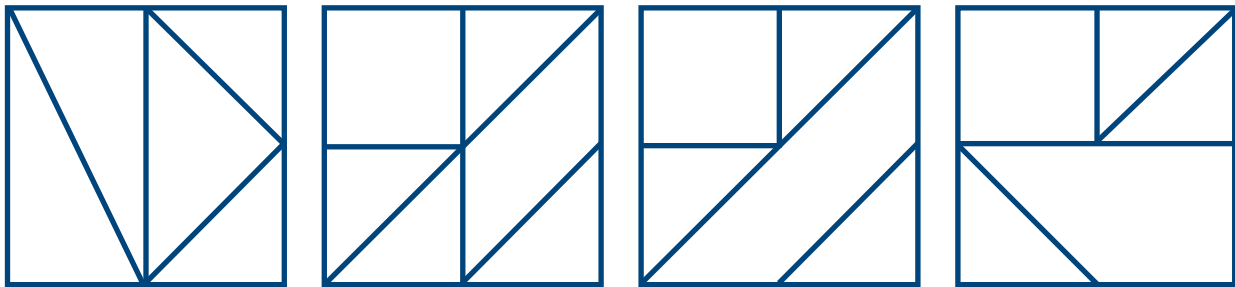


LES CARRÉS BRISÉS (3 versions)

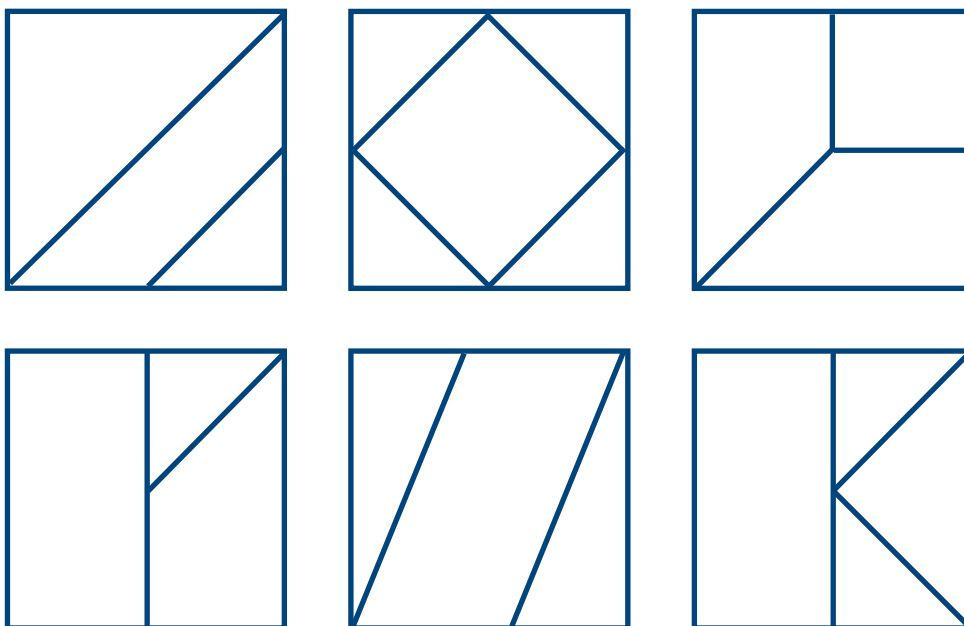
Version 1



Version 2



Version 3



FICHE DE RÉTROACTION



Quelle a été, en général, l'attitude de l'équipe?

Quelles ont été les stratégies utilisées par votre équipe pour vous comprendre sans prononcer un mot?

