



Outil d'animation ludopédagogique

Auteur : Hervé Chaplais

Votre classe a reçu une commande : elle va vivre une aventure coopérative.

Vous allez devoir « faire ensemble », vous allez devoir « forger ensemble » un projet que personne n'a réalisé avant vous.

Vous écrivez alors l'histoire de cette aventure car rien n'a été écrit avant vous, vous décidez de l'histoire car rien n'a été décidé avant vous...

Composition de l'outil

L'outil se présente sous la forme d'un document PDF composé de 11 planches recto-verso à découper.

Il comporte 70 cartes, dont 33 modèles différents, réparties en 5 catégories. Il propose également 12 cartes pour évaluer les compétences psychosociales (CPS), ainsi que quelques cartes vierges à personnaliser pour que chaque enseignant puisse adapter l'outil à son groupe.

Conseils pour l'impression des cartes

Les cartes et ce document d'accompagnement sont librement disponibles et imprimables sous la forme « Imprimer et jouer » depuis le site internet d'Educagri éditions, sur la fiche de l'ouvrage *45 repères pour animer et développer le pouvoir d'agir en éducation socioculturelle*. La page est ici : <https://boutique.educagri-editions.fr/livres/2142-45-reperes-pour-animer-et-developper-le-pouvoir-d-agir-en-education-socioculturelle-9791027504527.html>

Nous vous conseillons d'imprimer les cartes sur papier blanc au format A4, de grammage d'au moins 250 g/m². L'impression doit se faire en format paysage, recto-verso avec l'option « Retourner sur les bords courts ». Les cartes sont à découper face verso (dos des cartes). Pensez aussi à plastifier les cartes pour prolonger leur durée de vie !

Pour animer un groupe-classe, un jeu suffit. Si vous souhaitez mettre en place plusieurs commissions (sous-groupes), certaines cartes Rôle, Outils et Action doivent être dupliquées au sein de chaque commission.

Matériel supplémentaire à prévoir : de quoi prendre des notes, un minuteur ou un chronomètre ou une montre.

Contextualisation

Cet outil ludopédagogique est destiné à tous les travaux de groupe menés de façon démocratique et coopérative dans lesquels chacun et chacune est le héros. Il est destiné aux apprentissages liés à la mise en œuvre et à l'analyse de la conduite d'un projet coopératif dans le cadre des capacités C4.2 et C4.3 du bac pro. Il peut aussi être adapté à toute forme de pédagogie par projet.

La finalité de cet outil n'est pas de savoir s'en servir mais de savoir... s'en passer. Il vise à produire des habitudes d'organisation collective, des formes d'automatisme dans l'élaboration d'institutions élémentaires (règles de fonctionnement et rôles) pour mieux « vivre ensemble » et « agir ensemble » au sein d'un collectif démocratique.

Une commande a été adressée au groupe-classe, la forme « primaire » d'un conseil coopératif. Le groupe se met au travail mais, avouons-le, c'est un peu le chaos au début. Petit à petit, sous le regard des enseignants, les apprenants comprennent qu'il va falloir s'entendre, s'écouter, se comprendre, et donc instaurer des règles de fonctionnement pour pouvoir avancer. C'est le début de l'institutionnalisation de la vie collective... Tout au long du processus, le groupe-classe va enrichir, développer et affiner les institutions qui régulent la vie du groupe.

Le groupe a toujours un pas d'avance. L'enseignant est à côté pour accompagner, canaliser, fluidifier, faciliter les échanges et les prises de décision. C'est justement le rôle de cet outil : aider l'enseignant comme les apprenants à formaliser les institutions de régulation du groupe-classe. L'enseignant et les apprenants réfléchissent et nomment les institutions, incarnées dans ce jeu par des rôles.

Faire Forger propose des cartes qui matérialisent, formalisent certains rôles et interactions au sein du groupe. Cet outil s'appuie sur les trois pédagogies préconisées pour le projet collectif :

- pédagogie de projet, « quand les apprentissages se font par et dans l'action » ;
- pédagogie coopérative, « quand les apprentissages se font en apprenant des uns et des autres » ;
- pédagogie institutionnelle, « quand les apprentissages sont l'occasion de définir des règles de vie collective ».

Description des catégories de cartes

Rôles de régulation

Le Président du Conseil, la Vigie, le Maître de cérémonie, le Maître du temps, le Crieur public, le Maître de la parole, le Scribe, la Bergère.

Ces cartes servent à réguler la vie collective. Elles proposent les rôles essentiels pour faciliter la vie d'un collectif et la réalisation d'activités dans le cadre d'un travail de groupe. Il peut être conseillé de fonctionner par binôme au début du parcours : deux apprenants prennent la responsabilité d'un seul rôle de régulation. C'est pourquoi le jeu de base propose parfois deux exemplaires d'un même rôle de régulation.

Rôles d'attention

Le Tisserand, le Troubadour, l'Aubergiste, le Forgeron, l'Éclaireur.

Ces cartes servent à perfectionner la vie collective et la maîtrise des compétences psychosociales. On peut considérer les rôles d'attention comme une extension du jeu. Quand un apprenant maîtrise les rôles de régulation, l'enseignant ou un Maître de cérémonie peut lui proposer de tirer au sort un rôle d'attention ou de le choisir. Les rôles d'attention mobilisent de façon combinée plusieurs compétences psychosociales.

Rituels

Ordre du jour, Qui fait quoi ?, Archive, Arbitrage, Quoi d neuf ?, On en était où ?, Bides et pépites, Temps mort, Vision de l'avenir, À l'ouvrage !, Vigilance, Coopération.

Ces cartes servent à formaliser les étapes de l'organisation qui sont appelées à devenir récurrentes. Une fois qu'une étape est identifiée, elle devient une institution de l'organisation collective (un rituel) et sera donc présente à chaque séance.

Un rituel peut se lancer en tout début de séance (Quoi d neuf ?), pendant (Arbitrage ou À l'ouvrage !) ou à la fin (Bides et pépites). Les rituels sont mobilisables lors du Conseil coopératif comme dans les commissions.

Outils

Lanterne, Sablier, Danger, Ticket de parole.

Ces cartes servent à faciliter et à fluidifier l'action.

Lanterne et Danger peuvent être mobilisés par tous les apprenants prenant part à l'action.

Le Sablier peut être posé par le Maître du temps pour fixer un temps de réalisation d'une tâche.

Le Ticket de parole peut être posé par le Maître de la parole pour réguler les prises de parole quand il observe un manque d'écoute ou une prise de parole trop inégale dans le groupe.

Actions

Participer, S'exprimer, Clarifier, Délibérer.

Ces cartes servent à identifier d'une part le statut et d'autre part l'action de chacun et chacune dans le groupe.

Participer renvoie au statut de Participant à l'action sans avoir de Rôle de régulation assigné.

S'exprimer, Clarifier et Discuter renvoient aux actions d'un participant favorisant la résolution d'une situation-problème. Ces actions renvoient aux grandes étapes de la « discussion démocratique » : s'exprimer (partager son avis, son regard, son opinion, son sentiment), clarifier (demander si ce qui est évoqué est bien compris, demander à reformuler), délibérer (par définition, délibérer c'est discuter, réfléchir et analyser en vue de formuler une décision à prendre).

À la suite d'une délibération, le rituel Arbitrage peut être mobilisé pour prendre une décision (en Conseil coopératif comme en commission).

CPS (compétences psychosociales)

Compétences cognitives, Compétences sociales, Compétences émotionnelles.

Voir [Document d'accompagnement thématique "Accompagnement des apprenants au développement de compétences psychosociales"](#) - Septembre 2022

Compétences spécifiques.

Des compétences particulières sont parfois nécessaires selon les projets menés. Ces cartes vierges permettent de les prendre en compte.

Cartes vierges à remplir

Chaque catégorie de cartes propose quelques cartes vierges pour vous laisser le choix de proposer vous-même une carte utile et adaptée à votre action. À vous de proposer un titre, une iconographie et une description.

Déroulement et fonctions des cartes dans la séance

Le déroulement qui suit est indicatif. Libre à chacun et chacune d'utiliser cet outil comme il ou elle le souhaite en fonction du contexte d'apprentissage dans lequel le groupe-classe évolue.

Début de la première séance

Au début, tous les apprenants participent au projet et possèdent une carte action Participer. Des discussions émergent mais le groupe peut manquer d'organisation...

L'enseignant ou les apprenants peuvent proposer des rôles pour réguler. Le rôle le plus instinctif est bien souvent celui d'animateur du groupe-classe. L'enseignant met alors en circulation le rôle de Président du Conseil coopératif et crée le Conseil coopératif. Soit ce rôle est attribué à un apprenant sur la base du volontariat, soit celui-ci est tiré au sort (comme pour toutes autres cartes).

Tous les apprenants restent participants sauf le Président du Conseil coopératif. Mais il ne peut pas tout gérer... Au bout de quelques minutes, les premières demandes d'autres rôles apparaissent.

L'outil n'apparaît qu'après une pratique d'auto-organisation du groupe.

Première règle d'or : le groupe identifie les rôles et définit les règles.

Une carte ne peut être mise en circulation qu'après que le groupe en a identifié la nécessité. Quand un rôle est identifié, les apprenants le nomment et délimitent son pouvoir, ses responsabilités et ses fonctions. L'enseignant amende ou valide la proposition et sort la carte correspondante la plus adaptée, la plus proche et l'attribue à un apprenant (volontariat ou hasard).

Exemple : le groupe pense qu'il faut gérer le temps de production et réfléchit à un rôle de régulation de gestion du temps. L'enseignant met alors en circulation le rôle correspondant : le Maître du temps et attribue ce nouveau rôle à quelqu'un.

Deuxième règle d'or : l'enseignant peut débloquer une situation.

Si l'enseignant constate qu'un rôle manque ou qu'un groupe est inefficace, il se rapproche du groupe et le questionne afin de débloquer la situation et l'amener à identifier la fonction nécessaire. Il peut alors proposer de mettre en circulation la carte à laquelle il pense.

Exemple : l'enseignant observe qu'un groupe a du mal à se concentrer sur sa tâche. Il met en circulation la Bergère qui a la charge de canaliser le groupe vers les activités à effectuer.

Troisième règle d'or : le groupe peut se passer d'une carte (mais pas de sa fonction).

L'objectif de cet outil d'animation est de faciliter les apprentissages lors de la conduite du projet. On peut donc considérer que l'objectif est atteint quand le groupe-classe maîtrise les rôles facilitant l'organisation collective. Quand le groupe décide qu'il peut se passer d'une carte,

Notice d'utilisation de l'outil Faire Forger

elle sort des cartes en circulation, mais la fonction continue d'exister dans la pratique du groupe.

Exemple : quand le groupe-classe a compris l'utilité du rôle de Maître de la parole, la carte est écartée des activités et elle n'est pas remise en circulation à la séance suivante. Cependant, la fonction de Maître de la parole est toujours attribuée par autodésignation.

Lors des séances suivantes

Toutes les cartes identifiées lors de la séance précédente sont réunies.

Un nouvel apprenant prend le rôle de Président du Conseil (volontariat ou hasard) et assure le lancement et l'attribution des rôles pour la nouvelle séance dans cet ordre. Il peut procéder de deux façons :

- **Le hasard fait bien les choses** : le Président du Conseil constitue le jeu de cartes selon le nombre de participants et les rôles de régulation identifiés. Il distribue une carte à chaque participant, face cachée. Puis tous découvrent leur rôle simultanément. Si un participant a précédemment exercé le rôle qu'il a reçu, le Président du Conseil propose un Marché des responsabilités : des échanges de cartes de rôles de régulation peuvent être effectués de participant à participant.

OU

- **Que les volontaires se désignent** : le Président du Conseil rappelle les rôles de régulation identifiés et les distribue aux volontaires qui se manifestent.

Cartes à posséder

Les cartes qui suivent sont récupérées systématiquement par les rôles désignés.

- **Le Président du Conseil coopératif et le Maître de cérémonie récupèrent les cartes Rituel et CPS.**

Attention, le Président du Conseil coopératif et le Maître de cérémonie ne sont pas des chefs omnipotents et despotiques. Chacun est un obligé au service du groupe. Chacun a donc le souci constant d'aider le groupe à pouvoir fonctionner le mieux possible.

- **Le Maître de la parole récupère les Tickets de parole.**

Si la parole est mal répartie au sein du groupe, le Maître de la parole peut imposer des temps de parole. Quand plus aucun participant ne possède de Ticket de parole, les cartes sont redistribuées.

- **Le Maître du temps récupère la carte Sablier.**

Elle permet de chronométrer un plan de travail précis. Pour cela, le Maître du temps doit disposer de quoi mesurer le temps : montre, horloge, minuteur, chronomètre... ou sablier.

- **Le Scribe récupère la carte Archive.**

Elle permet de consigner et d'archiver les grandes décisions prises par le groupe lors d'un Conseil coopératif. Tous les rôles de régulation peuvent être mobilisés pour s'assurer de la bonne formulation d'une règle, d'un rôle ou d'une décision mise en Archive.

Tous les autres participants doivent avoir avec eux les cartes suivantes : Lanterne, Danger, S'exprimer, Clarifier, Délibérer, soit un exemplaire par participant, soit un exemplaire de chaque, face visible, pour tout le groupe.





Lors d'une activité par le groupe-classe ou par une commission :

- le Maître de cérémonie, décide de passer d'une étape à une autre : expression, questions de clarification, débat, arbitrage.
- **OU** Avant de prendre la parole, chaque participant montre la carte qui désigne le statut de sa prise de parole.

Identification des compétences psychosociales

À la fin d'une séance de travail en commission, le Maître de cérémonie propose d'identifier les compétences psychosociales mobilisées lors de la séance.

Plusieurs méthodes d'animation sont possibles.

1. **Plus ou moins** : le Maître de cérémonie pose au hasard une compétence psychosociale. Le Maître de cérémonie annonce « Plus ». Après quelques secondes, chaque participant montre du doigt le participant qui a le mieux maîtrisé la compétence. Un participant peut s'autodésigner. Même déroulement pour « Moins ».
2. **Niveau de maîtrise** : le Maître de cérémonie pose au hasard une compétence psychosociale. Chaque participant évalue sa propre maîtrise de la compétence. L'autoévaluation se base sur les quatre critères de niveau de maîtrise, les participants posent le doigt ou un stylo sur le niveau indiqué par les étoiles : débutant , avancé , confirmé , expert .
3. **Le tour de compliments** : le Maître de cérémonie pose sur la table les quatre compétences psychosociales d'un groupe de compétences. Il désigne un participant. Après quelques secondes, chaque participant montre du doigt la compétence sociale que ce participant maîtrise le mieux, ou les progrès réalisés. Chacun argumente et explique son choix.
4. **Je critique mais je propose** : le Maître de cérémonie pose sur la table les quatre compétences psychosociales d'un groupe de compétences. Il désigne un participant. Chaque participant montre du doigt la compétence psychosociale la moins maîtrisée et/ou le niveau de maîtrise par ce participant et chacun prodigue des conseils pour développer cette compétence.
5. **Je me critique mais je m'engage** (variante) : même consigne mais reposant ici sur de l'autoévaluation.

À la suite de chaque échange sur l'identification des CPS, chaque participant note sur son carnet de bord les éléments significatifs que le groupe et lui-même ont pu identifier.

Précisions sur les fonctions des cartes

Rôles de régulation

Le Président du Conseil

Objectif : assurer la continuité des institutions décidées par le groupe-classe.

Le Président du Conseil assure le lancement et la clôture de la séance lors d'un Conseil coopératif. Il est le garant des règles décidées et des rôles attribués ou à attribuer. Ainsi, il assure la continuité des institutions décidées par le groupe-classe. Il est épaulé par tous les rôles en activité. Le Président du Conseil peut à tout moment convoquer le conseil coopératif.

La Vigie

Objectif : faire progresser le groupe-classe dans son organisation collective.

La Vigie observe à distance la vie du groupe et collecte des informations sur le fonctionnement du groupe-classe. Elle peut aussi recueillir des avis de manière anonyme. À partir d'une grille d'observation précise, elle produit une synthèse qu'elle prépare pour la séance suivante.

Avant de commencer le Conseil coopératif, la parole est à la Vigie avec le rituel Vigilance. Elle présente un bilan de ce qu'elle a observé lors de la séance précédente. À partir de ce bilan, elle formule des propositions et des recommandations, dans un souci constant d'amélioration du mode de fonctionnement du groupe.

Le Maître de cérémonie

Objectif : s'assurer que le groupe est à l'action, étape par étape.

Le Maître de cérémonie anime la vie d'un groupe en commission. Il est le gardien du déroulé de la séance. Il s'assure que les différents temps d'activité sont effectifs et que les objectifs décidés par le groupe sont réalisés. Il est en lien constant avec l'ensemble des rôles de régulation ainsi qu'avec l'ensemble des participants.

Le Maître du temps

Objectif : contrôler que l'action est bien menée dans le temps imparti.

Le Maître du temps s'assure que le temps qui a été décidé pour chaque activité est bien respecté. Il consigne et informe du temps attribué aux activités et les rappelle si nécessaire. Le Maître du temps est un allié important du maître de cérémonie.

Le Crieur public

Objectif : restituer les travaux de groupe devant le Conseil coopératif.

Après avoir travaillé en commission, le Crieur public est désigné pour effectuer les restitutions, rendre compte au Conseil coopératif le plus fidèlement possible des actions, des décisions ou des propositions faites par la commission. Un Crieur public peut être missionné lors d'un Conseil coopératif pour rappeler à l'oral les décisions écrites par le Scribe et archivées.

Le Maître de la parole

Objectif : assurer un climat d'écoute et de partage.

Le Maître de la parole régule les prises de parole. Il s'assure que chacun et chacune ait la place pour prendre la parole et puisse être écouté sereinement. Il s'assure que chacun et chacune respecte la parole de l'autre. Il peut aussi statuer sur le contenu de la prise de parole, sa pertinence, son efficacité, ce qu'apporte la parole à l'activité, etc.

Le Scribe

Objectif : rédiger les décisions prises par le groupe-classe ou par une commission.

Le Scribe s'assure de laisser des traces écrites des activités. Il peut prendre en note de manière spontanée les propos, les avis, les opinions. Il doit formuler fidèlement les propositions faites par le groupe. Il rédige avec précision le relevé des décisions prises par le groupe. Le Scribe est présent lors des travaux en commission, comme lors du Conseil coopératif.

La Bergère

Objectif : veiller à la concentration et à l'assiduité des participants aux activités.

La Bergère a le souci constant que chaque participant soit centré sur les activités. Avec douceur et bienveillance, elle recentre l'attention pour assurer l'avancement du projet. La Bergère fluidifie les différents temps d'activités pour rentabiliser le temps. Elle veille à ce que les participants soient à l'heure aux activités.

Rôles d'attention

L'Éclaireur

Attribution : garant de la réponse à la commande.

L'Éclaireur est celui ou celle qui a toujours un temps d'avance pour savoir où en est le groupe et où il doit se diriger. Il a toujours en tête l'objectif et le sens de l'action que s'est donné le groupe. Connaissant parfaitement le « territoire » de l'action, il peut proposer des directions inattendues, des stratégies innovantes, des pistes originales pour atteindre l'objectif en déjouant les embûches et en anticipant les problèmes.

Le Tisserand

Attribution : garant des liens coopératifs nécessaires à l'action.

Le Tisserand est celui ou celle qui sait connecter chaque membre d'un groupe. Il possède une grande capacité relationnelle qui lui permet de tisser des liens, autant au sein du groupe en interne qu'avec des partenaires externes. Il utilise sa facilité à communiquer et sait la mobiliser à bon escient. Il est capable d'anticiper les liens utiles et nécessaires qui pourraient être faits entre différents membres du groupe.

Le Troubadour

Attribution : garant de l'énergie positive du groupe.

Le Troubadour est attentif à la dynamique du groupe et à l'énergie de chacun et chacune. Il est capable de la stimuler quand elle est faible et de la canaliser quand elle est trop éruptive. Le Troubadour cultive au sein du groupe une ambiance conviviale qui contribue à créer un climat de confiance et d'inspiration, propice à un travail serein.

L'Aubergiste

Attribution : garant de la nécessaire empathie mutuelle dans un groupe.

L'Aubergiste est celui ou celle qui est sensible aux vécus des différents participants à l'action. Il possède une bonne compétence d'observation. Il fait preuve d'une attention particulière aux sentiments et aux émotions parfois cachés des participants. Il est soucieux de celles et ceux qui ont du mal à trouver leur place. Il sait parler avec délicatesse pour résoudre problèmes ou conflits avant qu'ils ne deviennent trop problématiques pour le groupe.

Le Forgeron

Attribution : garant de la faisabilité concrète de l'action.

Le forgeron est celui ou celle qui est ancré dans la matière et le réel. Il est centré sur les moyens concrets et pratiques de l'action. Le forgeron rappelle à l'ensemble du groupe que l'action se situe toujours dans un contexte précis, et rappelle les conditions matérielles dans lesquelles doivent se dérouler les activités : qui, quoi, où, quand, comment, combien, pourquoi.

Rituels

Ordre du jour

Intention : temps de définition des sujets du jour et objectifs visés.

L'Ordre du jour peut être unilatéralement décidé par le Président du Conseil ou par le Maître de cérémonie. Il peut aussi être co-construit avec les participants du groupe-classe. Dans ce cas, l'Ordre du jour doit passer par les phases de propositions, de délibération et d'arbitrage.

Quoi d'neuf ?

Intention : temps de parole libre pour évoquer son état affectif et émotionnel.

C'est un temps d'entre-deux, une phase de transition, un sas où l'on peut parler de ce qui est vécu à l'extérieur comme à l'intérieur de la classe, donner son état d'esprit par rapport aux

Notice d'utilisation de l'outil Faire Forger

objectifs du groupe (équivalent de la « météo » en animation). La parole de chacun et chacune est sacralisée et n'amène pas à un débat. Et toi comment ça va ?

On en était où ?

Intention : temps pour se remémorer les tâches réalisées lors de la ou des dernières séances.

Ce rituel permet de se mettre à jour sur l'actualité des tâches à réaliser. Il est nécessaire pour les personnes absentes à la dernière séance. Ce temps permet de retracer le fil de l'action : d'où on vient et où on va.

Qui fait quoi ?

Intention : temps de répartition des tâches à la suite d'une décision prise pour agir.

C'est un temps de positionnement de chacun et de chacune en fonction des compétences, qu'il ou elle possède ou aimerait développer. Ce rituel participe à l'approche coopérative de la conduite de l'action.

Arbitrage

Intention : temps de décisions collectives prises le plus rationnellement possible.

Ce rituel désigne un moment important dans la vie du groupe. Il peut s'agir d'un temps de vote (majorité de 50 % plus une voix, des deux tiers, des trois quarts, etc.). Il peut aussi s'agir d'un temps d'échanges pour arriver à un consensus (l'ensemble des participants valident à l'unanimité la proposition) ou à un consentement (certains participants valident et d'autres moins convaincus ne s'opposent néanmoins pas à la décision).

L'Arbitrage doit être suivi du rituel Archive pour consigner la décision.

Bides et pépites

Intention : temps d'évaluation collective de l'action qui a été menée.

Ce rituel permet de se poser les bonnes questions lors d'un bilan.

- Avons-nous atteint l'objectif que nous nous sommes fixé ?
- Avons-nous été efficaces ? Pour quelle raison en sommes-nous arrivés là ?
- Quelles sont les bons ou moins bons moments que nous avons passés ?
- Qu'est-ce qui pourrait être fait à l'avenir pour maintenir les aspects positifs ou pour éviter de reproduire les mêmes erreurs ?

Temps mort

Intention : temps pour se (re)poser.

L'activité peut être complexe. Si le groupe n'arrive pas à trouver des solutions, il est temps de faire une pause, de se poser, de changer d'air, d'aller marcher, de parler d'autre chose. Le temps mort doit avoir un début et une fin : c'est à la Bergère qu'il revient de contrôler la durée de la pause.

Vision de l'avenir

Intention : temps pour anticiper et prévoir les tâches à réaliser lors des prochaines séances.

Ce rituel est essentiel : en s'appuyant sur ce qui a été réalisé, il anticipe ce qui devrait être fait. Cette carte impose un temps d'expression de chacun, puis un temps de délibération et enfin un temps d'arbitrage.

À l'ouvrage !

Intention : temps pour passer à l'action et à la production.

On arrête les discussions : chacun et chacune bascule sur la réalisation ou la fabrication selon la répartition des tâches. Attention, une durée a peut-être été décidée et le Maître du temps y veille.

Vigilance

Intention : temps de partage des observations et des recommandations de la Vigie lors de la précédente séance.

Ce rituel apparaît en début de conseil coopératif (si les rôles de Vigie ont été proposés lors de la dernière séance). Le temps de Vigilance est un moment d'introspection collective autour du mode de fonctionnement du groupe-classe avec des propositions d'amélioration. Ces propositions donnent lieu à des échanges, des débats et à de nouvelles propositions de règles de fonctionnement.

Archive

Intention : temps de rédaction des modes de fonctionnement du groupe.

Sous la responsabilité du Scribe et du Président du Conseil coopératif, le groupe-classe consigne par écrit les règles d'organisation, et donc institutionnalise la vie collective.

Coopération

Intention : temps pour changer de commissions ou de tâches à réaliser.

Ce rituel marque le temps de faire tourner les effectifs dans les commissions et dans les tâches affectées. Ce moment permet aux apprenants de travailler avec des camarades aux affinités et aux compétences différentes, et d'apprendre à s'adapter et à travailler le sens de l'écoute, de l'empathie et de l'entraide.

Outils

Brume

À utiliser quand un membre participant pense que le groupe ne va pas dans le bon sens.

La Brume est aussi une forme de demande pour que le Maître de cérémonie reprenne la main sur le groupe.

Notice d'utilisation de l'outil Faire Forger

Sablier

À utiliser quand il faut un temps précis pour réaliser une tâche.

Le sablier est aussi une forme de demande pour que le Maître du temps indique le temps passé à effectuer la tâche demandée.

Ticket de parole

À utiliser quand il est nécessaire de répartir équitablement la prise de parole.

Le ticket de parole est aussi une forme de demande pour que le Maître de la parole répartisse plus équitablement les prises de parole.

Danger

À utiliser quand il est nécessaire de recadrer le groupe.

Action

Participer

Participer, c'est : écouter, prendre la parole, imaginer, fabriquer, téléphoner, écrire un mail, etc. Participer, c'est par excellence le verbe de l'engagement personnel dans le projet collectif.

S'exprimer

S'exprimer, c'est : présenter son opinion, son regard, des idées, ou son ressenti, proposer au groupe une action qui peut être mise en délibération, c'est-à-dire en analyse.

Clarifier

Clarifier, c'est : demander des précisions, vérifier que l'on a bien compris l'expression donnée ou la proposition formulée, pour éviter tout quiproquo ou malentendu, mieux comprendre ce qui a été dit pour pouvoir se donner un avis.

Délibérer

Délibérer, c'est : discuter, soumettre une analyse en vue de formuler une proposition, examiner précisément les causes et les conséquences. Délibérer dénoue les débats et les problèmes du groupe et amène une solution bien formulée et précise, qui doit être soumise au Maître de cérémonie ou au Président du Conseil pour un arbitrage.

Crédits

Idée originale et développements : Hervé Chaplais

Graphisme : Hervé Chaplais

Édition : Sylvain Berthomier

© 2026 Educagri éditions. Tous droits réservés.



26 Bd Docteur-Petitjean
BP 87999 - 21079 Dijon Cedex

Tél: 03 80 77 26 32 | editions@educagri.fr

educagri-editions.fr