



CPS : Etre habile dans ses relations / Avoir une pensée créative

Thème : Coopération

Type d'activités : Cohésion de groupe

Activité

La Machine infernale

Niveau : 8 - 10 ans

Participants : De 10 à 30

Durée : 15 mn

Objectifs

- Expérimenter la coopération
- Apprendre à mieux se connaître et à mieux connaître les autres
- Se mobiliser d'un point de vue corporel
- Dynamiser le groupe





La Machine Infernale

Expérimentation / Mise en situation

Consigne : « Nous allons tous ensemble construire une machine imaginaire grâce au mime.

Pour cela, un 1er participant va se placer au centre et proposer un mouvement simple, accompagné d'un bruit répétitif. Il sera la première pièce de la machine. Puis un 2ème participant va se placer à côté et faire un autre mouvement avec un nouveau son, en relation avec le premier. Puis un 3ème participant vient près du 1er ou du 2nd et ainsi de suite jusqu'à ce que l'ensemble du groupe soit positionné. Toutes les pièces de la machine doivent être reliées sans forcément se toucher ».

Prise de conscience / Analyse

- « Etait-ce facile, difficile ? »
- « Avez-vous apprécié cette activité? Pourquoi ? »
- « Que peut-on en retenir ? »

Intérêt de la coopération pour une meilleure cohésion et une meilleure ambiance de groupe.

Variante

L'animateur, seul ou en concertation avec le groupe, peut proposer le thème de la machine pour initier le travail coopératif. (ex : une horloge, une maison hantée, un cirque, une chaîne de montage, une machine à fabriquer des rêves, etc.)

Lorsque tout le groupe est en action et donc que la machine est terminée, l'animateur peut imposer et faire varier le rythme et/ou le volume des sons en frappant dans ses mains.

Matériel

L'exercice nécessite de l'espace pour bouger.

Source

Pour une éducation à la non-violence de Jeanne GERBER chez Chronique Sociale.

