

Situation 1 : les deux pilotes.

À l'origine, la démarche devait se faire avec un sous-marin muni de deux télécommandes distinctes. Pour des problèmes pratiques (bassin, panne...) j'ai dû remplacer le sous-marin par un aéroglisseur. Il n'y a donc malheureusement qu'une seule télécommande. Mais vous ferez comme si elle était séparée en deux...

Vous avez à votre disposition un aéroglisseur.

L'interrupteur mettant le moteur de sustentation en marche est sur le capot. **Les batteries s'usent très vite. Couper le moteur dès que le trajet est fini.**

Sur la télécommande, il y a deux manettes ; l'une permettant de faire tourner l'hélice droite dans un sens de propulsion avant ou dans un sens de propulsion arrière.

L'autre permettant de faire tourner l'hélice gauche dans les mêmes conditions.

Deux pilotes se saisissent chacun de la commande d'un des moteurs.

Vous devrez effectuer un trajet simple matérialisé par des objets et un tracé au sol.

Vous effectuerez trois expériences :

1. Les pilotes muets.

Les deux pilotes ne s'échangent aucune information avant et ne parlent pas du tout pendant le pilotage. Cette situation servira de référence aux situations suivantes. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux pilotes, plus tard.

2. Les pilotes se préconcertent.

Changer les pilotes. Les deux pilotes discutent avant le trajet pour chercher à améliorer la performance des pilotes muets. Mais dès le départ donné, ils ne parlent plus. Cette situation pourra être comparée avec la précédente et la suivante. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux pilotes, plus tard.

3. Les pilotes bavards.

Changer les pilotes. Les deux pilotes peuvent échanger toutes sortes d'informations pendant le trajet pour chercher à améliorer la performance des pilotes précédents. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux pilotes, plus tard.

Vous pouvez refaire cette situation plusieurs fois, en changeant les pilotes.

Devenez conseillers techniques :

À la suite de ces expériences, en vous servant de toutes les observations, vous rédigerez une fiche :

« Un néophyte va rejoindre votre équipe ; vous devrez lui donner toutes les informations, tous les conseils, toutes les instructions pour qu'il soit rapidement un pilote opérationnel. »

Situation 2 : La grue

Vous avez à votre disposition une grue à trois filins.

Trois grutiers se saisissent chacun d'un des câbles.

Vous devrez accrocher l'objet posé sur le sol et le poser dans le cercle.

Vous effectuerez trois expériences :

1. Les grutiers muets.

Les deux grutiers ne s'échangent aucune information avant et ne parlent pas du tout pendant le grutage. Cette situation servira de référence aux situations suivantes. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux grutiers, plus tard.

2. Les grutiers se préconcertent.

Changer les grutiers. Les trois grutiers discutent avant le grutage pour chercher à améliorer la performance des grutiers muets. Mais dès le départ donné, ils ne parlent plus. Cette situation pourra être comparée avec la précédente et la suivante. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux grutiers, plus tard.

3. Les grutiers bavards.

Changer les grutiers. Les trois grutiers peuvent échanger toutes sorte d'informations pendant le grutage pour chercher à améliorer la performance des grutiers précédents. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux grutiers, plus tard.

Vous pouvez refaire cette situation plusieurs fois, en changeant les grutiers.

Devenez conseillers techniques :

À la suite de ces expériences, en vous servant de toutes les observations, vous rédigerez une fiche :

« Un néophyte va rejoindre votre équipe ; vous devrez lui donner toutes les informations, tous les conseils, toutes les instructions pour qu'il soit rapidement un grutier opérationnel. »

Situation 3 : Le compte est bon.

Vous avez à votre disposition une soixantaine de cartes numérotées de 0 à 60. Distribuez les cartes à quatre joueurs (ou cinq selon le nombre de participants) Les joueurs sont assis en ligne, les uns à côté des autres, face aux autres qui sont observateurs.

Ils doivent obtenir à eux quatre, avec chacun une carte un total de 100 (on peut faire varier un peu ce nombre pour ajouter de l'intérêt...). Chacun choisi secrètement une carte et la tourne face numérotée vers les observateurs. Les autres joueurs ne la voient donc pas. Un observateur annonce le total. Chaque joueur change (ou ne change pas) sa carte. On recommence jusqu'à obtenir le total prévu.

Vous effectuerez trois expériences :

1. Les joueurs muets.

Les quatre joueurs ne s'échangent aucune information avant et ne parlent pas du tout pendant le jeu. Cette situation servira de référence aux situations suivantes. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux joueurs, plus tard.

2. Les joueurs se préconcertent.

Changer les joueurs. Les quatre joueurs discutent avant le jeu pour chercher à améliorer la performance des joueurs muets. Mais dès le départ donné, ils ne parlent plus. Cette situation pourra être comparée avec la précédente et la suivante. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux joueurs, plus tard.

Vous pouvez refaire cette situation plusieurs fois, en changeant les joueurs.

3. Les joueurs bavards.

Changer les joueurs. Les quatre joueurs peuvent échanger toutes sorte d'informations pendant le jeu pour chercher à améliorer la performance des joueurs précédents. Les autres participants sont observateurs et notent ce qu'ils voient et le cas échéant des questions à poser aux joueurs, plus tard.

Vous pouvez refaire cette situation plusieurs fois, en changeant les joueurs.

Devenez conseillers techniques :

À la suite de ces expériences, en vous servant de toutes les observations, vous rédigerez une fiche :

« Un néophyte va rejoindre votre équipe ; vous devrez lui donner toutes les informations, tous les conseils, toutes les instructions pour qu'il soit rapidement un joueur opérationnel. »

Dans cette tâche précise, quelles ont été les incidents de la coopération ?

Et les sentiments ? les affects du groupe ?

Faut-il un chef ?

Est-ce que ces jeux ont à voir avec le reste de la vie ? Listez des exemples.

La parole a-t-elle été une aide, un obstacle ? Qu'est-ce qui se dit sans parole ?

Quels sont les savoirs construits dans cet atelier ?

Les inégalités de compétence...

Si j'avais à faire cette tâche seul(e) ?

Matériel à demander sur place :

affiches
feutres
blue tack

aérogليسeur
tasseaux
poules
cordes
plateau
60 cartes