

Coopérer

Questions clés

Apprendre et optimiser la coopération



Suggestions d'activités



cooperer.org

Marc Thiébaud et Jürg Bichsel

Buts et principe général



Activer la coopération : la valoriser, en explorer les bénéfices par l'expérience, ressentir le plaisir de coopérer

Apprendre : développer et entraîner les capacités individuelles et collectives à coopérer

Anticiper en amont : préparer une coopération, réunir les conditions optimales

Apprécier, analyser et améliorer : partager l'évaluation continue des processus de coopération vécus et des résultats

Animer : mobiliser les ressources du collectif, intervenir à bon escient pour faciliter la coopération

Les 40 cartes proposent des questions qui peuvent être utilisées à tout moment pour prendre du recul et optimiser la coopération. Elles peuvent également être utiles pour préparer un travail collectif ou pour en faire le bilan. Elles permettent de varier de façon créative les réflexions et les apprentissages en lien avec la coopération.

Utilisation

Les questions peuvent servir à explorer personnellement une situation vécue de coopération, à accompagner une personne ou à partager dans un groupe ou une équipe des pratiques et vécus en lien avec la coopération. Au sein d'un collectif, vu la variété des buts possibles évoqués ci-dessus, il y a lieu de concerter les intentions.

Les cartes peuvent être utilisées de manière très large :

- dans une équipe
- dans la conduite d'un projet
- par les membres d'une association
- en famille
- entre amis
- au sein d'une classe d'école
- pour une formation
- etc.

Les questions sont formulées de manière relativement simple. Selon besoin, elles gagnent cependant à être adaptées (par exemple pour une utilisation avec des enfants). Elles peuvent aussi être utilisées en combinaison avec d'autres outils.

Les cartes proposent des questions types qui peuvent inspirer d'autres questions. De même les suggestions d'activités ci-après peuvent susciter d'autres idées pour développer des partages réflexifs. Il s'agit d'être créatif et de garder à l'esprit que les outils servent à stimuler une coopération et des échanges productifs. L'important, c'est que les personnes puissent comprendre le sens de l'activité et s'y investir.

Quatre types de questions clés sont proposées, qui se différencient par la couleur des cartes et par l'indication portée au dos de chacune.

**Pour d'autres suggestions d'activités,
des variantes supplémentaires,
des exemples d'utilisation :**

cooperer.org/questions-cles



Si ces cartes peuvent être utilisées dans divers contextes, une condition est nécessaire : que les personnes qui les utilisent aient envie de s'interroger et d'échanger sur leur coopération. Le cadre de sécurité et de confiance est par ailleurs important, ainsi que l'écoute de la parole dans le collectif, afin que chacun·e puisse s'exprimer de manière authentique et que le partage soit fructueux et apprenant.



Cartes de couleur bleue

Elles proposent des questions en lien avec chaque dimension de la coopération.

Bleu foncé pour les 6 dimensions de base

Bleu clair pour les 4 dimensions complémentaires

Ces questions permettent d'explorer les différents processus en jeu. Pour une première utilisation, il est préférable de se centrer sur les dimensions de base.

Ce sont celles qui sont modélisées par le tétraèdre. Celui-ci met en évidence le fait que les processus sont interdépendants et qu'ils s'appuient les uns sur les autres. Il aide à penser leur articulation, leur équilibre et leur cohérence. Ainsi, la production (= le volume du tétraèdre) dépend de l'ensemble des dimensions de coopération. Par exemple, si le sens est perdu ou s'il n'y a pas d'écoute et de communication, les fruits récoltés seront maigres. L'analogie du tétraèdre rappelle également l'existence et l'influence de l'environnement (il n'est pas suspendu dans le vide ; de même la coopération se déploie dans un contexte et non dans le vide).



Cartes de couleur violette, verte et rouge-orange

Ces cartes invitent à des observations et des réflexions globales sur des dynamiques de coopération et des situations vécues. Elles facilitent le partage. En effet, on constate souvent que, sans une personne pour les accompagner, les collectifs ont de la difficulté à s'accorder du temps pour prendre du recul sur leurs processus. Ils portent leur attention presque exclusivement sur le contenu de travail. Il est rare par ailleurs qu'un membre d'une équipe se sente légitime pour animer une réflexion sur la coopération. Les questions servent en quelque sorte de médiation pour un tel partage.

Ces cartes concernent trois aspects complémentaires qui, ensemble, permettent de développer des apprentissages et des régulations en lien avec la coopération.

Questions de perceptions et d'appréciations

Ce que je vois et ressens

Questions orientées vers des pistes d'action

Ce que je suggère

Questions pour partager des apprentissages

Ce que je conscientise

À noter que ces questions peuvent être utilisées conjointement avec les **cartes bleues**. Dans ce cas, les observations, pistes d'action et apprentissages mis en commun sont ciblés sur chacune des dimensions de coopération indiquées sur les **cartes bleues**.

1. Activer la coopération

Dans le monde actuel, l'individualisme et la compétition tendent à dominer. Il est utile de déployer des activités spécifiques pour redonner de la place à la coopération.

1.1. Réflexions sur les raisons et modalités de coopération

But

Clarifier l'utilité de coopérer et créer des conditions propices pour la coopération.

Déroulement

La première question à se poser concerne les raisons de coopérer. On peut à cet effet utiliser la **carte bleue** « Sens partagé » : Que fait-on ensemble ? Pour quoi ? Cela renvoie à la question : Que signifie « coopérer » pour moi, pour nous ?

Un partage des représentations (voir : cooperer.org/partage-representations) permet de déterminer l'utilité de la coopération et de savoir « où on veut aller ensemble ». La coopération n'est pas toujours nécessaire ou utile... elle peut l'être pour certaines tâches et pas pour d'autres.

Cette clarification étant faite, il est plus facile de définir la manière de procéder, le rôle, la place et l'investissement de chacun-e ainsi que les modalités de communication. Les **cartes bleues** « Organisation », « Implication » et « Relations » peuvent aider à y réfléchir et à développer un partage à ce propos.



1.2. Jeux coopératifs

Buts

- Prendre le temps, se donner un espace pour vivre la coopération.
- Ressentir du plaisir à coopérer, en percevoir les bénéfices de manière ludique.

Un jeu coopératif permet d'atteindre un objectif commun en mobilisant de l'entraide. Il est conçu pour stimuler la coopération et en favoriser l'expérimentation.

Déroulement

Nous proposons d'utiliser des jeux simples dans lesquels il s'agit de réaliser une action ou de construire un objet selon des consignes données. Ils ne nécessitent pas une installation ou du matériel conséquents. Une personne n'est pas requise pour faciliter leur déroulement. Il importe de s'assurer de la disponibilité des participant-e-s. Le jeu va les mobiliser plus ou moins au niveau des quatre dimensions symbolisées par le tétraèdre. En début de jeu, un échange sur la coopération peut être développé en utilisant les **cartes bleues** (une possibilité intéressante... mais non indispensable).



Exemples de jeux coopératifs

Construire une tour en commun

But spécifique :

Construire en coopération la tour la plus haute possible en 15 minutes maximum.

Matériel : papier journal et scotch de peintre

Consigne :

Cette tour doit reposer sur le sol et tenir sans l'aide d'aucun moyen ou « tuteur » de quelque sorte que ce soit. Elle sera constituée uniquement avec le papier journal et le ruban adhésif remis. Les participant·e·s s'organisent librement et s'efforcent de coopérer pour construire la tour avec le plus d'efficacité possible.

Remarque :

Ce jeu peut être réalisé par plusieurs groupes de 4 ou 5 personnes en parallèle.

Former une pyramide avec des gobelets**But spécifique :**

Entasser six gobelets plastique pour former une pyramide avec trois gobelets au premier étage, deux au deuxième étage et un seul au troisième.

Matériel : six gobelets en plastique et un élastique sur lequel sont attachés autant de fils de 30 cm qu'il y a de joueurs (répartir les attaches de manière uniforme).

Consigne :

Les gobelets sont disposés sur une table à l'envers. Les personnes prennent chacune une attache entre le pouce et l'index. En tirant sur celle-ci, elles peuvent écarter l'élastique jusqu'à ce qu'il puisse être placé autour d'un gobelet. En relâchant l'élastique, elles peuvent ensuite déplacer et positionner le gobelet.

Remarque :

Le jeu peut être proposé en silence (sans échanges verbaux) ou non.

**Passer au-dessus d'une corde****But spécifique :**

Faire passer tous les membres du groupe au-dessus d'une corde tendue à une hauteur de 120 cm sans la toucher et sans autre aide que les corps humains.

Matériel : une corde et un support pour l'attacher de chaque côté

Consigne : toutes les personnes doivent passer par-dessus la corde sans la toucher ni utiliser quelque accessoire que ce soit.

Pour d'autres jeux coopératifs :
cooperer.org/jeux-cooperatifs

1.3. Activités conviviales**But**

Faciliter la communication, stimuler les échanges.

Déroulement

Différents moyens permettent de développer la convivialité. La coopération peut être plus ou moins mobilisée selon les cas. Les moments conviviaux sont l'occasion de la stimuler, avec un zeste de créativité. Par exemple, pour un repas de fin d'année, on peut proposer à chaque convive d'amener un ou deux ingrédients de son choix, sans en informer les autres. Puis le collectif concocte ensemble un menu avec les éléments à disposition. Le groupe peut ensuite tirer des cartes « questions clés » au hasard et y répondre en se référant à la coopération vécue pendant la réalisation du repas.

2. Apprendre

Apprendre pour coopérer - coopérer pour apprendre.

La coopération ne va pas de soi. Elle requiert des compétences, individuelles et collectives. Celles-ci sont en lien avec les dimensions clés de la coopération (telles que modélisées dans le tétraèdre). En même temps, c'est dans les interactions, avec les autres, dans la coopération, que ces compétences vont pouvoir s'acquérir. Ce développement s'inscrit dans une logique d'apprentissage expérientiel. C'est dans cette perspective que les activités ci-après sont proposées, que ce soit pour se former sur le plan collectif ou pour développer la réflexivité au niveau individuel.

2.1. Analyses et partages en lien avec un jeu coopératif

Buts

- Prendre du recul sur les vécus et en tirer des apprentissages.
- Développer la compréhension du modèle et des clés de la coopération.



Déroulement

Il s'agit d'utiliser les questions clés pour réfléchir aux vécus de coopération à l'issue du jeu (et éventuellement durant celui-ci). Dans cette visée d'apprentissage, il importe de clarifier dès le départ les intentions et de préparer l'activité en conséquence. À cet effet, il est utile de prévoir un temps d'accueil et d'inclusion (voir : cooperer.org/accueil-inclusion) et de clarifier en commun le déroulement et les règles de communication (voir : cooperer.org/regles-communication).

Au terme du jeu, les personnes peuvent développer trois types de partage (sans qu'il soit nécessaire de les faire les trois) :

- I. Observations et éléments de réflexion sur la coopération vécue (à tour de rôle, avec les **cartes violettes** qui peuvent être distribuées ou choisies par chacun·e).
- II. Changements souhaitables, pistes d'action permettant de renforcer ou d'améliorer la coopération, par exemple, si c'était à refaire (avec les **cartes vertes**).
- III. Apprentissages, prises de conscience (avec les **cartes rouge-orange**).

L'activité se termine par un bref partage sur la manière dont elle a été vécue, et éventuellement, sur des éléments de compréhension en lien avec la coopération.

À noter que les questions sont formulées au présent, pour une utilisation générale : « qu'est-ce qui favorise la coopération ? ». Pour ces échanges sur les vécus, elles sont à comprendre au passé : « dans le jeu, qu'est-ce qui a favorisé la coopération ? ».

Variantes

Il peut être intéressant de proposer un arrêt en cours de jeu, après quelques minutes ou si la dynamique s'essouffle un peu. On invite alors chacun·e à tirer une **carte violette** et à partager ses observations, afin de découvrir les perceptions de chacun·e et les raisons qui peuvent expliquer les forces et faiblesses de la coopération vécue. Le jeu se poursuit ensuite avec les prises de conscience suscitées par ce court arrêt.

On peut utiliser les cartes en ciblant le partage sur une ou l'autre dimension de la coopération (par exemple en choisissant une face du tétraèdre ou en tirant au hasard une [carte bleu foncé](#)).

Dans le cas où le collectif souhaite développer la réflexion sur son fonctionnement, il peut approfondir les apprentissages en s'interrogeant. Par exemple :

Quels liens peut-on faire entre nos vécus durant le jeu et nos processus collectifs habituels ? Qu'est-ce que l'on veut en faire ? Comment veut-on procéder pour poursuivre la réflexion et les apprentissages ?

Cet approfondissement gagnera à se développer en se référant à chacune des dimensions de la coopération (voir les [cartes bleu foncé et bleu clair](#)).

2.2. Analyses et partages en lien avec un travail collectif

But

Les buts sont similaires à ceux évoqués ci-dessus en lien avec un jeu coopératif.

- Prendre du recul sur les vécus et en tirer des apprentissages.
- Développer une compréhension du modèle et des clés de la coopération.

Déroulement

Différentes activités peuvent être utiles pour ces apprentissages.

Dans un accompagnement individuel ou en groupe, on peut écouter le récit d'un moment vécu par une personne puis explorer ensemble ce qui s'est passé au niveau de la coopération à l'aide des questions des [cartes bleues](#) et [violetttes](#) (dans une démarche qui s'apparente à de l'intervision (voir : cooperer.org/analyse-pratiques)).

A l'issue d'une séance de travail, on peut prévoir un temps de partage et d'apprentissage. On procédera de la même manière que pour l'analyse des vécus dans un jeu coopératif évoquée dans la page précédente. Les [cartes bleues](#) peuvent être réparties entre les participant-e-s qui s'exprimeront à tour de rôle sur chaque dimension, avant que la dynamique de l'ensemble de la coopération soit analysée.

Si ces activités ont pour but de développer des apprentissages, il importe de prendre en compte le fait que, dans ces configurations, les vécus sont liés à des situations réelles, qui peuvent être chargées d'affects (il ne s'agit pas d'un jeu).

Variantes

On peut utiliser comme support d'apprentissages un film, un podcast, un cas fictif, un conte, le récit écrit par un auteur, etc.

Dans un travail de réflexion personnelle, on peut se remémorer un moment vécu (caractérisé par un succès ou des difficultés en termes de coopération) et utiliser les questions clés pour en explorer les tenants et aboutissants : les [cartes violettes](#) pour analyser les succès, les difficultés, la dynamique de coopération ; les [cartes vertes](#) pour envisager des moyens d'action alternatifs ; et les [cartes rouge-orange](#) pour se questionner par rapport à ses compétences et à sa vision de la coopération.



2.3. Apprentissages et entraînement dans la durée

But

Développer des compétences approfondies dans la coopération.



Déroulement

Différentes activités peuvent contribuer à développer dans la durée des compétences dans le domaine de la coopération. Dans une logique d'apprentissage expérientiel, elles peuvent s'appuyer par exemple sur :

- des exercices d'attention à chaque dimension de la coopération (pendant une séance ou en écoutant un enregistrement vidéo d'une séquence ; voir page 11)
- l'analyse des éléments détaillés compris dans les différentes dimensions de la coopération (voir : cooperer.org/questions-exploration)
- un journal de bord d'apprentissage (voir : cooperer.org/apprentissage-experientiel) qui peut être élaboré en lien avec les dimensions de la coopération ([cartes bleues](#))

3. Anticiper en amont

Les cartes « questions clés » facilitent les réflexions visant à préparer la coopération.

3.1. Attentes, espoirs, craintes en lien avec la coopération

But

Créer les conditions favorables à la coopération par un partage initial.

Déroulement

Avant une séance ou au début d'un projet, chaque participant·e remplit un tableau à deux colonnes (sur une feuille ou sur des post it).



Attentes · Espoirs	Craintes · Risques

Puis on procède à un partage et une mise en perspective. Les éléments peuvent par exemple être catégorisés en référence aux dimensions de la coopération (voir le tétraèdre et les [cartes bleu foncé](#)).

Cette récolte permet de préparer des conditions favorables pour la suite. Par exemple, les attentes et espoirs partagés peuvent contribuer à clarifier les buts visés. On peut expliciter les besoins sous-jacents aux craintes exprimées et voir comment y répondre (besoins de sécurité, de reconnaissance, de gérer au mieux un temps limité, etc.).

Variante

La référence aux dimensions de la coopération peut être d'emblée proposée : on choisit des [cartes bleues](#) et on remplit le tableau ci-dessus en réservant une ligne au sens partagé, une ligne aux aspects d'organisation, une ligne aux relations, etc.

3.2. Préparation d'une séquence ou d'une séance collective

But

Penser l'ensemble des dimensions de coopération en amont d'une séance.



Déroulement

Il s'agit de préparer la séance, avec le collectif, en identifiant les buts visés, la manière dont on va s'y prendre pour les atteindre, ainsi que des aspects concernant l'implication de chaque individu et la dynamique des relations. À cet effet, un support de préparation peut être utilisé en référence au tétraèdre de la coopération et aux questions des [cartes bleues](#).

Il peut être utile d'identifier en premier lieu le contexte général dans lequel s'inscrit la séquence de travail. Puis il s'agit de concevoir comment celle-ci pourra se dérouler au mieux, en prenant en compte successivement chaque dimension de la coopération, puis en veillant à l'équilibre de l'ensemble. Ce travail de préparation peut être réalisé par la personne en charge de faciliter le collectif et/ou être concerté avec l'ensemble de ses membres.

Date		Objet / Thème		Contexte général
Sens partagé	Organisation	Implication	Relations	Remarques Production



Variante

Un support similaire peut être employé pour établir l'ordre du jour d'une réunion. Le plus souvent, un ordre du jour comprend une liste de contenus. L'intérêt d'un support enrichi réside dans le fait que les participant-e-s vont se concerter sur les objectifs, les méthodes de travail, la préparation (implication) requise, etc.

Pour des supports de préparation de séance : cooperer.org/sequence

4. Apprécier, analyser et améliorer

Les collectifs développent rarement l'habitude et la capacité de prendre du recul sur leurs processus. Ils manquent de repères pour ce faire et ils ne sont, en conséquence, guère habiles pour les réguler lorsque cela s'avère utile ou nécessaire. Les cartes « questions clés » facilitent cette prise de recul. Elles invitent aussi à s'accorder du temps pour apprécier et célébrer les réussites de la coopération.

Bilan d'une séance collective

Buts

- Mettre en commun la manière dont une séance collective a été vécue.
- Célébrer les satisfactions, identifier des améliorations souhaitées pour le futur.

Déroulement

Différentes manières d'utiliser les cartes peuvent être mobilisées. En voici quelques exemples qui peuvent inspirer à créer des modalités sur mesure.



Une première manière consiste à tirer une **carte bleue**, à la lire au groupe et à l'inviter à répondre à une ou deux **cartes violettes** dans un premier temps (observations et appréciations sur ce qui a été vécu), puis à une ou deux **cartes vertes** (pistes d'améliorations possibles), toujours en lien avec l'énoncé de la **carte bleue**.

La restitution peut se faire par un tour de table pour chaque question. On écoute chacun·e ou seulement les personnes qui souhaitent s'exprimer. Une mini synthèse permet de garder une trace des échanges et des suggestions d'améliorations.

Selon la maturité, les besoins et la taille du collectif, la restitution peut prendre des formes variées : retour oral, écriture de mots-clés sur un panneau, partage d'une image, etc. Un échange peut s'avérer chronophage dans un grand groupe. Il est parfois utile de vérifier le temps souhaité pour cette analyse et de demander aux personnes de préparer un retour synthétique (par une réflexion individuelle en deux - trois minutes).

Pour commencer, les moments de prise de recul peuvent être proposés à la fin d'une séquence de travail (par exemple sur un quart d'heure). Par la suite, un bilan peut aussi avoir lieu en cours de travail, lorsqu'une baisse de régime se fait sentir, s'il y a un blocage... ou pour valoriser et célébrer un succès et un bon moment de coopération !

Variantes

Une alternative consiste à proposer avant le travail collectif à chaque personne de prendre une **carte bleue** différente. Ainsi, chacun·e sera invité·e à porter son attention prioritairement sur une dimension de la coopération durant la séance et partagera des observations et appréciations avant tout en lien avec cette dimension.

Le support de préparation à une séance collective (voir page 9) peut aussi être utilisé pour apprécier la manière dont celle-ci s'est déroulée. Les personnes peuvent écrire leur bilan dans chaque colonne (en lien avec chaque dimension). Les questions des **cartes violettes** peuvent aider à formuler les appréciations (par exemple : « ce qui m'a semblé bien marcher » et « ce qui m'a semblé moins bien marcher »). Ou une consigne peut être donnée, par exemple : identifier ce qui a plu et ce qui a déçu ; ou évaluer sa satisfaction sur une échelle de 1 à 6 ; ou nommer ce qui a aidé - ce qui a freiné - ce qui a manqué, en lien avec chaque dimension (voir un outil d'appréciation et d'autres idées à la page : cooperer.org/appreciations). On pourra ensuite procéder de même pour la mise en commun de suggestions d'améliorations (voir les **cartes vertes**).

Et on synthétisera ensuite les appréciations individuelles recueillies pour décider éventuellement de régulations à apporter aux processus collectifs.

Un bilan peut aussi être réalisé individuellement en identifiant ses propres points forts et points d'effort. Chaque **carte bleue** renvoie en effet à une compétence utile pour la coopération et peut donc aider à ce bilan. Un échange (deux à deux et/ou en collectif) peut contribuer à renforcer la confiance réciproque et l'entraide. Un tel bilan personnel gagne à être produit à nouveau à intervalle régulier pour mesurer les progressions.

5. Animer la coopération

Les cartes « questions clés » donnent un point d'appui pour le travail de facilitation.

5.1. Attribution des rôles de facilitation

But

Clarifier avec le collectif qui prendra en charge différents aspects de la facilitation.

Déroulement

Il s'agit de se concerter pour définir les rôles de facilitation de la coopération et la ou les personnes qui en seront responsables (avec possibilité de changer de rôle par la suite). Cette organisation sera plus aisée si on se réfère aux faces du tétraèdre et si la répartition se fait avec les **cartes bleu foncé** (voir cooperer.org/roles-facilitation).

5.2. Attention portée à chaque dimension de la coopération

But

Inciter le collectif à passer en revue les différentes dimensions de la coopération.

Déroulement

Il s'agit d'observer les processus collectifs en cours de séance en utilisant les **cartes bleues** ou/et le support de préparation présenté en page 9. Cette observation peut être réalisée durant l'activité par la personne qui facilite le processus ainsi que par un ou l'autre membre du collectif s'il y a de la disponibilité pour cela. Elle permet d'identifier, au fur et à mesure, des besoins éventuels d'intervention et d'agir en lien avec les dimensions de la coopération qui nécessitent d'être renforcées ou régulées (voir cooperer.org/evaluation-regulation).

Il n'est pas facile de développer une vigilance à tous les aspects. Cela requiert un apprentissage dans la durée (voir page 8). Une manière de procéder consiste à faire tourner son attention successivement d'une dimension à l'autre de la coopération (pour en faire une rapide appréciation, par exemple toutes les cinq minutes).

5.3. Mobilisation des ressources collectives et régulations

But

S'appuyer sur les capacités du collectif à réguler la coopération.

Déroulement

Le collectif convient de moments de prise de recul qui permettront, en cours de séance, de partager des observations sur son déroulement et d'exprimer éventuellement des besoins et des suggestions d'amélioration. Ces arrêts sont de courte durée, ils peuvent être planifiés (par exemple toutes les demi-heures) et/ou être demandés par une personne lorsqu'elle en perçoit l'utilité. Ils sont l'occasion de sortir le nez du guidon et de vérifier collectivement la qualité de la coopération.

A cet effet, le collectif peut s'appuyer sur les faces du tétraèdre et sur les questions des **cartes bleu foncé** en les passant rapidement en revue pour repérer la ou les dimensions qui gagneraient à être régulées ou davantage prises en considération.



Autres outils

Pour d'autres outils :
cooperer.org/outils

Les « questions clés » peuvent être utilisées en combinaison avec d'autres outils. Par exemple :

- Les 32 cartes « appréciations » qui suggèrent différentes manières de partager des appréciations et analyses en lien avec un travail collectif.
- Les cartes « dimensions de coopération » et « questions d'exploration » qui permettent d'approfondir la réflexion sur les composantes de la coopération.
- Les 16 cartes « démarches » qui aident à élaborer les processus de coopération et les 10 cartes « méthodes » qui proposent des moyens pour les soutenir.

Ressources en lien avec les questions clés

La page Internet : cooperer.org/jeux-cooperatifs présente différentes idées de jeux de coopération. Cette page est régulièrement complétée avec de nouveaux jeux.

Les 40 cartes « questions clés » proposent des questions qui peuvent être développées et renouvelées pour chaque contexte. Des suggestions de questions clés alternatives figurent sur la page : cooperer.org/autres-questions-cles.

Pour d'autres activités et des exemples d'utilisation, voir : cooperer.org/questions-cles.

Liens vers les autres ressources mentionnées dans ce livret :

- Préparer, animer, vivre, observer, apprécier une séquence collective : cooperer.org/sequence
- Préparation et ordre du jour d'une séance : cooperer.org/preparation-seance
- Journal de bord d'apprentissage : cooperer.org/apprentissage-experientiel

Sélection des cartes et tirage aléatoire

Selon l'utilisation visée, les cartes peuvent être présélectionnées, ce qui permet de cibler la réflexion et le partage et de s'ajuster au contexte.

Chaque personne peut ensuite choisir une carte ou on peut procéder à un tirage aléatoire. Celui-ci peut se faire de plusieurs manières :

- En tirant au sort une des dimensions de base de la coopération via Internet (voir : cooperer.org/tirage-aleatoire).
- En retournant les cartes et en invitant les personnes à en prendre une à choix.
- En piochant une carte au hasard dans le sac en tissu.
- En prenant le tétraèdre dans les deux mains puis en le saisissant par en-dessous avec trois doigts (ce qui permet de dégager la vue sur une seule de ses faces).



Pour d'autres suggestions d'activités,
des variantes supplémentaires,
des exemples d'utilisation :

cooperer.org/questions-cles

