



Fiche Outil DIRBOX La boîte à outils du directeur d'ACM

« La méthode de Ray Cooper »

Contenu abordé : Communication et travail en équipe

Durée totale : 20 à 30 min

Objectifs opérationnels : Coopération, prise en compte des compétences des membres de l'équipe

Séquences / étapes	Consignes	Rôle du meneur
(1) Sensibilisation	<p>Mettre un imaginaire autour de démontrer une expérience scientifique sur les liens cognitifs entre les individus ne se connaissant pas</p> <p>-Participants ne communiquent pas et ne regardent pas la carte du voisin</p>	<p>-Mettre les participants sur la même ligne en leur donnant un jeu de carte de 0 à 9 à chacun (si carte de jeu 10 = 0)</p> <p>-Énoncé un numéro entre 0 et x participants x9</p> <p>-Inscrire le numéro au tableau</p>
(2)	<p>- Chaque joueur montre une carte de valeur</p> <p>-La somme des valeurs doit correspondre au numéro énoncé</p>	<p>-Calcul la somme à haute voix et donne le résultat : juste / faux</p> <p>-Renouveler cette étape x fois (5-6 fois)</p>
(3)	<p>-Créer un espace de réflexion à l'écart du public s'il y en a un</p>	<p>-Après avoir constaté l'échec, inviter les participants à se concerter afin d'établir une méthode commune pour répondre juste à chaque fois</p> <p>-Concertation avec le public pour faire un retour sur ce qu'ils ont observés</p>
(4)	<p>Idem que (2) avec la stratégie mise en place</p>	<p>-Idem que (2)</p> <p>-Féliciter l'équipe et les inviter à nous dévoiler la méthode</p>
(5)	<p>-Explication de la méthode choisie</p>	<p>Compléter la réponse</p> <p>Conclusion et présentation de Ray Cooper = [Co-oper][Ray]</p>

Matériel / outils : jeu de carte ou confectionner des cartes de 0 à 9 pour chaque participants

Paper-board, feutres

Variantes / suggestions :

- avec ardoise effaçable en lieu et place des cartes
- Avec les doigts

Message pédago-éducatif : - L'équipe doit apprendre à se connaître, à s'écouter afin de mettre en valeur les compétences de chacun

- Chaque membre doit sentir qu'il a sa place et son rôle à mener dans l'équipe