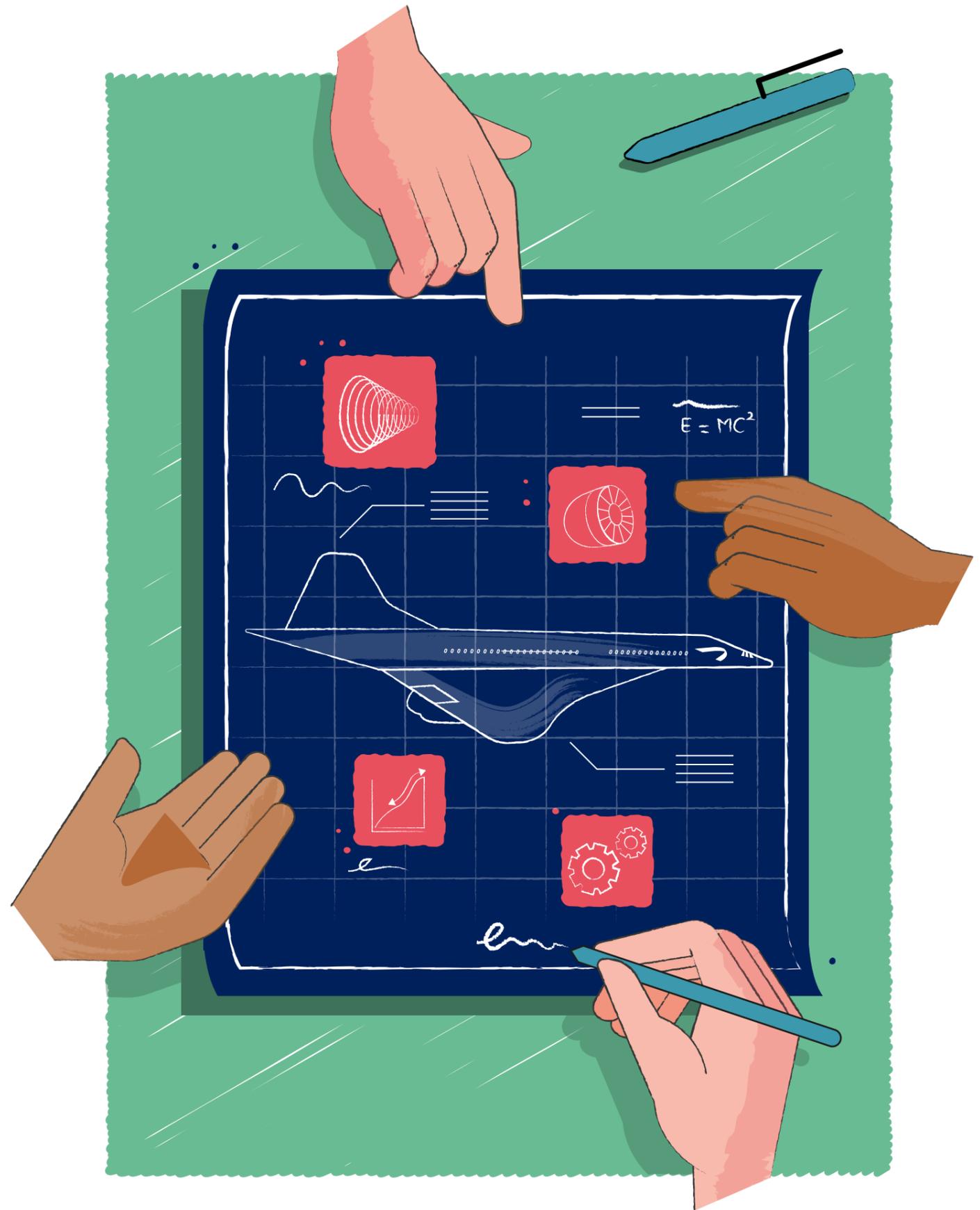
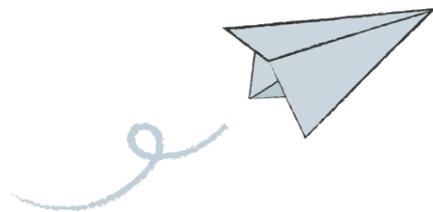


CHAPITRE 3 : COLLABORATION



COLLABORATION

Voilà une activité qui paraît évidente au premier abord, mais que se révèle vite très, très difficile.

Es-tu capable de collaborer avec les autres, de travailler ensemble, de réaliser quelque chose où chacun joue un rôle ? Il peut s'agir d'organiser une fête, de construire une cabane, de planifier un voyage, de coder un nouveau programme informatique ou de composer une nouvelle chanson pop. C'est un objectif ambitieux qui nécessite plusieurs personnes pour l'atteindre, chacune accomplissant des tâches différentes.

Être capable de collaborer avec d'autres personnes, en s'assurant que tout le monde travaille vers le même objectif et en veillant à ce que les désaccords soient résolus à temps... C'est un sacré défi !

Tu dois être capable d'écouter les autres et de les comprendre ! (Oh ! Est-ce que ça ne signifie pas que l'empathie et l'écoute active pourraient t'être utiles ? Je pense que oui ! Si tu ignores ce que sont ces deux idées, jette un coup d'œil au chapitre 2...).

“La collaboration, c'est du travail d'équipe, tout dépend donc de l'équipe.”

TU AS PEUT-ÊTRE DÉJÀ REMARQUÉ QUE COLLABORER AVEC UN TRÈS BON AMI OU QUELQU'UN D'AUTRE QUI T'EST PROCHE EST ASSEZ FACILE. QUAND IL Y A DÉJÀ UNE PROXIMITÉ ENTRE VOUS, UN LANGAGE COMMUN, DES IDÉES SIMILAIRES ET UN INTÉRÊT PARTAGÉ, CE N'EST PAS TROP DIFFICILE DE COLLABORER... LORSQU'ON N'EST PAS D'ACCORD, OU MÊME EN CONFLIT, L'AMITIÉ AIDE À RÉSOUDRE LES PROBLÈMES ET À ALLER DE L'AVANT. MAIS COMMENT COLLABORER AVEC QUELQU'UN QUI N'EST PAS UN AMI ? QUELQU'UN QUI N'A PAS LE MÊME ÂGE, PAS LA MÊME FAÇON DE VOIR LE MONDE, PAS LES MÊMES HABITUDES, PAS LES MÊMES EXPÉRIENCES, PAS LES MÊMES CONNAISSANCES...



Imaginons que tu veuilles construire un avion.
Ou mieux encore,

un avion supersonique...

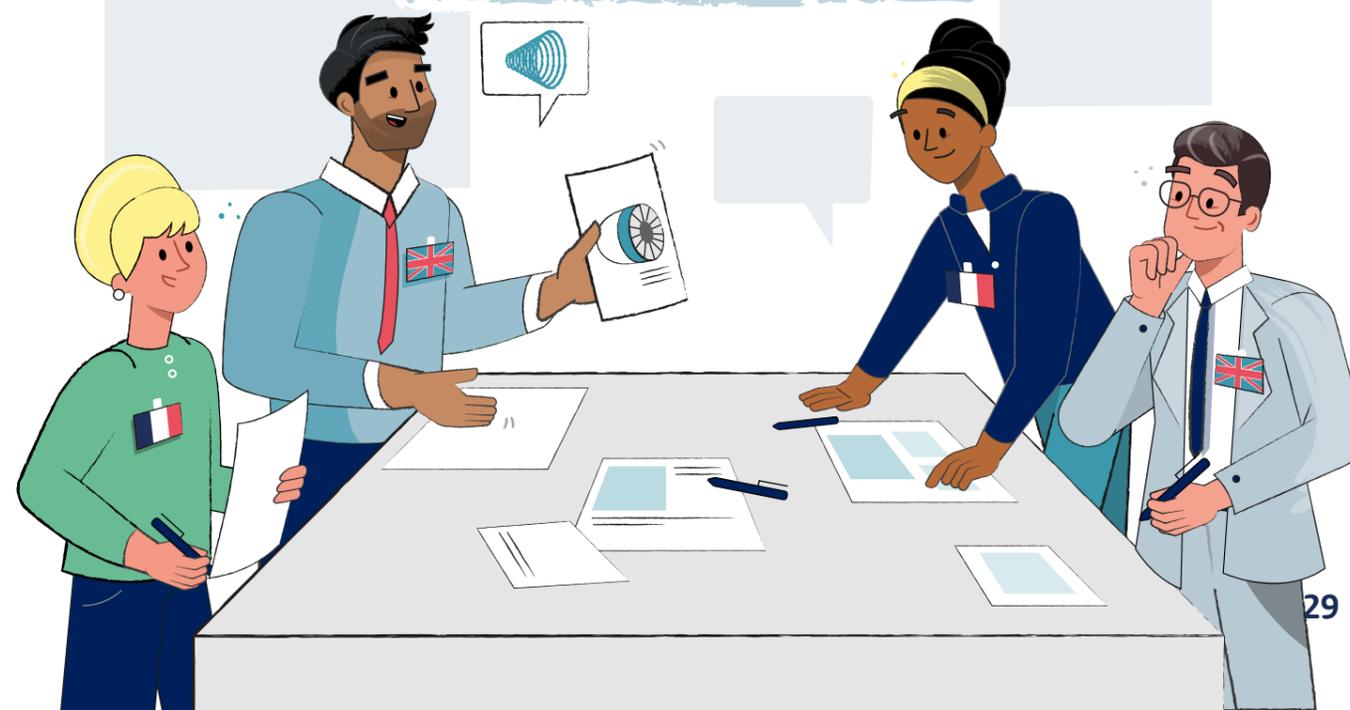
...Un avion qui dépasse la vitesse du son (qui est de 300 mètres par seconde !!!).

Imaginons que tu souhaites qu'il soit assez grand pour transporter, disons, 100 passagers. Il te faudrait beaucoup de personnes et de compétences différentes. Concevoir la forme de l'avion, développer les moteurs à réaction, tout construire, assembler, tester...

C'est exactement ce qui s'est passé dans les années 1960, lorsque la France et le Royaume-Uni ont décidé de construire ensemble le Concorde. Cet avion étonnant était le premier en son genre : un avion de ligne supersonique ! La construction de cet avion a mobilisé plein de compétences différentes ! Mais surtout, **il a fallu une collaboration entre deux pays, avec des langues différentes, des cultures différentes et des**

entreprises différentes. Pour construire l'avion et réussir à le faire voler en 1969, il ne suffisait pas d'avoir de grands ingénieurs ou des experts extraordinaires. **Il fallait aussi que toutes les équipes collaborent avec des nouveaux venus, qu'elles trouvent des moyens pour se comprendre, et qu'elles s'assurent que tout le monde travaille dans la même direction.**

Au cours des activités suivantes, tu pourras essayer plusieurs collaborations avec d'autres personnes. Comme pour toutes les activités de ce livret, l'objectif n'est pas de les “réussir”, mais d'en faire l'expérience et d'y réfléchir : qu'as-tu ressenti ? Qu'est-ce qui était bien ? Qu'est-ce qui était inconfortable, et pourquoi ? Dans quels domaines penses-tu pouvoir t'améliorer ? Prends le temps de l'écrire dans ton journal intime.



ACTIVITÉS

Pour les activités suivantes, réunis quelques personnes : amis, membres de la famille, tous ceux qui veulent jouer avec toi. Tu peux jouer avec un seul ami, mais essaie aussi avec d'autres gents et avec des personnes que tu connais moins bien.

Plus on est nombreux, plus c'est difficile,
et plus c'est drôle !



UNE TOUR D'OMBRES ET DE CHAUSSURES

SI C'EST UNE JOURNÉE ENSOLEILLÉE, SORS AVEC TA FAMILLE OU TES AMIS ET OBSERVE VOS OMBRES. RAPPROCHEZ-VOUS POUR COMPOSER UNE OMBRE UNIQUE. ÇA Y EST ? PARFAIT !



Maintenant, à vous de jouer :

Quelle est l'ombre la plus longue que vous pouvez réaliser ensemble ?

Essaie et expérimente avec les idées de chacun... Et si c'est un jour de pluie, rentre et enlève tes chaussures. Essayez de construire une tour ensemble, en utilisant seulement vos chaussures !
Quelle hauteur pouvez-vous atteindre ?

Encore une fois :
discute,
expérimente,
collabore !



MARCHER ET... STOP !

POUR LE JEU DE LA MARCHE, PLACEZ-VOUS DANS UNE PIÈCE OU DANS UN ESPACE EXTÉRIEUR. CHACUN MARCHE À SON RYTHME, DANS UNE DIRECTION DIFFÉRENTE. LE BUT DU JEU EST DE S'IMMOBILISER TOUS ENSEMBLE, EXACTEMENT AU MÊME MOMENT. IL PEUT ÊTRE TENTANT DE DIRE "STOP !" OU DE FRAPPER DANS LES MAINS POUR QUE TOUT LE MONDE S'ARRÊTE, ET TU PEUX EFFECTIVEMENT FAIRE ÇA LES PREMIÈRES FOIS.



Mais pour que le jeu soit vraiment intéressant, il faut que personne ne donne de signal, que personne ne parle. La seule façon de réussir à s'immobiliser ensemble est que chacun prête une attention intense aux autres, et essaie de "sentir" le moment où tout le monde s'arrête. Il faudra beaucoup de concentration (et plusieurs tentatives !!!) pour y arriver !

HISTOIRE COLLECTIVE

INVENTE UNE HISTOIRE AVEC TES AMIS OU TA FAMILLE. ESSAYEZ D'ÉLABORER UNE HISTOIRE SIMPLE : QUI SONT LES PERSONNAGES PRINCIPAUX ? QUEL EST LE PROBLÈME PRINCIPAL ? QU'EST-CE QUI VA ARRIVER AUX PERSONNAGES ?

Le défi dans cette activité est que vous devez tous contribuer à l'histoire, et surtout que vous ne pouvez pas dire "non" aux suggestions des autres. **Si quelqu'un a une idée qui vous paraît stupide, vous ne pouvez pas la refuser !** Vous devez trouver une manière de l'intégrer dans votre histoire, de s'appuyer dessus sans qu'elle ne gâche tout..

TUER RAPIDEMENT VOS PERSONNAGES **N'EST PAS** AUTORISÉ !

Cependant, tout le monde doit essayer de rendre l'histoire aussi palpitante que possible !

GÂCHER VOLONTAIREMENT L'HISTOIRE **N'EST PAS** AUTORISÉ !