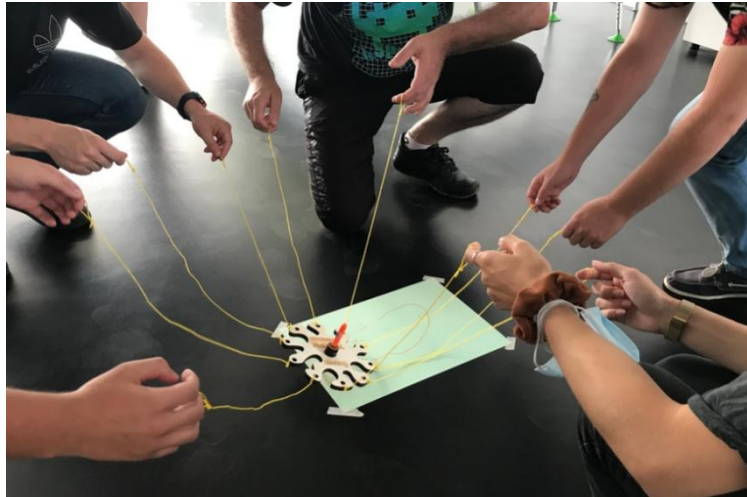


Le crayon coopératif



Chaque crayon comporte 10 ficelles et peut donc accueillir de **3 à 10 participants**. Chacun pourra tenir 1 ou 2 ficelles dans chaque main.

Les joueurs tiennent le crayon via une ou plusieurs cordes tendues.

Placés autour d'une table, les joueurs vont expérimenter différentes propositions :

- **Dessiner** sur des feuilles de papier.
- **Tracer** un parcours en fonction d'un circuit déjà dessiné sur la feuille, par exemple un circuit de course de voiture, ou des balises à contourner, façon régates.
- **Manipuler** ensemble un outil (cuillère pour "touiller" une préparation)

Les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible.

On peut leur proposer de :

- Résoudre un labyrinthe en groupe.
- Réaliser un dessin imposé par un modèle (fleur, animal, maison...).
- Réaliser un dessin imposé, sans modèle
- Ecrire un mot, par exemple les prénoms ou les initiales de chacun, ou une courte phrase.
- Réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé.
- Remplir des mots croisés ou un sudoku...

Les propositions peuvent également naître du groupe, comme un défi à relever.

Dans un premier temps, laisser explorer l'outil, découvrir comment il peut être manipulé, ce qu'il faut faire pour réussir ensemble, tester différents supports pour écrire, craie, feutre, ustensile à mouvoir ensemble...

Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon. Dans les applications de type "dessin ou écriture", les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser.

Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".