

Progression jeux coopératifs « physiques »

I – Théorie

Objectifs des jeux coopératifs :

-modifier les représentations sur le jeu souvent associées à la compétition.

-organiser des situations réelles de communication

-favoriser le vivre ensemble :

-en développant des valeurs : respect, solidarité, coopération.

-en développant des comportements favorisant l'entraide (Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.), l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe (Les relations interpersonnelles positives)

-en construisant la cohésion du groupe (les activités proposées sont conçues de telle façon que la participation de chaque personne est nécessaire pour atteindre l'objectif)

-en favorisant les interactions (La participation de tous les membres de l'équipe est essentielle. Chaque élève est responsable de ses apprentissages et aussi de l'aide qu'il apporte à son équipe pour atteindre les buts visés.)

Critère d'évaluation :

-Le nombre d'élèves qui ont participé

-Le plaisir visible des enfants.

-Le comportement des élèves pendant les jeux (regard de l'enseignant).

-Réelle motivation des enseignants et des élèves.

Lors des séances suivantes :

-La capacité des élèves à réinvestir les jeux (dans la cour de récréation).

-Capacité à ré expliquer les règles du jeu.

-Suite aux animations et la poursuite des jeux coopératifs en classe, des collègues ont noté un apaisement dans l'ambiance de la classe.

Matériel pour animations « jeux d'extérieur » : (au prêt à l'OCCE)

- Une corde de 25 mètres.

Grosse corde pas chère, drisses très épaisses, corde de 20 ou 30 mm de diam.

- Des bouchons en plastique.

- Des bâtonnets (pour le jeu des Arjiens)



- 25 bâtons en bois 1 m de
- Un parachute de 3,60 de diamètre.

II- mise en pratique des jeux :

Cette partie se décompose en 4 :

- jeux coopératifs d'extérieur.
- jeux de parachute.
- jeux de plateau du fichier.
 - jeux de l'agenda coop (cycle 2 et cycle 3)

1. jeux coopératifs d'extérieur :

A. Présentation de quelques exercices de mise en route du groupe. (fixer l'attention)

Le cercle du regard

(communiquer sans parler)

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. On cherche le regard d'un autre. Lorsque deux participants se sont trouvés du regard, ils traversent le cercle pour échanger leurs places, tout en se regardant, jusqu'au bout. Puis on cherche un autre partenaire.

Variante : on peut en croisant l'autre lui dire son prénom, ou le toucher délicatement, ou avoir une expression particulière sur le visage (joie, peur, colère,...)

Le lancé de prénom

En cercle, chaque élève à son tour lance son prénom en tapant dans ses mains vers la personne à qui il lance son prénom. La personne qui le reçoit dit le prénom reçu en tapant dans ses mains vers elle-même et lance à son tour son prénom à quelqu'un d'autre.

la boule d'énergie

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. En silence, on se fait passer une boule d'énergie par le geste et le regard.

Précisions : on peut commencer par la faire tourner autour du cercle, puis ensuite on peut la lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer la boule, ce qui donne lieu à des attitudes plus théâtrales.

le passe-rien

En cercle, debout, tournés vers l'intérieur. Pour se faire passer le « rien » on le réceptionne en frappant dans les mains que l'on ramène sur la poitrine puis on le fait passer en frappant une seconde fois dans les mains projetées vers l'extérieur.

Précisions : on peut commencer par le faire tourner autour du cercle, puis ensuite le lui faire traverser. On peut aussi faire varier la façon d'envoyer le « rien ».

B. Jeux coopératifs d'extérieur avec ou sans matériel. Progression de deux-trois vers le groupe complet.

- **De personne à personne** : (matériel : aucun).

Obj. : faire preuve de dextérité. Apprivoiser le contact physique avec ses pairs. Coopérer dans la recherche collective d'une solution.

En cercle, les participants se groupent deux par deux. L'animateur prend place au centre du cercle et annonce un contact (tête à bras, jambe à pied....)

Les participants effectuent ce contact et le maintiennent à l'aide d'une balle ou d'un ballon puis ils se déplacent en maintenant le contact.

A l'annonce de « personne à personne », tout le monde change de partenaire.

On peut envisager d'augmenter le nombre d'enfants par groupe (trois ou quatre participants).

- **Le chien et l'aveugle** : (Matériel : un foulard pour deux enfants.)
nombre pair.

But : guider quelqu'un de la voix ou se laisser diriger.

Les enfants sont par couples. L'un est le chien, l'autre est l'aveugle (yeux bandés)

Le chien et son maître vont convenir d'un code pour pouvoir communiquer, ce peut être un claquement de mains, un sifflement, un cri, etc....

Les chiens et les aveugles vont ensuite se séparer (répartition des joueurs dans l'espace).

La seconde phase du jeu, on l'aura devinée, doit permettre au couple de se reconstituer. Les chiens, immobiles, vont essayer, en émettant des messages conformes au code choisi, de ramener à eux leur maître égaré et muet.

Variante : A la fin du jeu, le chien peut promener son maître dans la pièce et lui faire découvrir son environnement par le toucher, en lui prenant parfois la main pour l'inciter à palper tel ou tel objet caractéristique du milieu.

Intérêt du jeu : il s'agit ici d'un jeu typique de communication verbale (transmission de messages clairs d'une part et écoute active d'autre part. Confiance et connivence sont nécessaires à une communication efficace.



OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ÉCOLE DES ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE

2, rue Jean Jacques Rousseau - 04160 CHATEAU ARNOUX

Tél : 04 92 68 15 14 – tél : Animateur : 06 68 73 99 17

E-mail : ad04@occe.coop

SIRET 388 640 096 00037

- **Deux c'est assez, trois c'est trop !** : (matériel : un foulard par enfant accroché à la ceinture dans le dos.)

Les participants forment un cercle et se groupent par deux ; en dehors du cercle, l'animateur désigne un chasseur (le renard ?) et la personne qu'il va poursuivre (le canard ?). Ils courent ensuite tous les deux autour du cercle. Quand le canard vient se placer à côté d'un groupe de deux (ils sont alors trois), la personne à l'autre extrémité du groupe se sauve et devient le canard. Quand celui-ci est touché, les rôles sont inversés. Le canard devient chasseur et ils repartent dans la direction opposée. Le chasseur peut lui aussi se reposer en se plaçant à côté d'un groupe de deux ; alors, la personne de l'autre extrémité du groupe devient chasseur.

OPTION Règle du jeu : Pilote et voiture avec parcours.

- **Les arjiens** : (matériel : des bâtonnets et une longue corde)

L'animateur raconte au groupe une histoire qui situe l'action : « vous venez de la planète ARJ, et comme tous les Arjiens et les Arjiennes, vous avez trois caractéristiques précises :

-Vous n'avez qu'un seul doigt, l'index, donc vous ne pouvez rien utiliser d'autre que votre index.

-Vous êtes très coopératifs, très créatifs, très habiles pour vous sortir d'une situation.

-Vous communiquez beaucoup avec les autres pour échanger vos idées mais aussi pour exprimer vos besoins si vous êtes en difficulté.

Vous êtes prisonniers sur ma planète. Pour vous en sortir, il faut passer entre ces deux chaises rapprochées (ou suivre cette corde posée par terre). Seulement, je suis malin moi aussi, je vous ai tous reliés par un bâtonnet spécial entre vos index respectifs qui donne le signal d'alarme si vous en faites tomber un avant d'être tous passés de l'autre côté des chaises (ou d'avoir rejoint l'autre côté de la corde).

Chaque élève reçoit deux bâtonnets qu'il place entre ses index et ceux du voisin de droite et de gauche. Chaque groupe forme un cercle, tous sont reliés par les bâtonnets qui ne doivent pas tomber.

Résultats : les élèves ont coopéré et ont réussi ensemble une mission qui n'est pas aussi facile qu'il n'y paraît. Il est important que chaque groupe explique aux autres comment ils ont procédé pour y arriver. A partir de là, une réflexion sur la coopération en classe peut être ouverte.

Précisions : Si élèves jeunes ou en diff : commencer par équipes de 2

-**Les sculptures** : (matériel : aucun ou un bandeau par équipe)

Par équipes de 3. N'importe où.

Une personne fait le sculpteur, un autre le modèle et la dernière est la pâte à modeler. Le modèle prend une position pendant que le sculpteur a

les yeux fermés. Après, le sculpteur tente de refaire le modèle dans la pâte à modeler en touchant le modèle et en ayant toujours les yeux fermés. Lorsqu'il croit que c'est pareil, il ouvre les yeux et compare son œuvre au modèle original. Le résultat est souvent farfelu.

-Le bâton fixe : (matériel : des bâtons d'un mètre de long environ.)

Les enfants sont répartis par groupes de 3 en cercle. Chacun maintient un bâton vertical devant lui. Au signal, les enfants se déplacent cran à cran sur le cercle de telle façon que tout en changeant de bâton, aucun bâton ne tombe.

Variantes :

Passer par groupes de 4 et 5 puis deux groupes réunis.

Variantes :

aller de plus en plus vite.

Changer la hauteur des bâtons.

-Le monstre humain : (matériel : aucun)

Nombre de participants : minimum 7.

Consigne de départ : se tenir par groupes de 7 en contact physique selon la formule suivante :

Sur nombre de pieds / 2 - 1 ou nombre de mains / 2 - 1.

Exemple pour un groupe de 7 : 14 pieds / 2 = 7 pieds - 1 = 6 pieds

Le groupe de 7 doit tenir sur 6 pieds ou 6 mains.

Quand le groupe est rodé et a compris la stratégie de coopération, il peut arriver à tenir sur 5 voire même 3 pieds.

Règle de sécurité : avoir au minimum 2,5 m de distance entre les groupes, tenir immobile 5 secondes, respecter sa santé et celle des autres.

Conseils : commencer par (3 à) 5 par équipe

Ex :

-5 pieds

-5 pieds, 5 mains

-5 pieds, 4 mains

-5 pieds, 3 mains

Ect..

-4 pieds

-4 pieds , 5 mains

-Le nœud gordien ou nœud humain : (matériel : aucun).

Les participants forment un cercle assez serré. Il tendent les bras, paumes ouvertes vers le bas et ferment les yeux.

Chaque personne saisit deux mains au hasard. Les participants ouvrent ensuite les yeux et en se faufilant, essaient de défaire le nœud ainsi formé

sans se lâcher les mains. Le jeu prend fin lorsqu'on se retrouve en un ou plusieurs cercles.

-Assis comme dans un fauteuil : (matériel : sifflet).

But du jeu : former un cercle et s'asseoir sur les genoux les uns des autres.

Il faut former un cercle où les joueurs sont épaule contre épaule. A ce moment-là, les participants font un quart de tour vers la droite et un petit pas vers l'intérieur du cercle. Il s'agit ensuite au signal sonore de s'asseoir sur les genoux de la personne derrière soi.

-La fusée téléguidée : (matériel : un cerceau, une corde ou un tracé au sol.)

La fusée est un joueur qui a les yeux bandés. Les autres joueurs sont les ingénieurs qui veulent envoyer la fusée dans la lune. Chaque joueur, à son tour, donne un ordre, et un seul (exemple : avance de 5 pas).

Attention : chaque ingénieur ne peut donner qu'un seul ordre. La fusée ne se déplace pas pendant qu'un ordre est donné, mais après.

-Voler comme les oiseaux : (matériel : aucun).

Dans la nature, il est toujours surprenant de voir les troupes d'oiseaux voler en harmonie. Quelle est la règle de vol ? Répartir les participants dans l'espace avec pour consigne de sécurité : pouvoir étendre les bras sans toucher son voisin. Consigne : étendre les bras pour devenir oiseau et se déplacer lentement. Faire rechercher par la discussion et le tâtonnement la règle qui permet au groupe de fonctionner parfaitement, en virant tous ensemble par exemple lors des changements de direction. Explication et mise en pratique de la règle.

Réponse : le meneur est celui qui ne voit personne devant lui. Il perd son statut (lors des changements de direction) dès qu'il aperçoit un congénère devant lui. Le nouveau meneur étant celui qui ne voit personne devant lui.

2. jeux de parachute

présentation du parachute : consignes sur la sécurité, la manipulation et le rangement.

En premier, on apprendra à former la ronde et à tendre parfaitement le parachute.

On ne prendra pas appui sur une histoire mais sur la présentation de « tableaux ».

Tableau 1 : la mer. (réaliser tous ensemble l'effet de la mer avec la toile du parachute.)

Commencer par la mer gelée en tendant le parachute. Les joueurs tiennent le parachute au bord à deux mains.

Concert de vagues : les joueurs agitent légèrement la toile pour faire de petites vagues et de plus en plus fort pour obtenir de grosses vagues. On peut raconter une histoire avec l'arrivée d'une tempête sur la côte (montée en intensité des vagues).

Option possible : *les requins*.

Le parachute est tenu à hauteur de la taille. Une personne se place dessous, c'est le terrible requin. Sa main forme la nageoire dorsale dans le parachute et elle se promène ainsi dans le but de toucher le plus de personnes possibles. Ses cibles sont les personnes qui tiennent le parachute. Lorsque le requin s'approche de vous, vous pouvez vous éloigner sans lâcher le parachute. Lorsque le requin touche quelqu'un, cette personne devient le requin ou un requin.

Tableau 2 : la fête foraine.

Le groupe fait tourner le parachute en marchant ou en courant : avant, arrière, pas chassé

Le manège : chacun son tour, on s'accroupit puis on se relève devant un repère défini, on lève les bras en l'air, on saute le plus haut possible, on tourne sur soi-même.

Faire tourner le parachute sans bouger : de plus en plus vite, dans un sens puis dans l'autre.

Possibilité de travailler avec deux parachutes qui tournent dans le même sens mais à proximité l'un de l'autre. Lorsqu'on arrive près de l'autre parachute, on change de place et donc de parachute.

Tableau 3 : le carrefour.

Echange de couleurs : au signal, on lève le parachute, ceux qui tiennent du vert change de côté, les garçons changent de côté, les pulls bleus...

L'animateur peut donner un numéro aux participants. Les nombres désignés (pairs, impairs, 3,5,9...)

Tableau 4 : le sport.

Au signal, on fait tourner une balle sur le parachute dans un sens puis dans l'autre.

Au signal, on fait tourner deux balles, dans le même sens ou en sens contraire.

Au signal, la balle doit s'arrêter le plus vite possible au centre du parachute. S'il y a un trou, elle doit tomber dedans.

le lancer de balles. Le groupe se coordonne pour lancer la ou les balles le plus haut possible sans les faire sortir du parachute.

Si l'on dispose de deux parachutes, on peut s'envoyer les balles d'un parachute à l'autre.

Tableau 5 : la crêpe.

Tous les participants deviennent des aide-cuisiniers. L'animateur joue le rôle du chef-cuisinier et le parachute est la crêpe qu'il faut faire tourner dans la poêle. Au premier signal, les aide-cuisiniers soulèvent la crêpe (le parachute) à bout de bras. Juste avant l'extension totale des bras des aide-cuisiniers, au deuxième signal du chef, tout le monde laisse aller le parachute vers le haut. Il devrait faire un « flip » : c'est la crêpe qui tourne dans la poêle.

Tableau 6 : le champignon.

Trois fois de suite, les participants lèvent le parachute à bout de bras et l'abaissent rapidement. La dernière fois, ils gardent le parachute au bout de leurs bras et avancent de deux ou trois pas vers le centre, puis rabattent le parachute sur leurs hanches. Le parachute forme alors un immense champignon.

Tableau 7 : la tente.

A partir du sol, les participants soulèvent le parachute à bout de bras. Lorsque le parachute est encore très haut, les participants avancent de deux pas vers le centre. Ils s'assoient ensuite sur le bord de la toile. Les participants se retrouvent alors à l'intérieur du parachute, comme si c'était une grande tente. Il ne doit pas y avoir d'ouverture.

Tableau 8 : gendarme et voleur.

Désigner deux enfants pour tenir les rôles du gendarme et du voleur.

Le voleur se cache sous la toile. Le gendarme reste à l'extérieur. Lorsque les joueurs soulèvent le parachute, le gendarme peut courir après le voleur avant que la toile ne retombe sur le voleur.

Tableau 9 : les sculptures.

Quelques joueurs se placent sous le parachute. Les autres joueurs autour soulèvent le parachute et le laissent retomber. Ceux qui sont en-dessous prennent différentes postures avant que le parachute ne retombe sur eux. Ceux qui sont autour essaient de deviner les sculptures. A la fin, on dévoile les œuvres d'art.

Tableau 10 la machine à laver.

Les enfants désignés, par exemple tous ceux qui portent un vêtement rouge, se placent sous le parachute. Les autres, répartis sur toute la circonférence du parachute, tendent parfaitement celui-ci. En maintenant la toile tendue, ils tournent dans un sens « pour laver le linge ». Ils tournent dans l'autre sens pour « essorer le linge ».

Ils agitent très fort la toile « pour sécher » le linge.

Ils gonflent le parachute et forment un gros champignon pour « sortir le linge ».

Désigner une autre couleur pour changer les places.

Tableau 11 : la traction.

Les joueurs se répartissent sur le périmètre du parachute. Ils sont divisés en deux groupes et chacun des groupes occupe une moitié de la circonférence.

Placer un objet au centre sous le parachute. Au signal, les joueurs d'une même moitié tirent vers l'arrière en essayant d'amener l'équipe adverse au-dessus de l'objet.

3. jeux de plateau : (au prêt à l'OCCE)

Les participants seront répartis en 4 groupes. Chaque groupe découvrira un jeu coopératif de plateau. Au signal, chaque groupe change d'atelier.

-Jeu n° 1 : Souricettes et Mistigri : (règle et variantes sur le fichier OCCE apprendre en jouant)

Quatre joueurs doivent s'organiser pour emmener quatre souris manger le gruyère stocké dans le grenier avant que le chat ne les attrape.

-Jeu n° 2 : le crayon coopératif :

Crayon, pastel, marqueur, craie... tout objet qui écrit peut trouver sa place dans la structure du crayon coopératif. On le fixe avec un velcro et les joueurs prennent en main une ou deux des cordes du crayon coopératif. (On enlève en un clin d'œil les cordes qui ne servent pas). Les cordes, quand elles sont tendues, placent le crayon en position horizontale et, dès lors, le groupe (jusque 10 personnes !) peut écrire ou dessiner selon le défi qui lui est proposé. En synchronisant leurs mouvements, ils parviennent plus ou moins aisément à suivre le dédale d'un labyrinthe ou le circuit d'une course automobile, à relier des points pour faire apparaître une énigme, à dessiner un motif ou le faire deviner à un groupe d'observateurs. La diversité des défis est très grande et un carnet offre une première panoplie d'idées. Selon notre propre expérience, l'activité donne beaucoup de plaisir. L'activité est totalement coopérative car elle requiert beaucoup d'écoute et qui donne à chacun une place indispensable.



OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ÉCOLE DES ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE

2, rue Jean Jacques Rousseau - 04160 CHATEAU ARNOUX

Tél : 04 92 68 15 14 – tél : Animateur : 06 68 73 99 17

E-mail : ad04@occe.coop

SIRET 388 640 096 00037

Possibilité de progression:

- circuit avec feutre fermé (pour s'entraîner)
- circuit avec feutre ouvert
- dessin imposé
- dessin libre

Jeu n° 3 : présentation du jeu Visio'coop :

Dans ce jeu de construction « aveugle », l'équipe est composée d'un « visionnaire » qui a les yeux bandés et de deux ou trois membres qui vont donner les consignes de construction. Le visionnaire doit reconstruire une structure imposée (tirage au sort d'une photo présentant une construction possible à l'aide des pièces géométriques en bois). La contrainte peut être un sablier ou une autre équipe qui réalise la même construction.

Possibilité :

- relever les mots utilisés pour nommer les différents morceaux de bois. Puis en faire la liste et se mettre d'accord avec les élèves pour les nommer tous de la même manière (voc géométrique)

Jeu n° 4 : présentation du jeu Pipofax :

Faire preuve de dextérité. Apprivoiser le contact physique avec ses pairs. Coopérer dans la recherche collective d'une solution.

En cercle, les participants se font passer le pipofax et doivent se concentrer pour ne pas faire tomber la boule. Il faut également ne pas déconcentrer les autres !

4. jeux de l'agenda coop cycle 2 et cycle 3 :

Matériel :

- un ballon en mousse
- une feuille de Bingo/ Horloge ou Train des RDV / Fleur du bien / Mes impression (l'arbre) => par élèves + 1 pour l'enseignant
- un crayon pour chacun
- un dé Entrevue pour 2

Objectifs, préalables, compétences, progression, thèmes ...

- Lundis : accueil et thématiques apportés par l'élève
- Mardis : le vivre ensemble, la vie en classe et dans l'école
- Jeudis : estime de soi et des autres
- Vendredis : les valeurs de la coopération



OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ÉCOLE DES ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE

2, rue Jean Jacques Rousseau - 04160 CHATEAU ARNOUX

Tél : 04 92 68 15 14 – tél : Animateur : 06 68 73 99 17

E-mail : ad04@occe.coop

SIRET 388 640 096 00037

Préalable :

- respect des personnes,
- écoute mutuelle,
- confidentialité,
- libre participation : l'enfant a le droit de passer (« Joker »),
- pas de jugement,
- entraide.

Quelques activités :

- **Bonjour** : Bonjour, je m'appelle, ce que j'aime à la rentrée, c'est (en septembre)
=> accueil, connaissance des autres
=> prolongement : parce que ... / débat
- **Point commun** : Ceux qui, comme moi, aiment lèvent la main
=> estime de soi, acceptation des différences et ressemblances
- **Bingo** : activité de la semaine : : connaissance des autres (qui aime ... ?)
=> connaissance des autres, valorisation de chacun, acceptation des différences
=> prolongement : inventer un Bingo
- Constituer les groupes avec **l'Horloge (si 24 élèves)** ou **Le train des RDV**
=> gagner du temps en constituant les groupes de 2, 3, 4 élèves pour la période.
=> faire travailler ensemble des enfants qui ne se seraient pas mis forcément ensemble
- **L'Entrevue** à trois avec le dé
=> réfléchir, s'exprimer, échanger sur ses émotions
=> prolongement : présenter une émotion d'un autre élève / inventer d'autres questions
- **Fleur du bien** : faire tourner les feuilles entre les enfants
=> estime de soi, bienveillance, regard positif sur les autres
- **Le ciel des sentiments** : oral, gd groupe
=> exprimer ses ressentis / écouter et comprendre les ressentis des autres



OFFICE CENTRAL DE LA COOPERATION A L'ÉCOLE DES ALPES-DE-HAUTE-PROVENCE

2, rue Jean Jacques Rousseau - 04160 CHATEAU ARNOUX

Tél : 04 92 68 15 14 – tél : Animateur : 06 68 73 99 17

E-mail : ad04@occe.coop

SIRET 388 640 096 00037

- Bilan : **mes impressions** ou **arbre** « comment je me sens ? »

Information :

Des documents, malles et jeux sont au prêt à l'OCCE

Bibliographie et sitographie :

- Documentation :
 - « Je coopère, je m'amuse : 100 jeux coopératifs à découvrir ». Christine Fortin. Editions Chénelière.
 - « Jeux coopératifs pour bâtir la paix ». Mildred Masheder. Editions Université de paix.
 - « Coopérons en jouant » : dossier de jeux coopératifs élaboré par l'OCCE 07.
 - Dossier « des jeux coops ?! » Fédération de la jeunesse franco-ontarienne.
 - « Les jeux de parachutes » pour des groupes de 6 à 30 enfants Editions Megaform.
 - Fichier « apprendre en jouant » : livret pédagogique 12 fiches-jeux. Editions Sudel. En vente à l'OCCE
 - « Agenda coopératif cycle 2 » et « Agenda coopératif cycle 3 ». En vente à l'OCCE
- Sites internet pour se procurer des jeux coopératifs :

-site de Jeux de Traverse est une boutique en ligne de jeux de société spécialisée dans le jeu coopératif

<http://www.jeux-de-traverse.com/>

-Site de jeux de société coopératifs en Belgique :

<http://www.casse-noisettes.be/jeuxcooperatifs.htm>

-Site de Non Violence Actualité : (achat de parachute, livres pédagogiques, jeux coopératifs)

<http://www.nonviolence-actualite.org/index.php>

http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?cPath=3_2