

Brève N°39 : Les jeux coopératifs

Conçue et réalisée par Nathalie Destas, PEMF Verneuil sur Avre et réalisée par Jean-Jacques Dabat-Aracil Conseiller Pédagogique Maternelle 27

Référence au programme de l'enseignement en maternelle, B.O. spécial N°2 du 26 mars 2015 :

Une école où les enfants vont apprendre ensemble et vivre ensemble

L'école maternelle structure les apprentissages autour d'un enjeu de formation central pour les enfants : « Apprendre ensemble et vivre ensemble ». La classe et le groupe constituent une communauté d'apprentissage qui établit les bases de la construction d'une citoyenneté respectueuse des règles de la laïcité et ouverte sur la pluralité des cultures dans le monde.

Se construire comme personne singulière au sein d'un groupe

Se construire comme personne singulière, c'est découvrir le rôle du groupe dans ses propres cheminements, participer à la réalisation de projets communs, apprendre à coopérer. C'est progressivement partager des tâches et prendre des initiatives et des responsabilités au sein du groupe. Par sa participation, l'enfant acquiert le goût des activités collectives, prend du plaisir à échanger et à confronter son point de vue à celui des autres. Il apprend les règles de la communication et de l'échange. L'enseignant a le souci de guider la réflexion collective pour que chacun puisse élargir sa propre manière de voir ou de penser. Ainsi, l'enfant trouve sa place dans le groupe, se fait reconnaître comme une personne à part entière et éprouve le rôle des autres dans la construction des apprentissages.

Le jeu coopératif, qu'est-ce que c'est ?

Le **jeu coopératif** est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée. Il offre de nombreux avantages car il permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec

Objectifs

- Développer des valeurs : respect, solidarité, coopération
- Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe
- Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- Organiser des situations réelles de communication

Enjeux:

Quatre facteurs psychosociaux déterminent les activités de nature coopérative :

- **la coopération** : ce facteur comprend la communication, la cohésion, la confiance et l'établissement de relations interpersonnelles positives ; le mot clé est l'entraide ;
- **l'acceptation** : les participants doivent s'accepter tels qu'ils sont. Personne n'est éliminé ni rejeté par le groupe ;
- **l'engagement** : chaque personne contribue à la réussite de la tâche commune selon ses capacités. « Tous pour un et un pour tous » ;
- **le plaisir** : les participants jouent pour s'amuser avant tout.

Les principes :

- Tout le monde doit s'amuser.
- Tout le monde doit vivre des situations de succès.
- Personne n'a besoin d'habiletés techniques ou physiques spéciales pour s'engager dans le jeu coopératif.
- Tout le groupe doit participer activement.
- Personne ne doit être éliminé.
- Personne ne doit être mis en évidence.
- Tous peuvent gagner.

Points à évaluer :

- Amélioration de la communication, l'expression de leurs émotions, l'entraide à la réussite collective dans le respect de tous
- Enrichissement des relations entre les élèves
- Amélioration de l'estime de soi et des autres
- Amélioration de la confiance en soi

Les lieux

- En salle de jeux
- En classe
- Autour d'un jeu de société de coopération

Coopération en classe

- **Multipuzzle** - Objectif: reconstituer un puzzle collectivement.
Matériel: 2 ou 3 puzzles (grand format) avec 12 pièces maxi. **Déroulement:** chaque enfant reçoit ou pioche une pièce d'un puzzle (au début, c'est préférable qu'il ne le connaisse pas). Au signal, il rencontre les autres et essaie de retrouver la pièce qui va s'accrocher avec la sienne. Les enfants doivent ainsi reconstituer les puzzles.
- **Rallye mathématiques** - Objectif: exercer et de construire des compétences mathématiques en jouant à plusieurs. cf Eure en Maths et Brève maternelle
- **Défis sciences** - Objectif: Trouver des réponses mettant en oeuvre la démarche d'investigation scientifique. cf: sciences EDD 27

Quelques jeux coopératifs de plateaux :

- **Le jeu du loup - à partir de 2 ans - Nathan**
Promenons-nous dans les bois pendant que le loup n'y est pas... Les joueurs doivent avoir récolté dans la forêt escargots, fleurs, mûres... avant que le loup ne soit habillé.
- **Le verger - de 3 à 6 ans- Haba**
Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait tout mangé ? S'ils veulent y parvenir, ils devront s'entraider.
- **Hop! Hop !Hop - à partir de 4 ans - Djeco**
La bergère, ses moutons et son chien doivent rentrer à l'abri dans la bergerie avant que le vent n'emporte le pont. Les joueurs parviendront-ils à coopérer pour ramener tous les moutons à la bergerie ?

Jeux pour faire se faire confiance :

- **Les baguettes aériennes**
Objectif: être en harmonie avec son partenaire. **Déroulement:** Les enfants se mettent par 2. Comme le principe du miroir, ils se font face et disposent une baguette entre leurs paumes droites par exemple. La consigne est simple: « Vous faites des gestes simples, vous pouvez vous déplacer mais la baguette doit tomber le moins possible. » On peut mettre une musique douce. Puis, on dispose une deuxième baguette entre les paumes gauches. Même démarche, les plus grands peuvent circuler entre les autres. On complexifie le jeu en bloquant les baguettes avec le bout d'un doigt.
- **Les évadés**
Objectif: coopérer avec un partenaire pour réussir ensemble. **Déroulement:** Les enfants sont à 2, épaule contre épaule. On attache le pied gauche de l'un au pied droit de l'autre. Attention, il faut bien serrer afin que les pieds soient les plus solidaires possibles. Puis, on les invite à se déplacer d'un point X à un point Y sans tomber. On peut raconter l'histoire des frères Daltons qui cherchent toujours à s'évader.

Jeux pour réussir ensemble :

- **Les radeaux**
Objectif: atteindre une cible en coopérant. **Déroulement:** Les enfants sont placés debout sur un tapis. Les équipages sont alignés et doivent atteindre l'autre rive sans mettre pied en dehors des tapis. Ils ont un 2ème tapis qu'ils placent devant. Puis, ils grimpent dessus et récupèrent l'autre. Ils traversent ainsi et le jeu se termine quand tous les équipages sont arrivés sains et saufs sur l'autre rive.
- **Les phoques**
Objectif: renforcer la convivialité dans un groupe. **Matériel:** journaux (à éviter sur un sol trop lisse) ou tapis souples **Déroulement:** une famille de phoques nagent dans les eaux de l'océan Arctique. Ils s'ébattent gaiement aux sons d'une musique entraînante. De temps en temps, lorsque la musique s'arrête, ils vont prendre place sur un glaçon pour s'y reposer (feuilles de journaux disposées sur le sol). Attention, les phoques s'entendent vraiment bien et il y a toujours de la place pour tous sur les glaçons. Dès que la musique reprend, les phoques sautent à l'eau et le soleil fait fondre peu à peu les glaçons... il devient de plus en plus difficile de trouver une place sur un glaçon (journal replié) mais on réussit tous ensemble. Ensuite, les glaçons se rassemblent pour former un énorme glaçon qui va lui aussi fondre progressivement. L'enseignant(e) arrête le jeu avant qu'il ne devienne impossible de réussir.

Bibliographie:

Developper-des-habiletés-cooperatives-des-la-maternelle OCCE- OCCE 24 H maternelle _ jeux coopératifs_-1 - copie.pdf

Des sites où trouver des ressources pour la classe

Reverdy Catherine (2016). *La coopération entre élèves : des recherches aux pratiques*. Dossier de veille de l'IFÉ, n° 114, décembre. Lyon : ENS de Lyon.

En ligne : http://ife.ens-lyon.fr/vst/DA/detailsDossier.php?parent=accu_eil&dossier=114&lang=fr