

LES ENJEUX

QUELLE MISE EN ŒUVRE?

de la coopération en maternelle seront essentiellement de **favoriser le vivre ensemble** :

- Développer des valeurs de respect, de solidarité et de 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, réinvestir des notions vues en classe

A l'école maternelle l'enfant a besoin de temps pour découvrir l'espace, le matériel, pour comprendre les consignes, pour réaliser ses actions, pour affiner ses gestes, pour trouver de nouvelles réponses, agir avec les autres. Ses premières actions sont avant tout réalisées pour le plaisir. Les sensations et les émotions ressenties prennent une grande part dans l'implication des enfants.

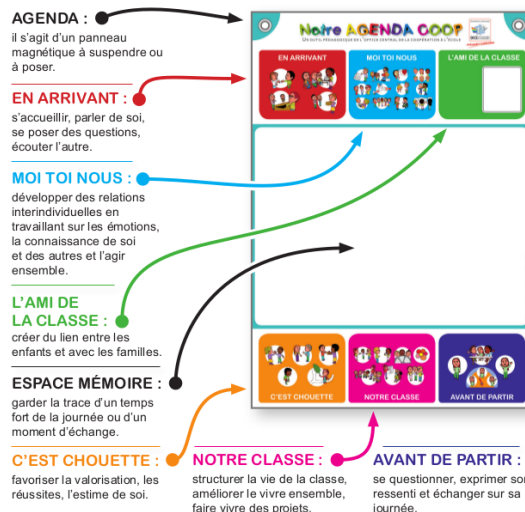
QUELLES ACTIVITÉS PEUVENT ÊTRE PROPOSÉES PAR L'OCCE?

L'AGENDA COOPÉRATIF

Chaque jour, les élèves découvrent une question et une activité pour apprendre à se connaître et s'estimer, aller vers les autres et mieux les respecter.

L'objectif principal des AGENDAS COOP est d'instaurer un climat positif de classe propice aux apprentissages. Les activités proposées et la manière de les mener vont contribuer à atteindre cet objectif en travaillant à :

- apprendre avec et par les autres
- développer l'estime de soi et des autres
- s'exprimer, communiquer
- apprendre à vivre ensemble
- trouver du goût, du plaisir à l'école
- s'entraider, coopérer
- développer son esprit critique



LES PRÊTS

Toutes les écoles adhérentes à l'OCCE ont accès à l'espace de prêts. Vous y trouverez des caisses thématiques de livres, des jeux coopératifs, des ouvrages pédagogiques. Vous pouvez retrouver la liste des différents prêts sur notre site internet [espace prêt](#).

LES JEUX EN PRÊT

- jeux de plateau
- jeux en bois
- ballon coopératif « kinball » (1m de diamètre)
- parachutes coopératifs

LES ANIMATIONS

Afin de vous aider à mettre en place la coopération dans votre classe, notre animatrice pédagogique (enseignante détachée) est à votre disposition pour animer de la séance ponctuelle à la séquence suivant le thème désiré.

Dans les pages suivantes, vous trouverez des ressources pour :

- ➔ **Prendre le temps de jouer ensemble** : des jeux coopératifs simples à mettre en oeuvre avec ou sans matériel
- ➔ **Prendre le temps de parler et d'écrire ensemble** : message clairs et étamine
- ➔ **Prendre le temps de se lancer des défis coopératifs**



JOUER ENSEMBLE

Pour tous les jeux, il est très important :

- de prévoir un temps d'échanges verbaux après chaque jeu. Ainsi, les enfants vont exprimer leurs émotions. Cela amène l'enfant à s'auto-évaluer.
- de rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse. Mais, si le groupe perd, cela peut être du fait d'une stratégie non efficace au sein du groupe.

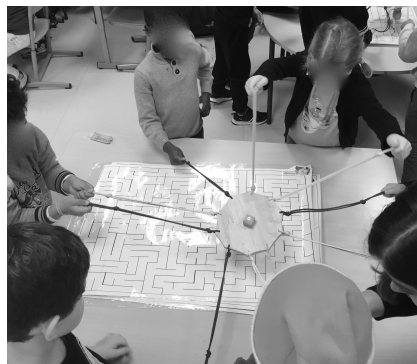
LES JEUX EN BOIS

PIPOFAX

PS - MS - GS

matériel : un bâton en bois et une balle de ping-pong

1. Les élèves se mettent en ligne les uns derrière les autres
2. La balle est posée sur la bâton et les élèves doivent se faire passer le bâton du début à la fin de la ligne + retour mais ATTENTION : les pieds ne doivent pas bouger et on tient le bâton avec une seule main
3. On peut complexifier :
 - imposer une main de transport
 - imposer un emplacement pour poser la main qui ne sert pas à transporter le bâton



CRAYON COOPÉRATIF

GS

matériel à réserver à l'OCCE28 : un crayon un bois au bord duquel sont fixées 10 ficelles sur lequel est fixé un marqueur (ou velleda)

Quelques idées d'activités sur une feuille de paper board ou sur une feuille plastifiée :

- suivre une « route » prédessinée, un labyrinthe
- construire un trajet sur un plan de rues : aller de A à B en passant par ici ou par là, en minimisant les déplacements, en choisissant des sens de circulation.
- Réaliser un dessin : une fleur, une maison, un animal... Ajouter un élément à un dessin fait par d'autres, composer un dessin à plusieurs équipes...
- Écrire un mot, une (courte) phrase...

Les activités de type suivre un parcours vont favoriser la coopération implicite, mais les activités de création favoriseront la communication entre les participants.

LES JEUX DE COUR que vous pouvez retrouver dans l'agenda coop' maternelle parmi de nombreuses autres ressources

LES PAIRES

PS/MS/GS

Objectif : entrer en contact avec les autres pour chercher une information

Matériel : des cartes « animaux » par paire

Faire découvrir les cartes aux enfants. Qu'est-ce? Ils découvrent que les animaux sont tous par 2. Plonger les animaux dans un sac ou une boîte, puis chaque enfant prend une carte. Au signal, l'enfant doit chercher son double et lui donner la main, ou bien réaliser une danse. Puis, on recommence.

Variante : on peut choisir le thème des aliments, des couleurs... Une fois la paire constituée, ils peuvent réaliser une action à 2 ou un projet. Par exemple, se ranger, avoir un partenaire de jeu, réaliser un dessin sur une même feuille, ou bien faire un dessin et se l'échanger... De même, on peut utiliser avec les GS, des demi-cartes (chiffres, lettres, prénoms connus...)

LES NON VOYANTS

PS/MS/GS

Objectif : Faire confiance à son partenaire

Matériel : un foulard ou bandeau pour 2

Les enfants se mettent par 2. L'un a les yeux bandés, l'autre est derrière lui et pose ses mains sur ses épaules pour le guider vers une cible (cône en plastique par exemple) à l'autre bout de la pièce. Pour les GS, celui qui guide exerce des pressions sur l'épaule droite pour tourner à droite et inversement, tape sur les 2 épaules en même temps pour stopper (s'il y a un obstacle ou un autre enfant).

Variante : on peut mettre des obstacles que les enfants doivent contourner ou enjamber. De plus, avec les GS, on peut mettre les enfants par trois ou quatre. Un seul peut voir, les autres ferment les yeux.

LA BALLE RASSURANTE

PS/MS/GS

Objectif : se déplacer en toute confiance dans un espace défini

Matériel : un foulard ou bandeau

5 ou 6 enfants forment une ronde. Un autre enfant vient au milieu et on lui bande les yeux. Il doit se déplacer dans l'espace de la grande pièce en se sentant en sécurité, protégé par la bulle sans les toucher. La ronde doit donc suivre le déplacement et lui dire stop s'il y a un obstacle.

Objectif : Renforcer la convivialité dans un groupe

Matériel : journaux ou tapis souples

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.

PARLER ET ECRIRE ENSEMBLE

MÉDIATION PAR LES PAIRS

PS/MS/GS

Objectifs :

- Formation de la sensibilité, permettant aux élèves d'identifier et d'exprimer, en les régulant, les émotions et les sentiments.
- Développement de la capacité personnelle d'écoute et d'empathie
- développe les capacités d'analyse, de discussion, d'argumentation, de confrontation des points de vue à partir de situations-problèmes réelles de la vie de la classe ou de l'école
- développement des compétences morales visant à l'apprentissage du respect des pairs, de leurs besoins personnels et de l'intégrité de la personne, des valeurs personnelles et collectives, du juste et de l'injuste.

La technique des messages clairs s'appuie formellement sur une triple formulation qui doit faire l'objet d'un apprentissage par les élèves, par exemple dans le cadre de **jeux de rôles** :

1. L'énoncé des faits qui permet de situer et clarifier le moment du différend ;
2. L'expression des émotions et des sentiments induits par la situation ainsi que des besoins ;

3. Une demande de retour de la part de l'interlocuteur visant à la résolution du conflit. C'est en effet celui qui a énoncé le message clair qui détermine si le différend est réglé ou non.

La technique nécessite **deux pré-requis** :

- Un *apprentissage préalable* par les élèves des *différentes étapes*, notamment dans le cadre de jeux de rôles.
- L'apprentissage d'un lexique relatif aux émotions et aux sentiments.

Les **limites** de la technique des messages clairs doivent être explicitées aux élèves :

- Elle ne peut concerner que de petits conflits quotidiens (moquerie, détérioration d'un objet, etc.). Toute atteinte à l'intégrité ou à la sécurité de la personne relève de l'adulte-référent qu'est l'enseignant dans la classe ou la cour de récréation.
- Si, par exemple, « l'agresseur » refuse le message clair, s'il se moque de son interlocuteur, s'il recommence ce qui lui est reproché, la victime est en droit d'avoir recours à l'adulte ou au conseil d'élèves.

Nous pouvons vous accompagner, n'hésitez pas à en faire la demande !

ETAMINE

PS/MS/GS

Objectifs :

- mettre en place des démarches qui permettront aux élèves de construire des postures d'auteurs et de lecteurs,
- apprendre aux élèves à coopérer en développant le travail en groupe.
- motiver les élèves par une approche collective de la lecture et de l'écriture.

Il sera donc donné l'occasion aux élèves :

- d'échanger des idées,
- donner son point de vue,
- d'accepter le point de vue des autres,
- de retravailler des écrits individuels,
- d'illustrer ensemble,
- de faire des choix,
- de mener un projet à son terme
- de produire un livre qui sera lu par d'autres



ÉCRIRE DANS LE CADRE DE LA LIAISON MATERNELLE / ÉLÉMENTAIRE

Objectifs :

- s'entraîner à travailler des compétences langagières spécifiques : raconter un événement, inventer une histoire, légender un dessin et dicter un texte
- travailler avec une autre personne que le maître la dictée d'un texte
- la présence des primaires permet de faciliter les activités de dictée pour les enfants en faisant ainsi passer un plus grand nombre d'enfants à la fois

Des élèves de cycle 3 viennent dans la classe de maternelle pour les aider à écrire différents textes. Ils viennent par groupe de 3 ou 4.

Etape 1 : l'enfant de maternelle choisit un support dans ceux proposés (légende d'un dessin libre fait par l'enfant de

maternelle, légende d'une photo pour le cahier de vie, ou invention d'une histoire à partir d'images séquentielles)

Etape 2 : L'enfant de maternelle explique à un élève de cycle 3 ce qu'il veut qu'il écrive (le plus grand écoute et questionne le plus jeune pour l'aider à clarifier et enrichir ce qu'il veut écrire.

Etape 3 : L'élève de maternelle dicte finalement ce qu'il veut que le grand écrive (l'élève de cycle 3 écrit dans son cahier)

Etape 4 : Les grands viennent voir l'enseignant pour qu'il l'aide à corriger leur texte (l'enseignant peut leur demander de poser d'autres questions pour enrichir le texte du plus jeune).

Dérive à éviter : faire une correction trop poussée au profit des grands mais qui s'éloignerait trop de ce qui a été dicté par les plus jeunes.

SE LANÇER DES DÉFIS COOPÉRATIFS

DÉFIS COOPÉRATIFS

PS/MS/GS

- motiver les élèves par une approche collective des défis

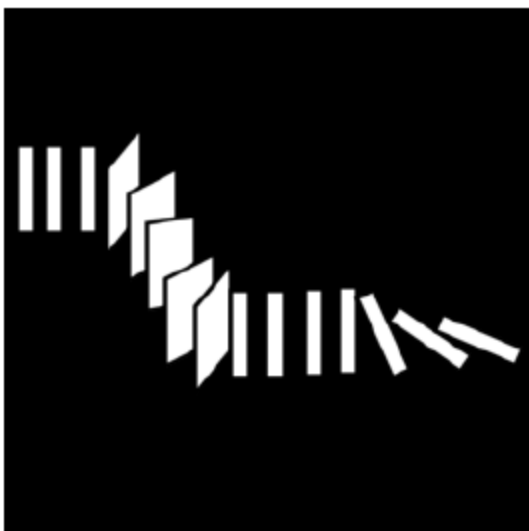
Objectifs :

- Apprendre à coopérer en réalisant des constructions par équipe de 5 élèves d'âge différents (PS / MS / GS)

Vous trouverez d'autres idées à cette adresse :

<http://laclassedemarian.eklablog.com/defis-cooperation-a127330826>

Faire tomber plusieurs dominos mis debout, en n'en faisant basculer qu'un seul.



Niveau de difficulté : *

Contrainte : Coller une gommette verte sur un domino, et une gommette rouge sur un autre. Placer les deux dominos debout, et essayer de faire tomber le rouge en faisant basculer le vert.

Recommencer en éloignant les deux dominos le plus possible.

Niveau de difficulté : **

Contrainte : Coller une gommette verte sur un domino, et une gommette rouge sur un autre. Placer les deux dominos debout à 40 cm de distance l'un de l'autre, et essayer de faire tomber le rouge en faisant basculer le vert.

On peut utiliser d'autres dominos placés debout

Défi coopération

FICHE CONSIGNE

Fabriquer quelque chose qui roule

