

COOPÉRER EN MATERNELLE AVEC L'OCCE POUR FAIRE VIVRE LE « MOI, TOI, NOUS ! »

LES ENJEUX

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

QUELLE MISE EN OEUVRE?

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

AGENDA :

il s'agit d'un panneau magnétique à suspendre ou à poser.

EN ARRIVANT :
s'accueillir, parler de soi, se poser des questions, écouter l'autre.

MOI TOI NOUS :
développer des relations interindividuelles en travaillant sur les émotions, la connaissance de soi et des autres et l'agir ensemble.

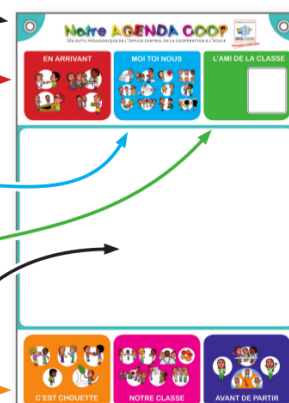
L'AMI DE LA CLASSE :
créer du lien entre les enfants et avec les familles.

ESPACE MÉMOIRE :
garder la trace d'un temps fort de la journée ou d'un moment d'échange.

C'EST CHOUETTE :
favoriser la valorisation, les réussites, l'estime de soi.

NOTRE CLASSE :
structurer la vie de la classe, améliorer le vivre ensemble, faire vivre des projets.

AVANT DE PARTIR :
se questionner, exprimer son ressenti et échanger sur sa journée.



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

- Le verger
- après l'orage
- le ballon coopératif
- Souricette et mistigri
- le jeu du loup

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 idées de **JEUX COOPÉRATIFS** réalisables en classe.

- ➔ **Des jeux en bois**
- ➔ **Des jeux de cour et de parachute** pour : se connaître et reconnaître l'autre, se faire confiance et réussir ensemble

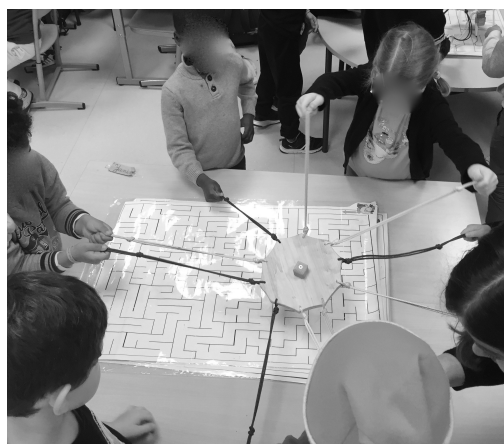
LES JEUX COOPÉRATIFS

LES JEUX EN BOIS

PIPOFAX

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

matériel : un crayon en 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.

SKIS COOPÉRATIFS

Matériel : une paire de ski sur lesquels sont fixés des attaches pour les pieds

Trois ou quatre enfants coopèrent, définissent et suivent un parcours et surtout trouvent ensemble l'équilibre.
Un jeu dans lequel il faudra... ne pas avoir peur de tomber et surtout, beaucoup communiquer !



LES JEUX DE COUR ET LE PARACHUTE

LE BONJOUR INSOLITE MS/GS

Objectif : entrer en contact avec les autres de manière duelle pour se saluer

Matériel : une musique, un tambourin ou des claves

Les enfants se déplacent dans un espace donné. Au signal (soit arrêt de la musique, soit coup de tambourin) la maîtresse leur donne une consigne précise : « Vous vous approchez du camarade le plus proche et vous faites : bonjour, épaule contre épaule. » On peut alors préciser la consigne : vous allez toucher l'épaule de votre voisin(e) avec votre épaule. Puis les enfants se déplacent de nouveau et on fait évoluer la consigne : bonjour pied / bras ; joue contre joue, coude et genoux... les positions que les enfants proposent doivent être valorisées et peuvent être reprises par le groupe. Il est important de préciser de changer de partenaire à chaque fois.

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.

LE BONJOUR INSOLITE

GS

Objectif : aller vers l'autre pour chercher une information

Matériel : des autocollants, ou post-it sur lesquels sont écrits soit les prénoms des enfants soit son dessinés des animaux, des couleurs...

L'enseignant(e) colle une étiquette sur les fronts des enfants sans leur montrer. Si ce sont des prénoms, l'enfant doit savoir quel est le prénom écrit sur son étiquette en allant voir les autres en les questionnant : « Est-ce le prénom d'une fille? Avec des lunettes?... ». Les autres peuvent aider en donnant un indice « c'est le prénom d'un enfant qui a un pull jaune ». Pour les animaux, il faut procéder de manière identique : « l'animal a-t-il des sabots? Vole-t-il? ». Il faudra à chaque question, changer de partenaires. Pour les couleurs : « ma couleur est-elle celle des tomates? ». Dès que l'enfant a trouvé, il peut aider les autres. Attention, il y a des risques que les enfants donnent la réponse en croyant aider leur camarade. Quand tous ont fini, ils le disent à voix haute à l'ensemble de la classe puis vérifient. Dans une classe dont l'effectif excède 25 élèves, il est préférable de diviser le groupe en deux (un groupe spectateur, un groupe acteur)

Le carrefour MS/GS

Objectif : Donner son avis, ses goûts / repérer des points communs avec les autres / se connaître et connaître l'autre

Matériel : parachute

Les enfants sont placés autour du parachute et le tiennent pouces au dessus. L'enseignant(e) lance la consigne : « ceux qui ont des baskets changent de place ». 1,2,3 parapluie, on lève la parachute et les enfants concernés agissent. Les questions peuvent porter sur les goûts alimentaires, les jeux, les aspects physiques...

SE CONNAITRE
ET CONNAITRE
L'AUTRE

La ronde des couleurs MS/GS

Objectif : connaître les couleurs / favoriser l'écoute

Matériel : parachute

Les enfants sont debout et tiennent le parachute bien tendu. Au signal, l'enseignant(e) demande aux enfants qui touchent du jaune d'échanger les places quand on soulève la toile. Ou bien, désigner les enfants qui ont une caractéristique commune (filles, garçons, cheveux bruns...) de toucher les parties bleues par exemple au moment où on lève. Attention, au signal, la toile se baisse, il faut vite revenir à sa place ou faire l'échange.

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 FERME BRUYANTE**MS/GS****Objectif : se déplacer en confiance vers un signal,****Guider son partenaire par la voix****Matériel : un foulard ou bandeau pour 2**

Il est important de diviser la classe en 2. Dans un espace défini, il ne faudrait pas plus de 8 couples. Les enfants se mettent par deux. Chaque couple choisit le cri d'un animal de la ferme. Ils se répartissent tous dans l'espace. Un des 2 enfants a les yeux bandés et l'autre doit l'appeler en poussant le cri choisi. Le jeu se termine quand tous les enfants sont de nouveau réunis. L'enseignant(e) veille à ce qu'il n'y ait pas de chocs entre les enfants qui ont les yeux bandés.

Variante : On peut choisir des animaux de la jungle, de la savane... Mais on peut aussi appeler son camarade par son prénom ou inventer un son.

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.

**SE FAIRE
CONFIANCE**

LE RENARD ET LES CANARDS**PS/MS/GS****Objectif : jouer ensemble et se faire confiance****Matériel : parachute**

Un renard désigné parmi les enfants enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes sur le parachute. Un ou deux canards désignés se déplacent sous le parachute. Au signal, le renard va essayer d'attraper un canard mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une limite de temps (30 secondes ou 1 minute), soit on attend que le renard attrape un canard. Puis, on change les rôles.

Attention, ce jeu peut créer des moments de panique pour les enfants sous la toile.

Variante : On peut choisir d'autres prédateurs et proies : loup et agneau, chat et souris,... Pour les GS, on peut bander les yeux du prédateur.

UN OU PLUSIEURS CROCODILES DANS LE LAC**PS/MS/GS****Objectif : jouer ensemble et se faire confiance****Matériel : parachute**

Tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira les pieds d'un camarade. Le camarade ainsi touché plonge à son tour et cède sa place au premier crocodile qui va s'asseoir à genou sur le bord de la toile. Le nouveau crocodile va choisir d'autres pieds et ainsi de suite.

Variante : A chaque fois qu'un enfant est touché et devient crocodile, il reste sous le parachute (uniquement avec le grand parachute). Quand tous les enfants se sont transformés en crocodile, l'enseignant(e) soulève le parachute et cela endort les crocodiles. Puis il les réveille un par un.

LES PHOQUES

MS/GS

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.

LA BOULE DE LAINE

GS

Objectif : développer l'unité de groupe

Matériel : aucun

Les enfants forment une chaîne en se donnant la main. Un enfant à une des extrémités reste sur place et les autres s'enroulent autour d'elle sans serrer trop fort.

Quand la boule de laine est formée, l'enfant au centre cherche un chemin de sortie par le bas vers l'extérieur et entraîne le reste de la boule qui se débobine.

LE JEU DES BALLONS

PS/MS/GS

Objectif : éviter ensemble que le ou les objets volants ne tombent du parachute

Matériel : parachute, un ballon ou balle légère au début, puis plusieurs après entraînement

Les enfants sont placés debout autour du parachute. L'enseignant place une balle sur le parachute. On doit faire tourner la balle sans la faire tomber du parachute. Dans un second temps, on introduit une 2ème balle, puis une 3ème. A chaque fois qu'une balle tombe, on s'arrête et un enfant désigné la récupère. On peut aussi faire danser une balle en la faisant sauter. Dès que l'ambiance est trop agitée, on revient à la mer glacée (tirer au max sur le parachute pour l'immobiliser)

**RÉUSSIR
ENSEMBLE**

LE DÉMÉNAGEMENT

PS/MS/GS

Objectif : coopérer pour réussir à déménager

Matériel : tout matériel volumineux mais léger et petit matériel sans contenant. Le matériel doit inciter à la coopération

Tous les enfants, menacés par l'inondation (ou par autre chose...), doivent transporter leurs meubles dans un nouvel abri

Variante : Pour les plus grands : ajouter des obstacles obligatoires : tunnel, passage du gué, montée d'escaliers... Possibilité de jouer en temps limité (montée des eaux très rapide...). Dans ce cas, prévoir un affichage permettant aux enfants de prendre conscience du temps écoulé et du temps restant.

TEMPÊTE SUR LA MER

PS/MS/GS

Objectif : écouter l'histoire

Matériel : parachute

Tous les enfants sont debout et tiennent le parachute pousse sur le dessus. Il est préférable de ne pas tenir les poignées (sauf si le nombre d'enfants correspond exactement au nombre de poignées). L'enseignant(e) commence son histoire. Un bateau navigue sur la mer. La mer est très calme. Les enfants tournent en tendant bien le parachute comme un manège. Puis, on s'arrête. Le vent se lève, des vaguelettes commencent à s'agiter. Puis le vent souffle, des vagues se forment et se font de plus en plus grandes. Enfin, c'est la tempête : grande agitation toujours sur place. Puis on revient au calme.

Variante : On peut choisir un chant tel que... « il était un petit navire... ». On peut remplacer le bateau par des poissons (petits et gros) et inventer une histoire avec eux du genre : « il était une fois, un petit poisson appelé Fredo qui jouait avec son ami... quand tout à coup, un requin affamé... »