

Jeux coopératifs de plateau.

Plan d'ensemble de la séquence :

Activité 1 (deux fois 45 mn): **Plaisir de jouer, découverte de jeux de plateau.**

Demander aux enfants d'apporter trois ou quatre jeux de plateau de chez eux. Éviter des jeux qui durent trop longtemps du genre Monopoly. Prévoir aussi plusieurs adultes (1 pour 5 élèves environ). L'effectif est divisé en deux, une moitié reste en classe et joue avec les jeux apportés, l'autre moitié va dans une autre salle avec les animateurs. Par petits groupes de 4 ou 5, les élèves choisissent un jeu parmi ceux qui sont présentés, il n'est pas précisé la nature des jeux, coopératifs ou compétitifs. Après 30 à 45 minutes, on change de salle et de type de jeux. Plusieurs jeux coopératifs auront été découverts, la malle est laissée à la classe afin que les enfants les découvrent. Ceux qui ont pratiqué les jeux coop les apprennent aux autres.

Activité 2 : **Analyse du fonctionnement d'un jeu de plateau.** (fiches page 2 ou 3)

Même séance, prévoir plusieurs adultes. Cette fois-ci, après avoir joué aux différents jeux, on demande de renseigner une fiche d'analyse destinée à mettre en lumière les différences entre les jeux coopératifs et les jeux compétitifs. En fin de séance une réflexion est menée en commun. Les jeux sont classés en « compétitifs » ou « coopératifs » et on en dégage les caractéristiques principales.

Activité 3 : **De la compétition vers la coopération.** (fiche page 4)

Par petits groupes, même fonctionnement (deux fois 45 mn),

1 les élèves choisissent un jeu parmi un lot de jeux traditionnels compétitifs apportés par l'OCCE. Jeu de Pique plume, jeu des Stroumpfs, jeu des escargots, du parking, ou jeu de l'Oie, jeu de dames, jeu des petits chevaux, etc.

Après un temps de jeu classique (compétitif), les enfants vont devoir modifier la règle pour introduire le critère suivant : « **Tous les joueurs forment maintenant une seule équipe qui pourra gagner ou perdre.** » Introduction de nouveaux personnages, l'ennemi notamment... Écriture d'une nouvelle règle...

2 On permute et un groupe va tester la règle élaborée par un autre groupe.(45 mn). Un élève peut rester pour expliquer la nouvelle règle élaborée avec son groupe, sinon, c'est l'animateur qui le fait.

Activité 4 : **Création de jeux coopératifs de plateau.** (fiches page 5, 6, 7,8.)

Cette activité peut être menée en quatre séances. Les jeux sont créés coopérativement. Les créations de chaque groupe à la première séance sont récupérées par le groupe suivant à la deuxième séance, et ainsi de suite. Chacun découvre ainsi les productions des autres, les poursuit jusqu'à retrouver son « invention » du début à la dernière séance.

1. Inventer et construire un plateau de jeu, créer une histoire, un conte. (fiche page 5)
2. Inventer le but du jeu et créer le matériel. (fiche page 6)
3. La règle du jeu, un nom pour le jeu. (fiche page 7)
4. Jouer, adapter, compléter. (fiche page 8)

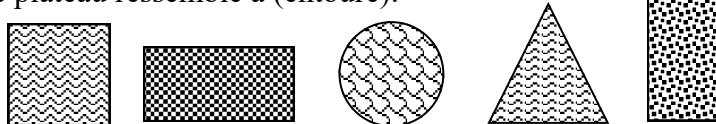
Prévoir du matériel : carton, ciseaux, feutres, colle, ruban adhésif , plastifieuse, imprimante etc.

" Voyons... ce jeu, comment fonctionne-t-il ?"

École de _____ Classe des _____

Prénoms des joueurs : _____

Nom du jeu : _____

Pour commencer faut-il raconter une histoire ?	OUI	Si oui, de quoi parle-t-elle ? _____				
	NON	_____				
Y a-t-il une règle du jeu ?	OUI	_____				
	NON	_____				
Le plateau de jeu : (sa forme)	Il n'y a pas de plateau de jeu	Le plateau ressemble à (entoure): 				(autre)
Le matériel :	Un ou plusieurs dés à 6 points	Un ou plusieurs dés spéciaux	Des cartes	Des animaux ou personnages	Des jetons Des pions	(autre)
Lorsque c'est le tour d'un joueur, que doit-il faire ?	Lancer les dés	Retourner une carte	Discuter avec les autres pour se mettre d'accord	Avancer un pion	Jouer pour bloquer les autres	(autre)
Le but du jeu c'est de ... :	Arriver premier au bout du parcours	Avoir plus de « choses » que les autres	Arriver tous ensemble au bout du parcours	Se débarrasser de toutes ses mauvaises cartes	Bloquer les autres pour les empêcher d'avancer	(autre)
Qu'est-ce qui donne des chances de gagner ?	Le dé ou les dés	Sa mémoire personnelle que l'on ne partage pas.	La disposition des cartes au début du jeu	La discussion entre les joueurs	La mémoire de tous les joueurs	(autre)
À la fin de la partie il y a :	Un seul gagnant	Tous gagnants	Plusieurs perdants	Tous perdants	Plusieurs gagnants et plusieurs perdants	(autre)
Que pensez-vous de ce jeu ? Dites pourquoi.	_____ _____ _____ _____					

"Voyons... ce jeu, comment fonctionne-t-il ?"

École de _____ Classe des _____

Prénoms des joueurs : _____

Nom du jeu : _____

1/ Pour commencer le jeu, faut-il raconter une histoire ? Si oui, de quoi parle-t-elle ?

2/ Y a-t-il une règle du jeu ? _____

3/ Y a-t-il un plateau de jeu ? Quelle forme a-t-il ? _____

4/ Décrivez le matériel utilisé sur le plateau de jeu (*entourez, barrez*)

Des dés classiques (*combien ?*) : Des dés spéciaux
Des cartes Des pions Des jetons Des personnages

5/ Lorsque c'est le tour d'un joueur :

- Que doit-il faire ?

- A-t-il besoin des autres et pourquoi ?

6/ L'objectif du jeu :

- Quel est le but à atteindre ?

- De quelle manière y arrive-t-on ?

7/ Combien y a-t-il de gagnants et de perdants à la fin de la partie ?

8/ Si vous avez des remarques sur le jeu, notez les ici :

De la compétition à la coopération : transformons un jeu

École de _____

Classe des _____

Prénoms des joueurs :

Nom du jeu de départ :

Nom du jeu transformé :

Comment faire pour que ce jeu devienne coopératif et que...

"Tous les joueurs forment une seule équipe qui pourra gagner ou perdre." Essayez d'inventer une autre règle, de transformer le jeu, d'introduire un « ennemi » commun .

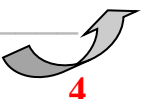
1) Nouveau matériel introduit (*personnages, pions, dés, jetons*)

2) Modification du plateau

3) Le but du jeu sera de _____

4) Préparation du plateau _____

4) Déroulement du jeu (*nouvelles règles*) _____



5) L'équipe aura gagné si _____

6) L'équipe aura perdu si _____

7) La part de hasard dans notre jeu c'est _____

8) La bonne stratégie coopérative à notre avis, c'est de _____

De la compétition à la coopération

Tester le jeu d'un autre groupe

École de _____

Classe des _____

Prénoms des joueurs :

Nous avons récupéré le jeu de nos camarades :

Nom de leur jeu :

Remarques et impressions sur ce jeu

1) Compréhension de la mise en place du matériel :

très facile facile pas très facile assez difficile très difficile

Parce que _____

2) Compréhension de la règle du jeu :

très facile facile pas très facile assez difficile très difficile

Parce que _____

3) Le fonctionnement :

très agréable assez agréable un peu pénible très pénible

Parce que _____

4) Gagner c'est : trop facile assez facile assez difficile trop difficile

Parce que _____

5) Perdre c'est : trop souvent bien équilibré impossible

Parce que _____



"Créons notre jeu."

École de

Classe des

Prénoms des inventeurs :

Première étape : Le plateau et l'histoire.

Inventez ensemble **un plateau de jeu** et préparez-le comme vous l'imaginez sur le support fourni. Parmi les thèmes proposés nous avons choisi : *(entourez et barrez)*

Sur notre plateau de jeu, nous avons dessiné ou disposé :

Voici notre **histoire** pour illustrer le jeu, un conte qui sera lu avant de commencer.
(Ne pas parler de but du jeu, juste les personnages et leur problème, leur quête.)

Il était une fois



"Créons notre jeu."

École de

Classe des

Prénoms des inventeurs :

Deuxième étape : Le matériel, le but du jeu

Observez le plateau de jeu et lisez l'histoire écrite par vos camarades, puis inventez maintenant :

Le but du jeu : _____

Le matériel nécessaire (*dites aussi à quoi cela va servir, puis préparez-le*) :

1. _____ pour _____

2. _____ pour _____

3. _____ pour _____

4. _____ pour _____

5. _____ pour _____

6. _____ pour _____

7. _____ pour _____

8. _____ pour _____



"Créons notre jeu."

École de

Classe des

Prénoms des inventeurs :

Troisième étape : La règle, le nom.

Observez le plateau de jeu et lisez l'histoire écrite par vos camarades du premier groupe, regardez le but du jeu et le matériel des camarades du second groupe, puis inventez et écrivez la règle de ce jeu puis un nom.

Préparation du jeu : _____

Règle du jeu :

L'équipe aura gagné si _____

L'équipe aura perdu si _____

La part de hasard dans ce jeu c'est _____

8) La bonne stratégie coopérative à notre avis, c'est de _____

Nom du jeu : _____

"Créons notre jeu."

École de

Classe des

Prénoms des inventeurs :

Quatrième étape : Jouer, adapter.

Vous récupérez le plateau et l'histoire que vous avez inventés à la première séance, vous **jouez** avec le matériel et la règle inventés par les camarades de la deuxième et troisième séance.

Réfléchissez ensemble aux remarques ou modifications que vous pouvez faire.

Écrivez-les ici :

