

Les jeux coopératifs: mode d'emploi (AD 72 et 91)

LES JEUX COOPERATIFS

1-Définition et principes d'un jeu coop

Définition :

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire mais de faire équipe pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe s'est mal organisée.

Principes :

Jeux coop	Jeu compétitif
- Objectif commun à atteindre : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil) une équipe à battre	-Gagner/Faire mieux/Éliminer -La compétition-émulation une confrontation constructive un facteur d'éducation à la vie sociale s'affirmer, se dépasser
- pas seuls les uns contre les autres : jeu en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires	-La compétition-exclusion
-Tout le monde gagne ou tout le monde perd	Dangereuse quand correspond à la loi du plus fort
-1 ou plusieurs possibilités d'entraide entre	Disparition du plaisir de jouer

les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe	Satisfaction d'avoir été le plus fort Colère d'avoir perdu = Comportements destructeurs
--	---

Petit historique :

Les jeux coopératifs sont nés aux Etats-Unis dans la mouvance non-violente issue de la période de la guerre du Vietnam. Ils sont repris au Canada, notamment suite à la publication d'études soulignant le fort taux de coopération dans les jeux des enfants de certaines sociétés primitives non-violentes. Le concept arrive en Europe par l'Allemagne grâce à la société Herder Spiele qui édite dans les années 80 une collection de jeux coopératifs à destination des enfants (Sauerbaum, Corsaro, Eskimo). Par la suite, le jeu coopératif fait son entrée chez certains éditeurs qui, aujourd'hui encore, sont les spécialistes du genre : Haba, Selecta et plus tard Djeco. Ils restent dédiés aux enfants. Depuis quelques années, cependant, le jeu coopératif envahit les gammes pour adultes (Le seigneur des anneaux, Les chevaliers de la table ronde).

Qu'est-ce que la coopération ?

Définition du Larousse : Action de coopérer, de participer à une œuvre commune

Définition du Robert : Action de participer à une œuvre commune

2-Les différents types de jeux coop

La coopération dans le jeu n'est pas l'exclusivité du jeu coopératif :

-dans certains jeux compétitifs : la victoire d'un joueur ne peut être atteinte que par l'alliance avec d'autres joueurs. Il s'agit plus de collaboration que de coopération.

Exemple : le tarot à 5 : 2 joueurs font équipe, mais celui qui appelle l'autre gagnera ou perdra au bout du compte plus de points.

-dans les jeux d'équipe : la victoire ou la défaite est partagée par plusieurs joueurs.

Exemple : volleyball

-dans les jeux semi-coopératifs : la victoire s'acquière seul, mais c'est le jeu qui l'emporte si les joueurs jouent de façon trop personnelle

Exemple : Star Edge : C'est un jeu de plateau où chaque joueur incarne l'un des peuples du monde de Terra. Ces joueurs vont devoir coopérer afin d'empêcher l'invasion de la galaxie par une race d'extra-terrestres hostiles. En d'autres termes, le premier adversaire des joueurs n'est autre que le jeu lui-même. Jeu de coopération, Star Edge est aussi un jeu de compétition. Si les joueurs ne sont pas collectivement vaincus par leur ennemi commun, celui qui réussira à marquer le plus de points de victoire l'emportera.

-dans les jeux de pseudo-coopération : les joueurs se liguent tous contre un seul joueur

Exemple : Scotland Yard : Un des joueurs est Mister X, gangster en fuite dans Londres. Les autres joueurs, incarnant des détectives de Scotland Yard, doivent le capturer en coordonnant leurs mouvements.

-dans les jeux coopératifs :

2 types de classement : la stratégie de jeu

le défi

La stratégie de jeu

Jeu à pièces communes C'est un jeu de hasard : On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient	Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun des ressources ou de la mémoire, du résultat de son dé, de son avis	Jeu dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements.
↳ Perdre ensemble est moins dur que perdre seul	↳ Plus d'efficacité à agir ensemble que séparément	↳ Une stratégie de groupe est indispensable : apprendre à réfléchir ensemble, à

		s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe
Exemple : Jeu du loup (dépend de ce qu'on pioche dans le sachet) Le verger (dépend de la couleur sur le dé)	Exemple : Sauvons les grenouilles (mise en commun de la mémoire pour le memory) La maison des ours (échange de cartes)	Exemple : Jouons ensemble (il faut penser en équipe le déplacement des pions) Le loto des nombres (il faut penser en équipe quel dé on relance)

Il existe par ailleurs les jeux coopératifs de dextérité physique

Exemple : Les chevaliers de la Tour

les jeux coopératifs sportifs

Exemple : Le parachute

Le défi

Le but du jeu n'est pas seulement de vaincre l'oiseau, la pollution ou l'autre équipe, mais bien de créer une situation qui va nécessiter de la coopération.

Le défi n'existe que pour provoquer une émulation.

Jeu contre un élément extérieur : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) ou un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)	Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent. L'émulation vient de la confrontation des équipes.
↳ Existence d'un défi qui fait appel à l'imaginaire : provoque	↳ Perdre ensemble est moins dur

l'émulation	que perdre seul
<p>Exemple :</p> <p>Jeu du loup (contre le loup)</p> <p>Le verger (contre le corbeau)</p> <p>Jouons ensemble (contre les disputes)</p> <p>La maison des ours (contre Boucle d'or)</p>	<p>Exemple :</p> <p>Sauvons les grenouilles (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à sauver les grenouilles gagne)</p> <p>Pastilles de couleurs (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à compléter sa planche gagne)</p> <p>Le loto des nombres (jusqu'à 5 équipes s'affrontent, la plus rapide à cocher 5 cases de la grille gagne)</p>

3-Objectifs et IO

Objectifs des jeux coop

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

-favoriser le vivre ensemble :

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

-réinvestir des notions vues en classe

Instructions Officielles

Travail en Maîtrise de la langue

Compétences sociales et civiques

Cf. « Le socle commun et les jeux coop

4-Rôle de l'enseignant

- Le jeu coop, une activité coopérative ?

On se satisfait souvent d'un semblant de coopération. Ce n'est pas le jeu coopératif qui crée la coopération.

Le jeu coopératif n'est qu'un outil au service de l'activité coopérative.

Les 6 composantes qui définissent une activité coopérative :

-Le regroupement des apprenants :

La formation d'équipes se fait de différentes façons (groupe de niveaux homogènes, hétérogènes, regroupements aléatoires...)

-L'interdépendance positive :

Chaque élève ne peut accomplir la tâche (ou du moins difficilement) sans l'apport des autres membres de l'équipe.

-L'engagement :

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.

-Les relations interpersonnelles positives :

la communication, l'écoute, l'entraide, l'acceptation, la confiance, le respect

-L'évaluation :

On amène les apprenants à avoir une réflexion axée sur la dynamique de leur équipe et sur leurs habiletés interpersonnelles ou sociales.

-Le rôle de l'enseignant :

Il devient observateur. Il offre son soutien aux équipes d'apprenants. Il aide à l'évaluation du fonctionnement des équipes.

↳ Dans un groupe coopératif, les activités proposées sont conçues de telle façon que la participation de chaque personne est nécessaire pour atteindre l'objectif.

Les individus de capacités et de talents différents ont chacun une tâche à réaliser et travaillent ensemble pour atteindre un but commun. Le défi nécessite la mobilisation de chacun et la concertation de tous.

•Types de relations dans le jeu

Cependant, toute activité de groupe est confrontée à la différence d'investissement entre les membres.

Certains, par laisser aller ou timidité, ne vont apporter aucun contribution alors que d'autres vont tout prendre en charge, empêchant l'expression de chacun.

Types de relations dans le jeu :

<p>Un joueur dit aux autres ce qu'ils doivent faire. Il réfléchit à la place du groupe</p>	<p>Des joueurs attendent qu'on leur dise quoi jouer</p>	<p>Des joueurs se révoltent</p>	<p>Des joueurs choisissent des alternatives originales pour montrer leur indépendance</p>
<p>Un joueur, parfois deux, plus vifs, vont dire aux autres comment ils doivent jouer, organiser tous les déplacements, réfléchir à la place du groupe.</p>	<p>Quelques joueurs vont attendre qu'on leur dise quoi jouer sans se révolter aucunement : "On est là pour gagner et eux ont l'air de s'y connaître, alors..."</p>	<p>Quelques joueurs vont se révolter ouvertement : "Mais tais-toi, laisse-moi réfléchir", ou en jouant systématiquement autre chose que ce qui leur est vivement conseillé.</p>	<p>Quelques joueurs vont choisir des alternatives originales pour montrer leur indépendance : exemple, refaire un tour alors qu'il est arrivé ou prendre des risques inutiles, etc.</p>

•Rôle du maître

Le rôle du maître est primordial pour permettre au jeu de se dérouler dans une ambiance coopérative.

Le débriefing va constituer un moment propice à l'expression des difficultés relationnelles apparues au cours du jeu, puis à une réflexion sur les solutions à envisager : Comment t'es-tu senti pendant le jeu ? Quel rôle as-tu joué au sein du groupe ? Pourquoi ces comportements ? Comment faire autrement ? Quelles règles à établir pour que chaque personne soit actrice dans la coopération au sein du jeu ?

Ces réflexions peuvent aboutir à l'établissement de règles.

Exemple de règles qui ont été proposées par un groupe d'enfants dans le cadre d'un travail sur les jeux coopératifs :

- Quand une personne joue, les autres se taisent. Elle réfléchit et dit ce qu'elle pense faire.
- Les autres lui proposent d'autres façons de faire en expliquant pourquoi.
- La personne qui joue fait le choix final, qui n'est pas discuté pour l'instant, mais pourra l'être en fin de jeu.
- Si une personne ne sait pas quoi jouer, elle peut demander à quelqu'un de jouer à sa place par deux fois au cours du jeu (deux jokers).

5-Idees de projets dérivés

Les jeux coopératifs constituent un support pour la mise en œuvre de nombreux projets, qui impliquent l'élève dans ses apprentissages.

Exemples :

- Exposition des jeux réalisés
- Exposé sur les jeux coop
- Présentation des jeux dans le journal d'école
- Envoi des jeux aux correspondants
- Rencontre jeux coop avec d'autres classes, d'autres écoles, avec les maternelles...
- Soirée jeux coop avec les parents
- Echange de l'expérience jeux coop sur le site de l'école

-Présentation ou prêt à la ludothèque de la ville

-Stand à la fête de l'école

-Recueil de règles

-Prêt des jeux coop à la BCD

-Mise à disposition des jeux coop pour la récré

-Echanges de jeux coop avec d'autres classes

-Recherches sur les jeux à travers le monde, les temps

De même, les jeux coop permettent de travailler dans toutes disciplines et ainsi d'envisager un projet interdisciplinaire.

Exemples :

-Vivre ensemble

-HG : jeux à travers les temps, le monde

-Math : géométrie, grandeurs et mesure

-Français : langage oral, débat, production d'écrit

-Techno : analyse systémique, démarche technologique

-Langue : à quoi jouent les enfants anglais ?

-Arts visuels

-etc

LE SOCLE COMMUN DE COMPETENCES ET DE CONNAISSANCES ET LES JEUX COOPERATIFS

1. La maîtrise de la langue française

Savoir lire, écrire et parler le français conditionne l'accès à tous les domaines du savoir et l'acquisition de toutes les compétences. La langue française est l'outil premier de l'égalité des chances, de la liberté du citoyen et de la civilité : elle permet de communiquer à l'oral comme à l'écrit, dans diverses situations; elle permet de comprendre et d'exprimer ses droits et ses devoirs.

Faire accéder tous les élèves à la maîtrise de la langue française, à une expression précise et claire à l'oral comme à l'écrit, relève de l'enseignement du français mais aussi de toutes les disciplines. Chaque professeur et tous les membres de la communauté éducative sont comptables de cette mission prioritaire de l'institution scolaire.

La fréquentation de la littérature d'expression française est un instrument majeur des acquisitions nécessaires à la maîtrise de la langue française.

■ CONNAISSANCES

L'expression écrite et l'expression orale doivent être travaillées tout au long de la scolarité obligatoire, y compris par la mémorisation et la récitation de textes littéraires.

L'apprentissage de l'orthographe et de la grammaire doit conduire les élèves à saisir que le respect des règles de l'expression française n'est pas contradictoire avec la liberté d'expression : il favorise au contraire une pensée précise ainsi qu'un raisonnement rigoureux et facilement compréhensible.

L'élève doit maîtriser suffisamment les outils de la langue que sont le vocabulaire, la grammaire et l'orthographe pour pouvoir lire, comprendre et écrire des textes dans différents contextes.

L'apprentissage de la grammaire et de l'orthographe requiert des exercices spécifiques distincts de l'étude des textes.

Le vocabulaire

Enrichir quotidiennement le vocabulaire des élèves est un objectif primordial, dès l'école maternelle et tout au long de la scolarité obligatoire. Les élèves devront connaître :

- un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels, des sensations, des émotions, des opérations de l'esprit, des abstractions ;
- le sens propre et le sens figuré d'une expression ;
- le niveau de langue auquel un mot donné appartient ;
- des mots de signification voisine ou contraire ;
- la formation des mots, afin de les comprendre et de les orthographier.

La grammaire

Les élèves devront connaître :

- la ponctuation ;
- les structures syntaxiques fondamentales ;
- la nature des mots et leur fonction ;
- les connecteurs logiques usuels (conjonctions de coordination, conjonctions de subordination, adverbes) ;
- la conjugaison des verbes ;
- le système des temps et des modes.

L'orthographe

Il est nécessaire d'atteindre une maîtrise correcte de l'orthographe, dans les écrits spontanés des élèves, dès la fin de l'école primaire. Le perfectionnement de l'orthographe jusqu'à la fin

de la scolarité obligatoire est cependant une nécessité. Pour cela, la dictée est un outil indispensable d'apprentissage et d'évaluation, mais c'est par une vigilance particulière dans toutes les situations d'enseignement que cette maîtrise pourra être acquise.

Les élèves devront connaître les principales règles d'orthographe lexicale et grammaticale (mots invariables, règles d'accord, orthographe des formes verbales et des pluriels).

■ **CAPACITÉS**

Lire

Au terme de la scolarité obligatoire, tout élève devra être capable de :

- lire à haute voix, de façon expressive, un texte en prose ou en vers ;
- analyser les éléments grammaticaux d'une phrase afin d'en éclairer le sens ;
- dégager l'idée essentielle d'un texte lu ou entendu ;
- manifester sa compréhension de textes variés, qu'ils soient documentaires ou littéraires ;
- comprendre un énoncé, une consigne ;
- lire des oeuvres littéraires intégrales, notamment classiques, et rendre compte de sa lecture.

Écrire

La capacité à écrire suppose de savoir :

- copier un texte sans faute, écrire lisiblement et correctement un texte spontanément ou sous la dictée ;
- répondre à une question par une phrase complète ;
- rédiger un texte bref, cohérent, construit en paragraphes, correctement ponctué, en respectant des consignes imposées : récit, description, explication, texte argumentatif, compte rendu, écrits courants (lettres...) ;

- adapter le propos au destinataire et à l'effet recherché ;
- résumer un texte ;
- utiliser les principales règles d'orthographe lexicale et grammaticale.

S'exprimer à l'oral

Il s'agit de savoir :

- prendre la parole en public ;
- prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue ;
- rendre compte d'un travail individuel ou collectif (exposés, expériences, démonstrations...) ;
- reformuler un texte ou des propos lus ou prononcés par un tiers ;
- adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché) ;
- dire de mémoire des textes patrimoniaux (textes littéraires, citations célèbres).

Utiliser des outils

L'élève devra être capable d'utiliser :

- des dictionnaires, imprimés ou numériques, pour vérifier l'orthographe ou le sens d'un mot, découvrir un synonyme ou un mot nécessaire à l'expression de sa pensée ;
- des ouvrages de grammaire ou des logiciels de correction orthographique.

Attitudes

L'intérêt pour la langue comme instrument de pensée et d'insertion développe :

- la volonté de justesse dans l'expression écrite et orale, du goût pour l'enrichissement du vocabulaire ;
- le goût pour les sonorités, les jeux de sens, la puissance émotive de la langue ;
- l'intérêt pour la lecture (des livres, de la presse écrite) ;
- l'ouverture à la communication, au dialogue, au débat.

6. Les compétences sociales et civiques

Pour accomplir avec succès sa scolarité, poursuivre sa formation, construire son avenir personnel et professionnel, réussir sa vie en société et exercer librement sa citoyenneté, d'autres compétences sont indispensables à chaque élève : l'École doit permettre à chacun de devenir pleinement responsable – c'est-à-dire autonome et ouvert à l'initiative – et assumer plus efficacement sa fonction d'éducation sociale et civique.

Il s'agit de mettre en place un véritable parcours civique de l'élève, constitué de valeurs, de savoirs, de pratiques et de comportements dont le but est de favoriser une participation efficace et constructive à la vie sociale et professionnelle, d'exercer sa liberté en pleine conscience des droits d'autrui, de refuser la violence.

Pour cela, les élèves devront apprendre à établir la différence entre les principes universels (les droits de l'Homme), les règles de l'État de droit (la loi) et les usages sociaux (la civilité).

Il s'agit aussi de développer le sentiment d'appartenance à son pays, à l'Union européenne, dans le respect dû à la diversité des choix de chacun et de ses options personnelles.

A. VIVRE EN SOCIÉTÉ

Dès l'école maternelle, l'objectif est de préparer les élèves à bien vivre ensemble par l'appropriation progressive des règles de la vie collective.

■ CONNAISSANCES

Les connaissances nécessaires relèvent notamment de l'enseignement scientifique et des humanités. L'éducation physique et sportive y contribue également.

Les élèves doivent en outre :

- connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ;
- savoir ce qui est interdit et ce qui est permis ;
- connaître la distinction entre sphères professionnelle, publique et privée,
- être éduqué à la sexualité, à la santé et à la sécurité ;
- connaître les gestes de premiers secours.

CAPACITÉS

Chaque élève doit être capable :

- de respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement ;
- de communiquer et de travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue, négocier, rechercher un consensus, accomplir sa tâche selon les règles établies en groupe ;
- d'évaluer les conséquences de ses actes : savoir reconnaître et nommer ses émotions, ses impressions, pouvoir s'affirmer de manière constructive ;
- de porter secours : l'obtention de l'attestation de formation aux premiers secours certifie que cette capacité est acquise ;
- de respecter les règles de sécurité, notamment routière par l'obtention de l'attestation scolaire de sécurité routière.

■ ATTITUDES

La vie en société se fonde sur :

- le respect de soi ;
- le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes) ;
- le respect de l'autre sexe ;
- le respect de la vie privée ;
- la volonté de résoudre pacifiquement les conflits ;
- la conscience que nul ne peut exister sans autrui :
- conscience de la contribution nécessaire de chacun à la collectivité ;
- sens de la responsabilité par rapport aux autres ;
- nécessité de la solidarité : prise en compte des besoins des personnes en difficulté (physiquement, économiquement), en France et ailleurs dans le monde.

B. SE PRÉPARER À SA VIE DE CITOYEN

L'objectif est de favoriser la compréhension des institutions d'une démocratie vivante par l'acquisition des principes et des principales règles qui fondent la République. Il est aussi de permettre aux élèves de devenir des acteurs responsables de notre démocratie.

■ CONNAISSANCES

Pour exercer sa liberté, le citoyen doit être éclairé. La maîtrise de la langue française, la culture humaniste et la culture scientifique préparent à une vie civique responsable. En plus de ces connaissances essentielles, notamment de l'histoire nationale et européenne, l'élève devra connaître :

- la Déclaration des droits de l'homme et du citoyen ;
- la Convention internationale des droits de l'enfant ;
- les symboles de la République et leur signification (drapeau, devise, hymne national) ;

- les règles fondamentales de la vie démocratique (la loi, le principe de la représentation, le suffrage universel, le secret du vote, la décision majoritaire et les droits de l'opposition) dont l'apprentissage concret commence à l'école primaire dans diverses situations de la vie quotidienne et se poursuit au collège, en particulier par l'élection des délégués ;
- le lien entre le respect des règles de la vie sociale et politique et les valeurs qui fondent la République ;
- quelques notions juridiques de base, et notamment :
 - l'identité de la personne ;
 - la nationalité ;
 - le principe de responsabilité et la notion de contrat, en référence à des situations courantes (signer un contrat de location, de travail, acquérir un bien, se marier, déclarer une naissance, etc.) ;
 - quelques notions de gestion (établir un budget personnel, contracter un emprunt, etc.) ;
 - le fonctionnement de la justice (distinction entre civil et pénal, entre judiciaire et administratif) ;
- les grands organismes internationaux ;
- l'Union européenne :
 - les finalités du projet partagé par les nations qui la constituent ;
 - les grandes caractéristiques de ses institutions ;
 - les grands traits de l'organisation de la France :
 - les principales institutions de la République (pouvoirs et fonctions de l'État et des collectivités territoriales) ;
 - le principe de laïcité ;
 - les principales données relatives à la démographie et à l'économie françaises ;
 - le schéma général des recettes et des dépenses publiques (État, collectivités locales, sécurité sociale) ;

- le fonctionnement des services sociaux.

■ **CAPACITÉS**

Les élèves devront être capables de jugement et d'esprit critique, ce qui suppose :

- savoir évaluer la part de subjectivité ou de partialité d'un discours, d'un récit, d'un reportage ;
- savoir distinguer un argument rationnel d'un argument d'autorité ;
- apprendre à identifier, classer, hiérarchiser, soumettre à critique l'information et la mettre à distance ;
- savoir distinguer virtuel et réel ;
- être éduqué aux médias et avoir conscience de leur place et de leur influence dans la société ;
- savoir construire son opinion personnelle et pouvoir la remettre en question, la nuancer (par la prise de conscience de la part d'affectivité, de l'influence de préjugés, de stéréotypes).

■ **ATTITUDES**

Au terme de son parcours civique scolaire, l'élève doit avoir conscience de la valeur de la loi et de la valeur de l'engagement. Ce qui implique :

- la conscience de ses droits et devoirs ;
- l'intérêt pour la vie publique et les grands enjeux de société ;
- la conscience de l'importance du vote et de la prise de décision démocratique ;
- la volonté de participer à des activités civiques.

7. L'autonomie et l'initiative

A. L'AUTONOMIE

L'autonomie de la personne humaine est le complément indispensable des droits de l'Homme : le socle commun établit la possibilité d'échanger, d'agir et de choisir en connaissance de cause, en développant la capacité de juger par soi-même.

L'autonomie est aussi une condition de la réussite scolaire, d'une bonne orientation et de l'adaptation aux évolutions de sa vie personnelle, professionnelle et sociale.

Il est également essentiel que l'École développe la capacité des élèves à apprendre tout au long de la vie.

■ **CONNAISSANCES**

La maîtrise des autres éléments du socle commun est indissociable de l'acquisition de cette compétence, mais chaque élève doit aussi :

- connaître les processus d'apprentissage, ses propres points forts et faiblesses ;
- connaître l'environnement économique :
- l'entreprise ;
- les métiers de secteurs et de niveaux de qualification variés ainsi que les parcours de formation correspondants et les possibilités de s'y intégrer.

■ **CAPACITÉS**

Les principales capacités attendues d'un élève autonome sont les suivantes :

- s'appuyer sur des méthodes de travail (organiser son temps et planifier son travail, prendre des notes, consulter spontanément un dictionnaire, une encyclopédie, ou tout autre outil nécessaire, se concentrer, mémoriser, élaborer un dossier, exposer) ;
- savoir respecter des consignes ;
- être capable de raisonner avec logique et rigueur et donc savoir :
- identifier un problème et mettre au point une démarche de résolution ;

- rechercher l'information utile, l'analyser, la trier, la hiérarchiser, l'organiser, la synthétiser ;
- mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées ;
- identifier, expliquer, rectifier une erreur ;
- distinguer ce dont on est sûr de ce qu'il faut prouver ;
- mettre à l'essai plusieurs pistes de solution ;
- savoir s'auto-évaluer ;
- savoir choisir un parcours de formation, première étape de la formation tout au long de la vie ;
- développer sa persévérance ;
- avoir une bonne maîtrise de son corps, savoir nager.

■ ATTITUDES

La motivation, la confiance en soi, le désir de réussir et de progresser sont des attitudes fondamentales. Chacun doit avoir :

- la volonté de se prendre en charge personnellement ;
- d'exploiter ses facultés intellectuelles et physiques ;
- conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre ;
- conscience de l'influence des autres sur ses valeurs et ses choix ;
- une ouverture d'esprit aux différents secteurs professionnels et conscience de leur égale dignité.

B. L'ESPRIT D'INITIATIVE

Il faut que l'élève se montre capable de concevoir, de mettre en œuvre et de réaliser des projets individuels ou collectifs dans les domaines artistiques, sportifs, patrimoniaux ou socio-économiques. Quelle qu'en soit la nature, le projet – toujours validé par l'établissement scolaire – valorise l'implication de l'élève.

■ CONNAISSANCES

Toutes les connaissances acquises pour les autres compétences peuvent être utiles.

■ CAPACITÉS

Il s'agit d'apprendre à passer des idées aux actes, ce qui suppose savoir :

- définir une démarche adaptée au projet ;
- trouver et contacter des partenaires, consulter des personnes-ressources ;
- prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence ;
- prendre l'avis des autres, échanger, informer, organiser une réunion, représenter le groupe ;
- déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.

■ ATTITUDES

L'envie de prendre des initiatives, d'anticiper, d'être indépendant et inventif dans la vie privée, dans la vie publique et plus tard au travail, constitue une attitude essentielle. Elle implique :

- curiosité et créativité ;
- motivation et détermination dans la réalisation d'objectifs.

Le principe même du socle repose sur un impératif de qualité. S'agissant d'une culture commune pour tous les élèves, il traduit tout autant une ambition pour les plus fragiles qu'une

exigence pour ceux qui réussissent bien. Les graves manques pour les uns et les lacunes pour les autres à la sortie de l'école obligatoire constituent des freins à une pleine réussite et à l'exercice d'une citoyenneté libre et responsable.

Ainsi, le socle commun possède une unité : sa maîtrise à la fin de la scolarité obligatoire ne peut être que globale, car les compétences qui le constituent, avec leur liste principale de connaissances, de capacités et d'attitudes, sont complémentaires et également nécessaires. Chacun des domaines constitutifs du socle commun contribue à l'insertion professionnelle, sociale et civique des élèves, pour sa maîtrise à l'issue de la scolarité obligatoire, il ne peut donc y avoir de compensation entre les compétences requises qui composent un tout, à la manière des qualités de l'Homme ou des droits et des devoirs du citoyen.

FABRIQUER UN JEU COOPÉRATIF

Objectifs du Jeu coop :

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

-travail sur le vivre ensemble :

- 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
- réinvestir des notions vues en classe

Objectifs de la fabrication de jeu coop

- Impliquer l'enfant dans un projet coopératif au service de la collectivité
- Découvrir et redécouvrir des jeux de société traditionnels qui serviront de point de départ à la recherche
- Favoriser l'imaginaire et l'inventivité
- Valoriser la créativité par la réalisation de nouveaux jeux esthétiquement beaux et fonctionnels
- Constituer pour la classe ou pour l'école un stock de jeux à moindre coût, jeux que les enfants respecteront d'autant mieux qu'ils en seront les concepteurs
- S'initier à la démarche technologique

Projet interdisciplinaire

- Vivre ensemble
- Math : travail en géométrie, grandeurs et mesure
- Français : travail du langage oral, production d'écrit
- Techno : analyse systémique du jeu, démarche technologique

-Arts visuels

-HG : Recherches sur les jeux à travers le monde, les temps

-Langues : A quoi jouent les enfants anglais ?

Rappel de la démarche technologique

- mener à bien un projet de réalisation
- établir un cahier des charges
- concevoir et réaliser un avant-projet
- analyser les productions
- établir la chronologie des opérations
- fabriquer l'objet définitif
- évaluer sa product

ETAPES POUR LA REALISATION D'UN JEU COOP

ETAPE 1 : Cahier des charges

Fonction de l'objet :

A quoi vont servir les jeux que nous allons fabriquer ?

- Exposition des jeux réalisés
- Exposé sur les jeux coop
- Présentation des jeux dans le journal d'école
- Envoi des jeux aux correspondants
- Rencontre jeux coop avec d'autres classes, d'autres écoles, avec les maternelles...
- Soirée jeux coop avec les parents
- Echange de l'expérience jeux coop sur le site de l'école
- Présentation ou prêt à la ludothèque de la ville
- Stand à la fête de l'école
- Recueil de règles
- Prêt des jeux coop à la BCD

- Mise à disposition des jeux coop pour la récré
- Echanges de jeux coop avec d'autres classes
- etc

Cahier des charges :

Jouer à divers jeux compétitifs et jeux coopératifs

Travailler sur les types de relations induites par les jeux coopératifs : écoute, respect, acceptation, confiance, entraide...

Etablir la liste des principes d'un jeu coopératif

Pour que ce jeu devienne vraiment coopératif, il faut respecter certains principes :

Les joueurs ont un objectif commun à atteindre

un ennemi à vaincre (sorcière, pollution)

un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)

une équipe à battre

Les joueurs ne sont pas seuls les uns contre les autres : ils jouent en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires.

Tout le monde gagne ou tout le monde perd.

Il existe une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les partenaires : des échanges, des dons, la construction d'une stratégie d'équipe

· Etablir une classification des jeux coopératifs testés : Identifier le défi et la stratégie

Types de défis

<p>Jeu contre un élément extérieur : un ennemi à vaincre (sorcière, pollution) ou un phénomène naturel à éviter (tempête, pluie, soleil)</p>	<p>Jeu dans lequel 2 équipes s'affrontent. L'émulation vient de la confrontation des équipes.</p>
<p>Existence d'un défi qui fait appel à l'imaginaire : provoque l'émulation</p>	<p>Perdre ensemble est moins dur que perdre seul</p>
<p>Jeu du loup (contre le loup)</p> <p>Le verger (contre le corbeau)</p> <p>Jouons ensemble (contre les disputes)</p> <p>Sauvons les grenouilles (contre la pollution)</p> <p>La maison des ours (contre Boucle d'or)</p>	<p>Sauvons les grenouilles (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à sauver les grenouilles gagne)</p> <p>Pastilles de couleurs (2 équipes s'affrontent, la plus rapide à compléter sa planche gagne)</p> <p>Le loto des nombres (jusqu'à 5 équipes s'affrontent, la plus rapide à cocher 5 cases de la grille gagne)</p>

Types de stratégies

<p>Jeu à pièces communes</p> <p>C'est un jeu de hasard : On obéit au dé. Certaines faces défendent les joueurs, d'autres les contrarient</p>	<p>Jeu avec possibilité d'entraide : Mise en commun des ressources ou la mémoire, du résultat de son dé, de son avis</p>	<p>Jeu dans lequel il faut élaborer une stratégie commune, coordonner ses mouvements.</p>
<p>Perdre ensemble est moins dur que perdre seul</p>	<p>Plus d'efficacité à agir ensemble que séparément</p>	<p>Une stratégie de groupe est indispensable : apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein</p>

		du groupe
Jeu du loup (dépend de ce qu'on pioche dans le sachet)	Sauvons les grenouilles (mise en commun de la mémoire pour le memory)	Jouons ensemble (il faut penser en équipe le déplacement des pions)
Le verger (dépend de la couleur sur le dé)	La maison des ours (échange de cartes)	Le loto des nombres (il faut penser en équipe quel dé on relance)

. Faire des recherches sur la présentation graphique d'un jeu :

Apporter des jeux de la maison

Observer les plateaux, les pions, les dés, les boîtes, les règles de jeu...

Lister les différentes possibilités techniques et artistiques :

- Matériaux : bois, carton, plastique, papier
- Les couleurs
- Les illustrations : styles, techniques
- etc

. Lister les contraintes

- Durée de jeu raisonnable
- Règles du jeu écrites, justes et claires
- Qualité esthétique
- Aspect pratique du jeu (les pions tiennent debout, les cartes sont solides, on peut ranger les pions...)
- Le jeu procure du plaisir à jouer
- Coût de fabrication

- Contraintes techniques (tout doit rentrer dans une boîte, nous n'avons pas de machine pour travailler le plastique...)
- Conditions de productions : production individuelle, de groupe, collective
- Contraintes humaines (personne de sait dessiner dans le groupe)
- Contraintes matérielles (à notre disposition : papier carton, ciseaux...)

Anticiper pour le travail d'analyse

Etablir une grille de contraintes qui permettra, lors des différentes phases de test

de mettre en évidence les dysfonctionnements

de vérifier le caractère coopératif de jeu

de questionner les choix techniques (matériaux, outils...)

etc

Exemple de grille : à retravailler en fonction du cahier des charges

Critères	Test 1	Test 2	Test 3	Etc...
Quel est l'objectif commun à atteindre ?				
Les joueurs ne sont pas seuls les uns contre les autres : ils jouent en équipes de 3 ou 4 partenaires solidaires	oui non	oui non	oui non	oui non
Tout le monde gagne ou tout le monde perd	oui non	oui non	oui non	oui non
Type d'entraide				
Quel est le défi ?				
Quelle est la stratégie ?				
Durée du jeu				
Les règles sont écrites	oui non	oui non	oui non	oui non

Les règles sont claires				
Qualité esthétique du jeu				
Aspect pratique				
Le jeu procure du plaisir à jouer	oui non	oui non	oui non	oui non
Cout de fabrication du jeu respecté	oui non	oui non	oui non	oui non
Le jeu rentre dans la boîte	oui non	oui non	oui non	oui non
Etc...				

ETAPE 2 : Conception de l'avant-projet

Déterminer le défi

Déterminer la stratégie

Créer la règle du jeu écrite

Créer plateau, pions, dés... au brouillon (utiliser des pots de colle pour les pions, etc...)

Choisir les matériaux, formes, dimensions, outils... = présenter sur un croquis

ETAPE 3 : Analyse de l'avant-projet par les créateurs

Jouer au jeu réaliser pour mettre en évidence les dysfonctionnements

Remplir la grille

Améliorer son jeu en fonction des dysfonctionnements remarqués lors de la phase de test

ETAPE 5 : Analyse de l'avant-projet par d'autres élèves

Organiser des groupes qui tournent pour tester chaque jeu

Chaque groupe remplit une grille de test qui sera remise aux fabricants du jeu.

Améliorer son jeu en fonction des dysfonctionnements pointés par les camarades lors de la phase de test

ETAPE 6 : Analyse de fabrication

Etablir la liste de matériel et d'outils nécessaires

Organiser les étapes de fabrication

Dans le temps (combien de temps pour telle étape ? quelle chronologie ?)

Dans l'espace (qui se met où ? comment j'organise mon espace de travail ?)

Répartir les tâches

ETAPE 8 : Fabrication

ETAPE 9 : Evaluation

Evaluation Retour sur le respect des contraintes

Evaluation du travail de fabrication en lien avec ce qui avait été décidé au moment de l'analyse de fabrication

Utilisation dans le cadre du projet décidé au départ (soirée jeux coop avec les parents...)

TRANSFORMER UN JEU COMPET EN JEU COOP -

EXEMPLE DES PETITS CHEVAUX

Type de jeu :

Jeu avec possibilité d'entraide : don ou partage des points du dé

↳ Les joueurs découvrent qu'il y a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.

Jeu contre un élément extérieur : contre l'orage

↳ Le défi, qui fait appel à l'imaginaire, provoque l'émulation.

Ce qui est conservé du jeu traditionnel :

Chaque joueur déplace lui-même ses chevaux.

On ne peut pas aller sur une case occupée par un cheval, ni le dépasser.

Version coopérative :

Tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage.

L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer.

Les chevaux verts ne sont pas utilisés.

L'orage est symbolisé par un jeton bleu ou un petit nuage bleu en carton que l'on positionne sur le parcours devant l'escalier vert de 6 cases : A chaque fois qu'un joueur fait un double, le nuage avance d'une case.

L'équipe gagne si les 6 chevaux sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case 6.

Nouvelles règles :

Inutile de faire un 6 pour commencer. Chaque joueur lance 2 dés en même temps. Il peut choisir de partir vers la droite ou la gauche du carré vert. Il n'est pas possible de dépasser le nuage tant que celui-ci n'est pas sur la case 1.

Pour faire entrer un cheval dans son pré, il faut arriver exactement sur la case « arrivée » de chaque couleur. A chaque lancer de dés, les joueurs ont des choix à faire pour permettre à l'équipe de progresser plus rapidement.

Exemple :

Un joueur obtient 5 avec le premier dé et 4 avec le second. Il peut :

- additionner les valeurs des deux dés et avancer l'un de ses chevaux de 9 cases
- avancer ses deux chevaux, l'un de 5 cases, l'autre de 4 cases
- choisir de donner ses points à l'un de ses partenaires, ou aux deux, en respectant les valeurs des deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

Très rapidement, les joueurs sont amenés à donner ou partager les points puisqu'ils se retrouvent bloqués derrière un cheval qu'ils ne peuvent dépasser.

Ils s'aperçoivent également, très vite, qu'en sortant tous les chevaux en même temps ils paralysent le jeu. Il vaut mieux sortir chacun un cheval, le faire avancer très vite en se donnant des points pour laisser la place libre aux suivants.

LISTE DE JEUX COOPERATIFS

L'OCE de Vendée prête à ses adhérents des mallettes de jeux coopératifs adaptés à l'âge des enfants

(voir liste dans ressources- espace documentation)
Ces jeux sont marqués dans la liste ci-dessous par ***

Les jeux coopératifs sportifs

Le jardin merveilleux - Cycles 1 et 2 - Herder

Planter les fleurs dans le jardin avant l'arrivée de l'orage.

*****Huuh ! - Cycles 1 et 2 - Habba**

Faire rentrer tous les fantômes au château avant le lever du soleil.

La journée de Léa - Cycles 1 et 2 - OCCE

Un jeu coopératif pour aborder les droits de l'enfant

L'ourson égaré - Cycles 1 et 2 - Herder

Un ourson est égaré dans la forêt. L'équipe doit réussir à le retrouver et l'en faire ressortir.

Coccinaide - À partir de 2 ans - Scolavox

L'action se passe dans un jardin. Quatre petites coccinelles s'amuse entre elles et s'égarent... Afin de retrouver chacune leur mère respective, elles vont devoir suivre une guirlande de fleurs qui les mènera jusqu'à elles. Les premières coccinelles arrivées devront aider celles qui sont encore éloignées.

La partie s'achève quand toutes les coccinelles ont retrouvé leur mère.

*****Le jeu du loup - A 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.

Hand in hand - A partir de 3 ans - Sélecta

Ces jolis carrés de bois comportent des personnages visiblement de différents pays. Il s'agit de les assembler pour qu'ils composent une ronde...

*****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.

Le temps des récoltes - De 3 à 7 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Au départ, les jardins sont plantés de carottes, petits pois, maïs et tomates. Le but du jeu est de faire la récolte de tous les jardins avant l'arrivée de l'hiver. Chacun peut avoir sa tactique, mais pour réussir n'oublions pas de nous entraider ! Un jeu simple pour les débutants, avec une règle plus élaborée pour les plus grands.

Maus - À partir de 3 ans - Haba

Le fermier bien étourdi a mélangé toutes les céréales : les joueurs sauront-ils les ranger dans leurs sacs respectifs avant que les souris ne s'en mêlent ?

*****vanti mare ! - À partir de 3 ans - Selecta**

La barque se rapproche toujours plus des poissons, qui veulent se sauver dans la mer. Si la barque atteint un poisson, il est attrapé. Si un poisson atteint la mer, il est libre. Qui va aider les poissons et qui préfère être pêcheur ?

Bhaváti - À partir de 3 ans - Kraul

Bhaváti, signifie construire en sanskrit. Ces cubes bien particuliers invitent à construire des tours, des clôtures, des maisons et des motifs

*****Félix flotte - À partir de 4 ans - Haba**

Félix et autres petits harengs aimeraient jouer tous ensemble au poisson arc-en-ciel. Mais Bloup, le gros poisson glouton n'est pas loin... Félix et ses amis réussiront-ils à jouer au poisson arc-en-ciel ? Les joueurs sont contents de-les y aider.

Max - À partir de 4 ans - Family Pastime

L'oiseau, la souris et l'écureuil veulent regagner leur logis en échappant aux griffes de Max le chat qui les guette. Pour les aider, les joueurs vont devoir faire preuve d'habileté pour distraire Max.

Wilde weise - A partir de 4 ans - Okotopia

L'abeille, le papillon et la coccinelle arriveront-ils à sauver la prairie du tracteur dévastateur ?

Comptons les petits poissons - A partir de 4 ans - Haba

Les joueurs doivent pêcher tous les petits poissons avant que la mer ne soit complètement glacée.

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 ?

*****Docteur Hérisson - À partir de 4 ans - Habba**

Celui qui récupère le plus de fruits gagne la partie mais seulement si les joueurs du groupe aident le hérisson, sinon ils perdent tous.

*****La ronde du fermier - De 4 à 8 ans - Habba**

Le fermier se lève de bonne heure car il doit avoir nourri tous les animaux de la ferme avant le coucher du soleil. Avec l'aide des joueurs, il devrait y parvenir.

La maison de grand'mère - De 4 à 7 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Pour aller chez Grand-mère, nous devons traverser de sombres forêts, une rivière, et faire attention à l'ours endormi. Qu'allons-nous emporter ? Peut-être le chien qui pourra nous aider ? Peut-être qu'un panier de nourriture nous sera-t-il utile ? Ou pourquoi pas des bâtons et des pierres... Les joueurs vont devoir utiliser ces ressources pour surmonter les obstacles rencontrés. Un jeu d'aventure qui encourage réflexion et imagination.

Les aventures de Harley - À partir de 5 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

Harley, le chien de la ferme, court si vite qu'on ne peut le suivre qu'en voiture. Il a aussi un grand sens de l'humour, et aime cacher puis rapporter nos objets favoris. Tandis qu'il bondit à travers les champs et les bois, il rencontre souvent d'autres animaux qui lui font vivre des moments d'émotion ! Dans ce jeu, nous allons aider Harley à trouver puis à rapporter autant d'objets favoris que possible. Mais nous allons devoir surveiller les rôdeurs tels que l'ours, le raton laveur, le sconsse, le porc-épic et éviter quelques méchants buissons de ronces. Peut-être même aurons-nous à appeler le vétérinaire !

La tempête de neige - À partir de 5 ans - DEACOVE Jim, Family Pastime

En hiver, dans une petite ville du Canada, quatre familles ont leurs occupations habituelles à remplir : aller à l'école, faire les courses, travailler ou profiter des loisirs. Les déplacements se font en voiture mais les conditions météo sont difficiles, neige ou verglas, plus rarement le soleil. A vous d'utiliser à bon escient le chasse-neige ou le camion de sable pour dégager les rues et permettre à tous de rentrer chez soi. Un jeu pour développer la communication, la prise de décision et l'imagination !

Les chevaliers de la tour - À partir de 5 ans - HABA

Le seigneur Sans Peur rentre bientôt au château et les chevaliers doivent achever la construction de 3 tours avant son arrivée. Les blocs servant à la construction des tours doivent être acheminés à l'intérieur à l'aide d'un monte-charge très particulier. Une carte retournée donne aux joueurs le modèle de tour à construire. Ceux-ci disposent du temps d'un sablier pour aller chercher les blocs à l'aide du monte-charge et élever la tour. " L'union fait la force ! " crient en cœur les chevaliers. En effet les joueurs ne pourront terminer les tours à temps que s'ils s'entraident. Un jeu de construction coopératif pour tous âges à partir de 5 ans.

Le jeu d'ombres en forêt - À partir de 5 ans - Non violence actualité

Deux versions sont possibles : la première (à partir de 5 ans) est un jeu qui se déroule la nuit, dans la forêt. Les nains se cachent derrière les arbres pour échapper au sorcier mais, attention, la lumière de la bougie peut dévoiler leur cachette et les envoûter. Tous les nains réussiront-ils à se rassembler derrière le même arbre ? Le verso du plan de jeu permet une seconde version (à partir de 7 ans) qui se déroule à la lumière de la bougie. Plutôt que les endroits sombres et discrets, les nains cherchent ici à éviter les pièges de la forêt obscure. Ceux qui sont dans l'ombre attendent qu'un autre les délivre en leur envoyant un rayon de lumière (par jeu de miroirs). La partie sera gagnée quand tous les nains seront rentrés sains et saufs à la maison. La présence d'un adulte est indispensable à cause de la bougie.

Le rassemblement - À partir de 5 ans - Family Pastime

Il s'agit de rassembler le maximum de chevaux sauvages pour les ramener au Ranch Corral. Pour cela, il faudra trouver des lassos et des jumelles, éviter les accidents et les pièges. On

ne peut réussir qu'en équipe, en partageant les accessoires et les idées. Grâce à une part de hasard, chaque partie sera une nouvelle aventure.

Jardinage - À partir de 5 ans - Habba

Les jardiniers ont aménagé un compost pour obtenir de l'engrais. Les joueurs doivent les aider à le remplir de vers de terre.

Castello del Drago - À partir de 5 ans - Beleduc

Est-ce que les vaillants chevaliers réussiront à défendre leur château - fort contre les dragons ? L'union fait la force, et avec un peu de tactique et de chance lors du lancer de dé, ils sont en mesure de chasser de manière sûre les six dragons. Un jeu pour aiguïser le sens tactique et l'esprit de coopération.

Grottes et Griffes - A partir de 5 ans - Family Pastime

Dans la jungle, les explorateurs vont visiter les grottes et les temples antiques à la recherche de trésors oubliés. Mais ces lieux antiques abritent aussi de drôles de monstres qu'il faudra chasser. Saurez-vous sortir du labyrinthe et remplir votre coffre, valeureux aventuriers ? Un jeu fantastique, avec du suspense, du danger et de l'humour.

L'ours Teddy et les tigres - À partir de 5 ans - Family Pastime

Dans son rêve, le petit garçon évolue dans un monde fantastique, poursuivi par des tigres. Les joueurs devront l'aider à retrouver ses quatre ours en peluche et sa collection de jouets, et le ramener dans son lit avant qu'il ne se réveille. Son rêve ne doit pas devenir réalité !

Un si bel endroit - À partir de 5 ans - Family Pastime

Un jeu de société avec pour thème l'écologie. La planète Terre est un endroit magnifique où il fait bon vivre. Malheureusement, elle a été abîmée et défigurée. Les joueurs parviendront-ils à la sauver avant que les nuages noirs et menaçants de la pollution ne la cernent complètement ? La coopération est ici une donnée essentielle. Une façon sympathique d'aborder l'éducation à l'environnement et le respect de la nature dans nos gestes quotidiens.

Si on faisait la paix - A partir de 5 ans - OCCE

L'équipe doit résoudre les conflits et venir signer la paix avant que l'horloge ait accompli son tour. Pour régler un conflit, deux joueurs doivent se placer sur des cases de couleur identique.

Bandit Brigandi - A partir de 5 ans - Haba

Tous les campeurs doivent arriver ensemble au village. Attention à ne pas être capturé par Brigandi. Il faudra alors libérer les amis.

Le tigre s'est échappé - A partir de 5 ans - Amigo

Après avoir échappé à la vigilance de sa mère, le bébé tigre veut quitter son enclos et aller se

promener dans la ville. Heureusement que les visiteurs du zoo veillent et s'organisent pour refermer les grilles de sa cage.

Il était une fois ... notre terre - À partir de 6 ans – Atomix mix

Après « Il était une fois la vie », voici « Il était une fois notre terre », jeu qui s'inspire des célèbres séries animées de la télé. Ce nouveau titre permet de découvrir ce qu'est le développement durable et ses enjeux. Il contient 2200 questions/réponses qui abordent les thèmes de l'eau, de l'énergie, du recyclage, du changement climatique, de la biodiversité... Les joueurs doivent agir ensemble contre les catastrophes écologiques et humaines qui risquent de détruire leur village. « Sauver la planète », c'est surtout changer ses comportements de tous les jours, s'organiser, se concerter pour recycler les déchets ou sauver les espèces menacées... La coopération est indispensable pour être plus efficace et relever le défi. Le jeu est doté de quatre niveaux de difficultés dans les questions et les réponses, ce qui permet de jouer en famille, avec petits et grands

Allons dans la forêt - A partir de 6 ans - Amigo

Les enfants partent à la recherche des six lutins qui habitent la forêt. Mais en chemin, ils doivent faire attention aux feux follets qui embrasent les buissons.

Derrière la porte secrète - À partir de 6 ans - Family Pastime

Des objets précieux ont été volés et il faut les retrouver avant minuit, car après les voleurs risquent d'être loin ! Ensemble, on cherche des indices dans toute la maison. Chacun échange idées et stratégies. La mémoire et la logique jouent un rôle important. Un jeu familial où les adultes auront plaisir à jouer avec les enfants.

Ensemble contre le chat - Cycle 2 - Jacqueline Corbaux

Pour gagner, les rats doivent avoir réalisé complètement le collier du chat, grelot compris, et être tous rentrés à l'abri dans leur maison. Le chat, lui, se défend : il se « construit » (il prend des forces...) en fabriquant son puzzle et il peut enlever les perles du collier mises par les rats. Il gagne s'il a fini son puzzle avant que les rats aient terminés le collier et soient rentrés à l'abri. Les joueurs sont des rats et jouent dans leur intérêt. La partie est donc gagnée par les rats s'ils sont tous rentrés et ont terminé le collier. La partie est perdue pour eux si le puzzle est terminé et c'est alors le chat leur adversaire commun, qui gagne.

*****Sambesi - A partir de 7 ans - Haba**

Les contrebandiers ont capturé de nombreux animaux et en font un trafic. Le jeu est coopératif mais l'évaluation finale peut être individuelle : gagne celui qui a sauvé le plus d'animaux. On peut donc jouer coopératif et compétitif à la fois ou choisir la formule coopérative jusqu'au bout. Un jeu intéressant pour comparer les stratégies.

Le jeu des poubelles - À partir de 7 ans - Ravensburger

Les habitants d'une ville décident de trier soigneusement leurs déchets avant de les jeter à la poubelle. Ils doivent maintenant vite les mettre dans la rue avant que les camions-poubelles ne passent

Princesse - A partir de 7 ans - Family pastimes

Une princesse endormie attend d'être sauvées : mais beaucoup de pièges sont à déjouer pour parvenir jusqu'à elle...

Escalade - À partir de 7 ans - Family Pastime

La cordée avance vers le sommet. Après avoir préparé l'équipement, défini la stratégie et réglé ensemble différents problèmes, les joueurs progressent grâce aux pics, cordes, crampons, en prenant garde aux glaciers et avalanches. Des cartes aux symboles simples permettent aux plus jeunes de jouer avec les plus âgés, qui pourront utiliser des règles plus compliquées. Un jeu d'aventure vivant et passionnant.

Plongeur en eau profonde - À partir de 8 ans - Family Pastime

L'équipe de plongeurs part à la recherche de trésors cachés dans les profondeurs marines... Que vont-ils découvrir ? Une épave ancienne ou la boîte noire d'un avion abîmé en mer ? Il faudra prendre garde aux requins à dos argentés et aux barracudas menaçants. Les joueurs devront s'organiser en équipe pour préparer la plongée, faire face aux dangers et... partager les trésors remontés !

L'arbre en danger - À partir de 8 ans - Herder

Les pluies acides mettent en danger la vie de l'arbre. Il faut agir ensemble pour le sauver, le plus vite possible. Un jeu de stratégie qui convient aussi bien aux jeunes qu'aux adultes.

*****T'Chang - À partir de 8 ans - Casse-noisettes**

Tao et ses amis sentent le sol se dérober sous leur pas. C'est la chute ! Vingt mètres plus bas, ils se relèvent mais ne peuvent remonter.... Ils sont tombés dans une tombe que les archéologues cherchent depuis des années. Les joueurs devront se concerter pour répondre aux énigmes et parvenir à trouver la sortie. Un jeu d'aventure et de stratégie pour tous âges de 8 à 99 ans

Place de la loi - À partir de 10 ans - Giboulées - Gallimard jeunesse - l'OCCE

Un jeu citoyen qui s'adresse aux adolescents et aux adultes qui souhaitent renforcer leur connaissance de la loi française sous forme ludique et éducative.

Cité COOP - À partir de 10 ans - GNC

Sur un parcours ressemblant beaucoup à celui du Monopoly, les joueurs s'affrontent, mais ne peuvent gagner sans s'aider mutuellement. Ils y sont poussés par deux aspects du jeu. Tout d'abord, le but du jeu qui est de parvenir à posséder une maison, 10 000€ d'épargne et 30 points de coopération. Ces points ne peuvent s'obtenir qu'en participant à des réalisations collectives : bâtiments, magasins, mutuelles etc. Par ailleurs, les joueurs sont volontairement placés dans une situation particulière au départ. Chacun représente une famille dont le nombre de personnes est variable ; le salaire de départ est également tiré au sort.

Maze - A partir de 12 ans - Family pastimes

C'est un « jeu d'échec » coopératif : chaque type de pièce a son mode de déplacement propre. Les joueurs doivent se creuser les méninges pour échanger leurs pièces maîtresses !

Voir aussi sur le site de NON VIOLENCE ACTUALITE

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

Les jeux coopératifs sportifs

L'OCE de Vendée peut aider ses adhérents dans ce domaine par l'intervention de l'animateur pédagogique départemental ou/et par le prêt de livres ou fichiers sur le sujet.

(voir liste dans ressources- espace documentation)

Ces documents sont marqués dans la liste ci-dessous par ***

Les jeux de parachute - KAISER, Georges et Françoise - Editions Megaform

Exercices et jeux d'intérieur et d'extérieur. Ce livret présente une quarantaine de fiches, faciles à utiliser, pour organiser activités et jeux de parachute. Nombreux dessins.

Parachute- Non violence actualité

En toile de nylon, très légère et très résistante, le parachute permet de mener de multiples activités coopératives avec des groupes d'enfants comme d'adultes. Permet une participation active de tous les membres ; Apporte un complément original à l'éducation physique grâce à une dynamique collective et à un matériel attirant par les couleurs et les mouvements ; Ouvre à de nombreuses activités amusantes et utiles au développement moteur de l'enfant ; Permet des exercices rythmiques et dynamiques dans la bonne humeur ; Stimule et développe les

principaux muscles du corps ; Apprend la coordination et la coopération dans l'action de groupe ; Offre de nombreuses possibilités d'adapter et de créer d'autres jeux ou activités. Des dizaines d'activités à développer tous ensemble

Bande de coopération - Non violence actualité

Un outil pour faire découvrir aux enfants les mouvements de coopération et créer dans un groupe une atmosphère de créativité et de confiance. Fabriqué en latex médical recouvert d'un tissu, on peut l'utiliser avec des groupes de 6 à 12 enfants. Fourni avec un livret d'activités.

La retraite du capitaine - Non violence actualité

Ce jeu est conçu pour permettre à une classe entière de collaborer à une même activité nécessitant force, équilibre, placement et sens de communication ; cela sans se soucier des capacités individuelles. Le capitaine (la balle Gymnic de 65 cm de diamètre) doit être transféré d'un côté à l'autre de l'échelle de toile. Chacun des deux groupes doit établir le bon équilibre afin d'éviter que la balle ne tombe au sol. Le jeu comprend une balle Gymnic et une échelle de toile de 5,10 mètres ainsi qu'un guide d'activités.

Fichier/ Livres / Affiches

*****Jouons ensemble : 40 jeux coopératifs pour les groupes - Non violence actualité**

Présentés sous forme de fiches cartonnées, ces jeux sont faciles d'utilisation. Ils sont classés en fonction de notions essentielles pour une résolution non-violente des conflits : respect, confiance en soi, esprit de groupe, créativité. Il s'agit également d'apprendre la coopération plutôt que d'inciter à la compétition ou à la mise en valeur de l'individu au détriment de la vie sociale du groupe.

*****Jeux coopératifs pour bâtir la paix Tome 1 et 2 - [Mildred Mashedor](#) / Université de paix - Chronique Sociale**

À l'école ou au travail, la compétition joue un rôle majeur dans notre vie. Dès lors, il semble juste qu'elle ne doive pas dominer le jeu, car son influence est déterminante sur notre amour-propre et notre confiance en nous-même. Force est de constater qu'actuellement, le jeu compétitif est plus largement répandu. Tous les types de jeux ont leur place, mais un meilleur

équilibre entre la coopération et la compétition doit être trouvé. Ce livre est une source d'idées et d'inspiration pour conforter l'évolution vers les jeux coopératifs. Ceux-ci proposent une alternative concrète à la manière courante de pratiquer l'élimination. Cet ouvrage propose donc de pratiquer la coopération en s'amusant. Il regroupe plus de 300 jeux et sports coopératifs, sans perdants ni gagnants. Leur but est de développer la confiance en soi, le respect de l'autre, la cohésion du groupe et la solidarité. Ce livre s'adresse aux enseignants mais aussi aux parents et à toute personne travaillant avec des enfants à partir de l'âge de 3 ans.

Je coopère, je m'amuse - FORTIN Christine - Chenelière/Pirouette

100 jeux coopératifs à découvrir. Les jeux coopératifs favorisent le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration et le partage. Ces valeurs fondent une philosophie de la vie basée sur la participation de tous et la réussite collective. Le recueil d'activités ludiques est classé en 5 chapitres : jeux pour faire connaissance, jeux pour entrer en contact, jeux actifs, jeux pour moments plus calmes et jeux de parachute. Chaque fiche de jeu comporte les indications de mise en œuvre : conditions de lieu, de temps, nombre de participants, âge, durée, préparation, matériel, objectifs et déroulement.

Les jeux coopératifs - Centre Gandhi de Londres - Non violence actualité

Ce film dont NVA édite la version française présente un large éventail de jeux coopératifs dont les célèbres et très colorés jeux de parachutes. Ce film a été réalisé par Mildred Mashedor et édité par la fondation Gandhi de Londres sous le titre "let's cooperate". L'objectif est de montrer l'utilisation des jeux coopératifs. L'auteur intervient à différentes reprises pour en décrire l'intérêt pédagogique. Plusieurs enseignants témoignent du fait que ces jeux sont à la fois formidables et ludiques. Ce DVD constitue un bon document d'initiation. Par ailleurs, la jaquette présente plusieurs titres de livres rassemblant des jeux coopératifs de groupe et de table.

La solidarité en jeu - Non violence actualité

Document de 4 pages sur les jeux coopératifs

Origines, principe, fonctionnement, intérêt pédagogique des jeux coopératifs.

Apprendre en jouant - OCCE - Cycles 1, 2, 3

Fichier pour fabriquer des jeux coopératifs soi-même.

Animation et Education n°191 : On ne joue pas à l'école, on apprend - OCCE

Sites internet

Des informations théoriques, des jeux à acheter

Le site de Non-violence actualité : www.nonviolence-actualite.org

Site de l'OCCE 91 :

règles de jeux et plateaux à télécharger www.occe.coop/ad91