
Intitulé : Animation de classe pour présenter des jeux coopératifs en maternelle

Ecole : Grâne

Classe : Cycle 1

Niveau : TPS-PS/PS-MS/MS-GS

Ville : Grâne

**Groupe d'action national
 OCCE :**

**Association départementale
 OCCE :**

Stage jeux coop mai 2011
 Alain Joffre- AD 07
 Emmanuelle Pain - AD 26

Descriptif du projet coopératif :

Favoriser l'entrée dans la coopération par la mise en place de séances autour de l'estime de soi et de la confiance en l'autre par un projet de cycle autour des jeux coopératifs.

Durée : semaine/ mois/période/année

Une séance d'initiation par classe (de 30 à 40 minutes)

Ce que les enfants font (leurs démarches) :

-Découverte de jeux coopératifs : jeu de plateau et parachute

Bonjour : découvrir le prénom de l'autre / développer l'écoute

-TPS-MS

***les animaux identiques**

Dans un sac, mettre autant des cartes d'animaux par paire de sorte que chaque enfant en ait une. Les enfants tirent chacun une carte, puis au signal musical ils reconstituent les paires.

Préambule : présenter les cartes et demander aux enfants de nommer les animaux et de faire leur cri.

Dans un deuxième temps les enfants peuvent se retrouver sans montrer leur carte, en faisant le bruit de l'animal, ou en imitant son déplacement

-PS-MS

***bonjour insolite :**

Les enfants sont répartis dans l'espace de la salle. Ils se déplacent au rythme de la musique. Quand celle-ci s'arrête, chacun se dirige vers l'enfant le plus proche. Les enfants rapprochent leurs paumes et se disent : « bonjour Pierre » « bonjour Lise ». Puis ils peuvent se dire bonjour en se touchant une autre partie du corps.

L'animateur observe les enfants, puis leur demande de reprendre certaines propositions.

-MS-GS

***Bonjour théâtral**

Les enfants sont disposés en cercle. Un enfant s'avance et dit : « Bonjour, je m'appelle Jules » tout en faisant un geste simple. Il reprend sa place. Les autres enfants reprennent le même geste en disant : « Il s'appelle Jules ». Quand tout le monde est

passé, l'animateur propose un exercice de mémoire : il donne le prénom d'un enfant, et tout le groupe répète le geste qu'il faisait en se présentant. Ceci peut être fait successivement par des enfants qui se souviennent des gestes des autres.

Altérité :

objectifs : prendre contact physiquement avec l'autre / percevoir les différences / découvrir l'autre

-TPS-MS/ -PS-MS

***Jeu du miroir**

Les enfants se placent deux par deux face à face. Ils rapprochent leurs mains sans qu'elles se touchent, comme si un miroir les séparait. Chacun à son tour propose un mouvement à l'autre enfant. L'animateur propose ensuite d'autres gestes.

-MS-GS

***Jeu du point commun**

Les enfants sont assis en cercle. L'animateur demande à un enfant d'énoncer ce qu'il aime, en faisant un pas en avant. Les enfants qui aiment la même chose s'avance. Variante : donner un thème : le jeu que j'aime, la couleur que j'aime « j'aime le rouge comme les cerises ... », ce que j'aime faire avec papa, ou maman, ce que je déteste, ce que je fais avant de dormir, ce que je fais chez papy, ...

Jeu de groupe : le parachute : découvrir le parachute :

-TPS-MS

*Le manège

*Le bateau (poser sur le parachute un bateau en papier)

*La chenille

-PS-MS

*Le manège

*Le bateau dans la tempête (poser sur le parachute un bateau en papier)

*Le parapluie

*1-2-3 parachute

*La chenille

-MS-GS

*Le manège

* Le bateau dans la tempête (poser sur le parachute un bateau en papier)

*Le parapluie

*le crocodile

*la crêpe

*La balle à faire bouger

Si l'animation se fait avec deux animateurs, en ce qui concerne la troisième partie : jeu de groupe, partager les classes en deux, et proposer en parallèle un jeu de plateau : le verger. (niveau 1 pour les ps-ms, niveau 2 pour les ps-ms et ms -gs).

Lors d'une animation suivante, on peut pratiquer la méthode des experts pour que deux enfants prennent en charge le jeu, appuyé par l'animateur.

Ce que les enfants apprennent :

- prendre la parole
- s'exprimer face au groupe et face à une personne inconnue
- prendre part à une activité de groupe et y prendre sa place
- avoir conscience de ses qualités
- apprendre à connaître l'autre

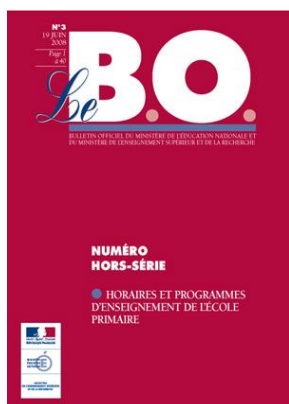
Ce que l'équipe pédagogique fait :

- planifier des jeux coopératifs suivant les niveaux de classe
- proposer de les faire évoluer pour aller vers une pratique régulière
- jeux de présentation, d'altérité, de groupes alternent tout au long des séances

Evaluation :

- participation effective de tous les enfants
- prise de parole de chacun
- questionnement des enseignants
- demande pour la mise en place de jeux sur une séquence

Liens avec les programmes	Champs disciplinaires :
<p>Objectifs :</p> <p style="padding-left: 40px;"><u>Généraux :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -Vivre ensemble : apprendre les règles de civilité et les principes d'un comportement conforme à la morale -Coopérer et devenir autonome <p style="padding-left: 40px;"><u>Spécifiques :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -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 	<ul style="list-style-type: none"> • Devenir élève • S'approprier le langage <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Pilier du socle commun et compétences visées :</p> <p><u>Compétence 1 :</u></p> <p>Capacités</p> <ul style="list-style-type: none"> -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 -Reformuler des propos prononcés par un tiers -Adapter sa prise de parole (attitude et niveau de langue) à la situation de communication (lieu, destinataire, effet recherché)



Attitudes

Volonté de justesse dans l'expression orale, du gout pour l'enrichissement du vocabulaire

Compétence 6 :

Capacités

Communiquer et travailler en équipe, ce qui suppose savoir écouter, faire valoir son point de vue

Attitudes

Sens de la responsabilité par rapport aux autres

Compétence 7 :

Capacités

- Savoir respecter des consignes
- Mettre en relation les acquis des différentes disciplines et les mobiliser dans des situations variées
- Prendre des décisions, s'engager et prendre des risques en conséquence

Attitudes

- Conscience de la nécessité de s'impliquer, de rechercher des occasions d'apprendre
- Volonté de se prendre en charge personnellement
- 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
- Curiosité et créativité

Ressources / sitographie / bibliographie :

-Site de l'AD 07- Ardèche

<http://ardecoll.inforoutes.fr/occe07/>

-Site de l'AD 26 - Drome

<http://www.ac-grenoble.fr/occe26/>

-Jeux coopératifs

www.jeux-cooperatifs.org

-L'agenda coop à l'école

<http://www.occe.coop/federation/publications/agenda-cooperatif>

-« Une classe qui coopère-Pourquoi ? Comment ? », Christian Staquet, Ed. Chroniques sociales, 2007

-« Apprendre avec les pédagogies coopératives », Sylvain Connac, Ed.ESF

-« Jeux coopératifs pour bâtir la paix », Mildred MASHEDER



Document réalisé par :

Stéphane CALELLA, animateur pédagogique national OCCE

Virginie PIGEARD, enseignante en maternelle, Circonscription Sisteron 04

Nathalie SENE, animatrice régionale UR 59-62

Yannick HARNAIS, animatrice départementale OCCE 972

Annick LAGLAINE, animatrice départementale OCCE 86