

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

### LA COOPÉRATION S'INVITE DANS LA CLASSE !

*Outils et méthodes pour créer un jeu coop' !*

#### Composition :

- ✓ Pourquoi créer un jeu coop' ?
- ✓ Comment créer un jeu coop' ?
- ✓ Annexe 1 : Grille d'évaluation
- ✓ Annexe 2 : Fiche présentation
- ✓ Annexe 3 : Des jeux à reproduire
- ✓ Annexe 4 : Pour aller plus loin, des ressources et des jeux pour apprendre en s'amusant !



# Pourquoi fabriquer un jeu coopératif ?

## Pourquoi jouer coopérativement ?

Habitué.e.s à jouer de manière compétitive, partons à la découverte des jeux coop et de la démarche de coopération !

Jouer ensemble nous permettra de :

- Modifier nos représentations sur le jeu souvent associé à la compétition,
- Travailler 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,
- Organiser des situations réelles de communication,
- Réinvestir des notions vues en classe.

## Objectifs de la fabrication de jeux coop' :

- Impliquer l'enfant dans un projet coopératif au service de l'école, des autres écoles
- Découvrir et redécouvrir des jeux de société traditionnels qui serviront de point de départ à la recherche,
- Favoriser l'imaginaire et la créativité des enfants,
- Constituer un mallette « Jeux coop » accessible en prêt aux écoles.

## Un projet interdisciplinaire pour entrer dans les apprentissages de façon ludique

- Vivre ensemble
- Mathématiques : calcul, travail en géométrie, grandeurs et mesures
- Français : travail du langage oral, productions d'écrits
- Sciences et technologie : analyse systémique du jeu, démarche technologique
- Arts visuels et créatifs
- Histoire Géo : recherches à travers le monde, les temps...

# Comment fabriquer un jeu coopératif ?

Voici des méthodes et des outils à vous approprier. Nous proposons un déroulement en trois étapes : expérimentation, création et valorisation.

## 1) Expérimentation :

### Qu'est-ce qu'un jeu ?

Avec un jeu, on joue, on apprend, on rigole, on imagine, on est avec les copains et les copines. C'est « une activité basée sur le plaisir, régie par des règles communément acceptées ».<sup>1</sup>

**Composition d'un jeu** : une règle du jeu, du matériel (plateaux, cartes, pions), parfois des aides ou apports complémentaires...

**Principes possibles** : jeux de hasard, de stratégie, de mémorisation, questions/réponses...

**Types de jeux** : cartes, plateaux, dés, memory...

### Qu'est un jeu coopératif ? Tentons de le définir ensemble :

Passer par l'expérimentation et le vécu permet de saisir plus facilement les points communs et les différences entre la compétition et la coopération. Alors jouons !

Sélectionnez un jeu que vos élèves apprécieront et faites les **jouer** : une fois de manière compétitive, puis de manière coopérative (découvrez l'adaptation coopérative du jeu des « *Petits chevaux* » dans le dossier).

Discutons ensuite des **ressentis** et des établissons la **différence** entre ces deux types de jeux.

Essayons d'en dégager une **définition** et interrogeons-nous sur les **incontournables du jeu coopératif**.

Pour gagner il faut :

- S'écouter, se respecter, accepter les idées, les conseils de tous les joueurs, s'entraider (en échangeant, en donnant, en construisant une stratégie d'équipe...)
- Vaincre, ensemble, un ennemi (sorcière, corbeau...) ou un phénomène naturel (tempête, pluie, soleil...)
- Battre, ensemble, une autre équipe.

### Proposition de définitions

Jeu compétitif	Jeu coopératif
On joue seul.e contre les autres On perd ou on gagne seul.e	Tou.te.s les joueur.euse.s poursuivent un objectif commun : on joue ensemble contre un élément extérieur ou contre une autre équipe. On gagne ou on perd tou.te.s ensemble

Lorsqu'on parle de jeux coopératifs, quelques notions sont très importantes :

- Le plaisir de participer
- La libre participation
- La persévérance : on n'y arrive pas toujours du premier coup.
- La sécurité et la bienveillance : on respecte les autres et soi-même, par les gestes comme par les mots.

<sup>1</sup> Extrait du préambule du « Classeur de Jeux Coopératifs » réalisé par L'OCCE – Janvier 2019

## A quoi pourront servir les jeux que nous allons fabriquer ?

- Nous allons envoyer nos jeux à l'OCCE 34 (afin que les enfants des écoles du département jouent avec)
- Nous présenterons nos jeux à toutes les classes de l'école, à nos parents...
- Nous ferons un stand jeux coopératifs à la fête de l'école...

## 2) Création

Pour créer un jeu coopératif, nous vous proposons deux méthodes selon le temps dont vous disposez :

- **Transformez** un jeu compétitif existant en jeu coopératif. Arrangez simplement les règles et les objectifs.
- **Imaginez** de A à Z : du principe à la règle du jeu, en passant par l'élaboration du matériel (plateau, cartes, ou autres...).

### TRANSFORMER UN JEU

Choisissez un ou plusieurs jeu(x) que les élèves connaissent ou que vous souhaitez leur faire découvrir.

#### Décortiquer un jeu

Par groupe ou en classe entière, jouez puis accompagnez-les à décortiquer le jeu :

- **Principe** : stratégie, réflexion, rapidité, hasard, rôle, adresse, mémoire, observation, etc.
- **Histoire** : dans quel univers le jeu se déroule ?
- **Règles** : comment se construit une règle du jeu ?
- **Composition matérielle** : plateau, dé, carte, fiches,
- **Déroulement** : points de vie/de victoire, manches, tours de jeu...
- **Finalité** : qui gagne ? À quel moment ? Comment ?
- **Connaissances à mobiliser ou à acquérir** (peut-être liées au principe) : lire, compter, culture général, adresse, dessiner, parler, etc.

Après avoir saisi les principes importants du jeu coopératif (voir phase d'expérimentation), tentons de **transformer les règles** pour les rendre plus coopératives !

#### Création

Par groupe, reprendre les principes du jeu **coopératif** et imaginons de nouvelles règles coopératives à partir du matériel à disposition. Pour cela, il faudra **ajouter, enlever ou modifier** les règles de base.

Ensemble les enfants élaborent les règles à l'écrit. Proposez leur ensuite de présenter le jeu créé aux autres groupe et de jouer. Tous les jeux sont testés et évalués selon des critères proposés en **Annexe N°1**, puis améliorés si besoin.

Enfin, chaque groupe renseigne la **fiche technique du jeu (Annexe N°2)**.

N'hésitez pas à faire preuve de créativité dans la mise en page de la règle du jeu, la réalisation du matériel ou autre...

## IMAGINER UN JEU

### Choix du jeu

Pour **donner un sens à la création**, choisissez le sujet du jeu en lien avec un travail en cours.

Par exemple :

- En mathématiques, notions à renforcer : les durées, calculs additifs, notion de géométrie,
- En sciences : l'éducation au développement durable
- En histoire - géographie : renforcer les connaissances

Une liste de thèmes souhaités est établie.

- Chaque enfant choisit un des thèmes proposé par le groupe classe
- Les enfants se regroupent en fonction du thème choisi

Il est aussi possible de choisir un seul thème pour toute la classe.

### Travail de groupe

Le groupe détermine le principe du jeu à créer (memory, jeu de hasard, cartes...) et l'ennemi que les joueurs devront vaincre.

Ensemble les enfants élaborent les règles à l'écrit, imaginent un projet de plateau et/ou de carte ainsi que tous les éléments nécessaires au jeu.

Cette seconde phase réalisée, le groupe teste le jeu, évalue sa pertinence (points forts, points à améliorer) et fait les aménagements nécessaires.

**Les groupes échangent les jeux** pour mettre en évidence les difficultés de compréhension et les dysfonctionnements. Parmi les critères pour évaluer :

- La durée du jeu : maximum 30 mn pour préserver le plaisir de jouer,
- Une stratégie non liée au hasard doit être mise en place,
- Des règles compréhensibles,
- Les éléments et pièces du jeu doivent être adaptés aux échanges, de taille pas trop réduite et esthétique.

Ces critères sont notés sur **une grille d'évaluation (Annexe N°1)**. Ces grilles, une fois remplies seront redonnées aux groupes concepteurs en vue d'une amélioration : clarté des consignes, simplification des contraintes, correction orthographique....

Les jeux seront testés autant de fois que nécessaire.

Tout est au point, on peut donc passer à la **phase esthétique** : plateau de jeu, cartes, dés et autres éléments nécessaires pour le jeu.

Chaque groupe renseignera la **fiche technique du jeu (Annexe N°2)**.

### 3) Valorisation

*Facultatif : une piste audio, une petite vidéo ou quelques photos peuvent être jointes afin de donner envie aux autres de jouer.*

#### Le jeu est envoyé à l'OCCE 34 :

- ✓ **1 envoi postal : Parc 2000, 42, rue Yves Montand, 34080 MONTPELLIER.**
- ✓ **1 version numérique à : [ad34@occe.coop](mailto:ad34@occe.coop)**

Dans le colis, je n'oublie pas :

- La fiche technique renseignée
- Tout ce qu'il faut pour jouer : plateau, cartes, jetons, pions ou dés faits main, etc.

Je ne mets pas, les pions ou dés classiques s'il peuvent être récupérés.

#### Quand ?

Les jeux sont à envoyer avant le **vendredi 25 mars**.

#### Et après ?

La classe conserve une version de ses jeux.

La classe recevra en échange les jeux d'une autre classe.

Possibilité d'organisation d'un marché de connaissances dans l'école ou entre plusieurs écoles (en fonction de la situation sanitaire)

### Des questions ? Besoin d'un accompagnement spécifique ? Contactez-nous !

**Anne SERRANO**

**Tel : 06 85 42 24 12**

**Mail : [a.serrano@occe.coop](mailto:a.serrano@occe.coop)**

**Laura GERIN**

**Tel : 07 66 04 05 58**

**Mail : [l.gerin@occe.coop](mailto:l.gerin@occe.coop)**