



## Un projet de classe : créer un jeu coopératif

L'Association Départementale de l'OCCE de l'Essonne propose des animations autour des jeux coopératifs aux élèves, de la maternelle au CM2. Il s'agit de découvrir des jeux de société différents qui développent l'esprit d'équipe et la coopération. Exemple d'une animation dans une classe de CE2 de l'école Courdimanche, aux Ulis.

### Education civique

- Participer à la vie de la classe et respecter ses camarades

Prendre en compte le point de vue des autres.

Savoir rendre compte d'une production de groupe :

- découvrir et jouer avec des jeux coopératifs (en classe, avec d'autres classes, avec les parents) ;
- observer des règles du jeu.

### Dans le cadre du projet d'école :

- travail sur l'expression orale,
- structuration de la langue écrite,
- respect et écoute d'autrui, coopération entre élèves au sein de l'école.

### Production de textes

- Élaborer et écrire différents types de textes :

- fiche technique : écrire les règles du jeu ;
- écrire une invitation pour les parents ou autres classes (à venir jouer).

### Technologie-arts visuels

- Construire un objet

- construire le jeu du « maître du jeu » (formes géométriques) en bois + peinture pour l'avoir dans la classe.
- Fabriquer des cartes et plateaux de jeu solides et esthétiques.

### La démarche

Nous avons consacré six séances à la découverte de jeux à la ludothèque de notre ville. Puis, Evelyne Vincent, enseignante détachée pour l'OCCE de l'Essonne, est venue animer des séances de jeux d'un type différent et nettement moins connus des élèves : les jeux coopératifs. Nous avons alors reproduit un jeu que l'on a bien aimé : le « maître du jeu » (avec des figures planes en bois). Nous avons, également, créé notre propre jeu coopératif sur l'heure.

Suite à la création de ce jeu coopératif, nous avons, bien sûr, joué ensemble dans la classe mais nous avons également invité les parents à venir jouer avec nous.

### Production de textes

- Élaborer et écrire différents types de textes :

- fiche technique : écrire les règles du jeu ;
- écrire une invitation pour les parents ou autres classes (à venir jouer).

### Dire

- Prendre sa place dans une réelle situation de communication

- présentation orale aux parents ou aux autres classes des règles des jeux construits en classe.
- Présentation à la ludothèque où nous avions eu 6 séances de découverte.

### Où mènent les jeux coopératifs ?

CLASSE DE CE2

Mmes Dreux-Besnard

et Fernex

École de Courdimanche

Les Ulis

### Lecture

- Comprendre un texte en le lisant

- lire et comprendre des règles du jeu (structure).

### Espace et géométrie

- Reconnaitre et tracer une figure plane (carré, rectangle, triangle, cercle), utiliser le bon vocabulaire géométrique

Percevoir un solide, en donner le nom, décrire un solide pour l'identifier, utiliser le bon vocabulaire géométrique ;

- jouer et construire le jeu du « maître du jeu » (formes géométriques) ;
- jouer au jeu de « l'architecte ».

## Jeux coopératifs

### Informatique

- Saisir un texte, le mettre en forme

- taper les règles des jeux reproduits ou créés pour les insérer dans les boîtes et assurer la mémoire du jeu.
- Présenter ces règles aux différents partenaires (autres classes, parents) et s'y référer, si besoin.

### Grandeur et mesure

- Lire l'heure sur une horloge, connaître les unités de mesure des durées pour les additionner

- création collective d'un jeu coopératif sur l'heure.

**Témoignages d'enfants :**  
Ecole Courdimanche, Les Ulis

**Ishak :**

*J'ai aimé jouer en équipes parce qu'on termine plus vite.*

**Brandon :**

*J'ai découvert les jeux coopératifs où il fallait se serrer les coudes.*

**Sofia :**

*J'ai découvert qu'on pouvait jouer en équipes et qu'on pouvait s'amuser.*

**Réda :**

*J'aime jouer en équipes parce qu'on peut aider nos camarades.*

*Témoignage recueilli par Evelyne Vincent*

Temps : « Travaillant toutes deux à mi-temps dans cette classe, témoignent ces enseignantes, il nous fallait trouver un projet pour répartir matières et compétences en complémentarité tout en ayant un objectif commun. Le projet de classe interdisciplinaire autour du jeu coopératif s'inscrivait parfaitement dans le projet d'école (voir encadré), tant dans la priorité pédagogique qu'éducative.

Par le jeu, il nous a semblé intéressant de développer, en plus des notions disciplinaires, une entraide entre les enfants, au sein d'une même équipe. Nous voulions qu'ils réalisent qu'à plusieurs on est toujours plus fort que tout seul dans son coin. Cette notion d'entraide est très forte dans les jeux coopératifs.

Nous sommes allés présenter notre jeu à la ludothèque de la ville et, lors de la fête de fin d'année, nous l'avons fait découvrir aux élèves des autres classes de l'école.

### Premiers échanges « houleux »

Travailler en groupes n'est pas aisné ni inné, les premiers échanges se sont avérés « houleux » (pour la répartition des tâches, conflits pour les décisions et choix). Au fur et à mesure de l'avancée du projet, les difficultés se sont applanies, il en est résulté une amélioration de l'ambiance de la classe. Le projet qui prévoyait initialement un jeu pour toute la classe a finalement abouti à 6 jeux tous très différents les uns des autres, chaque groupe ayant

conçu et finalisé un jeu. Un autre élément positif a découlé de la richesse des idées : les problèmes soulevés pour la réalisation technique des jeux inventés ont permis de travailler des compétences qui n'avaient pas été ciblées à l'origine (travail sur les intervalles et la graduation, notion de partage entraînant des divisions).

Un dernier constat est à noter : la présentation des jeux dans les classes, puis à la fête de l'école, a responsabilisé les enfants et valorisé les réalisations. Celles-ci sont venues enrichir le stock de jeux de la BCD et jamais boîtes de jeu n'ont été aussi soigneusement rangées. »