



## COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

### **Apprentissage de la coopération : Fiche n°6**

#### **Réaliser une valise de jeux coopératifs en maternelle**

**Objectifs :**

- Coopérer dans une activité qui se déroule sur une année.
- Privilégier l'esprit de coopération sur l'esprit de compétition dans des jeux de table dits "jeux coopératifs".
- Développer des habiletés d'expression orale

**Mots-clés :** coopération – français – arts plastiques – jeu – projet de classe

**Type de fiche :** Activité

**Niveau scolaire :** Moyenne et grande sections de maternelle

**Durée :** 20 minutes par séance

**Nombre de séances :** Ateliers hebdomadaires par groupes de 6, pendant que se déroule un atelier avec un groupe, les autres élèves sont en activité autonome

**Matériel :** Divers (crayons, ciseaux, pâte à sel, etc.)

**Source :** Cette activité s'est déroulée dans le Loiret durant l'année scolaire 2001-2002 dans les classes de moyennes sections de maternelle de Jargeau et de Ladon et dans la classe de grande section de maternelle de Chateauneuf. Elle a été mise en place par quatre institutrices de l'AGIEM (Association générale des institutrices et instituteurs des écoles et classes maternelles publiques).

Pour l'école de Ladon, cette activité se situait dans cadre du projet d'école décidé après avoir constaté une augmentation des disputes, des bagarres, des incivilités et de l'absence de politesse des enfants, notamment sur la cour de récréation. Le projet d'école s'intitulait "Citoyens dès la maternelle". Un travail d'élaboration de règles de la classe et de règles de la cour de récréation a pu se faire dans ce cadre là.

#### **Le projet : "Réaliser une valise de jeux coopératifs"**

Le projet mené par ces trois classes avait trois dimensions :

- 1) Faire un travail pédagogique autour du conte traditionnel
- 2) Réaliser des jeux coopératifs à partir de ces contes
- 3) Etablir une correspondance avec les autres classes pour suivre l'évolution des travaux des autres et réaliser une rencontre finale de mise en commun.



## COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

Chaque classe avait pour objectif la réalisation de 2 jeux avant la rencontre finale. Lors de la mise en commun chaque classe devait faire cadeau aux autres classes de ses jeux. Chacune serait ainsi en possession d'une valise de six jeux coopératifs. Le projet prévoyait enfin la réalisation d'une quatrième valise pour être prêtée l'année suivante à d'autres écoles. En résumé, chaque classe devait fabriquer 4 exemplaires de chacun de ses jeux.

Les six contes retenus ont été :

- Le Petit Chaperon rouge
- Boucle d'Or et les trois ours
- Pierre et le Loup
- Jack et le haricot magique
- Les trois petits cochons
- Le Petit Poucet

### **La progression pédagogique** (avec le conte du petit chaperon rouge )

#### 1) Le travail autour du conte : le Petit Chaperon rouge

Il existe de nombreuses versions écrites de ce conte traditionnel. La plus ancienne est due à Charles Perrault en 1697 dans ses "contes de ma mère l'Oye". Dans cette version, le conte se termine avec le méchant Loup qui se jette sur le Petit Chaperon rouge et qui le mange. La version due aux frères Grimm, tirée des "Contes d'enfants et du foyer" publiés en 1812 présente une fin heureuse pour le Petit Chaperon rouge.

\* Il s'agit dans un premier temps d'un travail sur le langage et sur la compréhension du texte.

\* Il est possible de lire plusieurs versions de ce conte pour repérer les différences. Il vaut sans doute mieux éviter les versions qui se terminent mal pour le Petit Chaperon rouge.

\* Faire raconter ce conte par les enfants.

\* Monter une petite saynète que le groupe pourra présenter aux autres enfants de la classe. Il y a besoin de 6 acteurs : un conteur et 5 pour les différents personnages qui interviennent dans le conte : la maman, le Petit Chaperon rouge, le Loup, la grand mère et le chasseur.

\* Il est possible aussi de faire un travail sur les émotions : faire deviner ce que ressentent, la maman, le Petit Chaperon rouge, le Loup, la grand mère dans chacune des séquences de l'histoire.

#### 2) Pour la conception du jeu à réaliser :

##### c. Le verger :

Le jeu qui sera réalisé s'inspire du jeu "Le verger" édité par Haba et qu'il est possible de se procurer auprès de *Non-Violence Actualité* (BP 241, 45202 Montargis cedex).



## COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

Voici comment est décrit l'esprit du jeu :

Dans le verger, l'été fait mûrir les fruits. La corneille est ravie. Elle attend avec impatience l'heure où elle pourra satisfaire sa gourmandise. Mais voici que ce matin, les enfants vont cueillir les fruits. "Oh ! la la ! croasse la corneille, je dois les gagner de vitesse...". Les enfants auront-ils rempli leurs paniers avant que la corneille n'ait trop mangé ? S'ils veulent y parvenir les enfants devront s'entraider.

On peut remarquer le ressort du jeu coopératif : il s'agit de bien coopérer pour gagner contre un adversaire commun, ici la corneille. Il serait utile que les enfants puissent jouer avec ce jeu pour bien s'imprégner des règles.

### d. Le Petit Chaperon Rouge :

Ici la corneille sera remplacée par le Loup dessiné dans un carré de 20cm sur 20cm au milieu d'un plateau de jeu de 40 cm x 40 cm, représentant la forêt.

Le jeu se joue avec 4 enfants qui vont devoir aider le Petit Chaperon rouge à prendre de vitesse le Loup. Chaque enfant à tour de rôle jette un gros dé ayant une gommette rouge sur 4 faces et une gommette noire sur chacune des deux autres faces. Chaque enfant au départ a un petit panier vide.

Sur le plateau de jeu on trouve 4 morceaux de beurre, 4 petits pots de miel et 4 galettes, d'une part, et, d'autre part, 9 morceaux d'un puzzle qui reproduit le dessin du Loup au milieu. Le Loup va essayer de se reconstituer avec les pièces du puzzle au milieu du plateau. Les enfants vont essayer de remplir leurs paniers avec les trois denrées que le Petit Chaperon rouge doit porter à sa grand mère. Pour gagner, il faut que les quatre paniers soient pleins avant que le Loup ne soit reconstitué.

A tour de rôle les enfants jettent le dé. Si la face obtenue est noire, une pièce du puzzle est installée dans le carré central ; si la face est rouge, l'enfant prend une denrée et la met dans le panier de son choix.

### e. Boucle d'Or :

Pour le conte de Boucle d'Or et des trois ours, un principe de jeu semblable peut être pris. Les enfants prennent le parti des trois ours contre l'intrusion de Boucle d'Or dans leur maison.

Les paniers sont remplacés par trois dessins de tailles différentes du papa ours, de la maman ours et du petit ours. Sur chacune de ces figurines, les enfants, avec le dé, devront rassembler quatre autres figurines représentant les éléments suivants : une assiette, un bol, une chaise et un lit. Ces figurines sont elles-même de tailles différentes et les enfants doivent apprendre à associer correctement les tailles des objets avec les tailles correspondantes des ours.

Boucle d'Or sera reconstituée par un puzzle de 9 morceaux.



## COORDINATION POUR L'ÉDUCATION A LA NON-VIOLENCE ET A LA PAIX

### 6) La confection du jeu :

Ne pas oublier qu'il y a 4 exemplaires du jeu à réaliser. Si la classe est découpée en 4 groupes, chacun pourra suivre la réalisation d'un exemplaire du jeu.

- \* Les galettes peuvent être faites en pâte à sel.
- \* Les morceaux de beurre peuvent être faits avec de petits parallélépipèdes de bois emballés dans le papier de petits paquets de beurre
- \* Les pots de miel peuvent être figurés par des petits pots de confiture vides.
- \* Trouver des petits paniers.
- \* Les enfants peuvent s'exercer à dessiner le Loup. La version retenue sera photocopiée, collée sur un carton et découpée en 9 pièces du puzzle. La décoration du plateau peut être l'occasion de réinvestir quelques techniques d'arts plastiques.

### 7) La rédaction de la règle du jeu par les enfants:

- \* Les enfants jouent plusieurs fois avec le jeu réalisé jusqu'à ce que tous en aient bien compris les règles.
- \* La règle écrite comporte quatre éléments : le titre du jeu ; la liste du matériel ; le but du jeu ; le déroulement du jeu.
- \* Les enfants dictent ce qu'ils veulent voir figurer dans la règle et la maîtresse écrit au tableau ce qui est énoncé et accepté par les enfants.
- \* En prenant modèle sur ce qui est écrit au tableau, les enfants peuvent recopier la règle sur l'ordinateur, chacun tapant au clavier une partie du texte.
- \* La maîtresse fait la mise en forme et imprime le texte obtenu

### 8) Les échanges et la rencontre avec les autres classes :

- \* La classe a écrit aux autres classes (avec la technique d'écriture décrite précédemment. Ce sont les enfants qui dictent ce qu'ils veulent dire) pour leur faire part de leurs réalisations
- \* Les deux autres classes ont répondu.
- \* On fixe un après-midi pour la rencontre.
- \* Les parents d'élèves participent à l'organisation. Une salle municipale assez grande est retenue.
- \* Les jeux sont installés et les enfants par petits groupes accompagnés de deux adultes (parents, maîtres et maîtresses) essaient tous les jeux présentés. Il y a douze groupes
- \* Il y a ensuite le don, des jeux fabriqués, aux autres écoles.
- \* L'après midi se termine par un goûter.

Il est souhaitable que cette rencontre n'ait pas lieu à la fin de l'année, mais début mai par exemple. Cela permet de continuer les ateliers de manière à pouvoir bien exploiter les jeux qui ont été offerts à la classe et les contes qui leur ont servi de supports.