

# AGEEM 3601

## Les jeux coopératifs à l'école maternelle.

*Ce travail est une production du groupe de réflexion de l'AGEEM 3601*

### PROJET DEPARTEMENTAL 2007/2008

# A NOUS DE JOUER !

Les jeux coopératifs à l'école maternelle

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

#### coopératif ?

« Les jeux coopératifs proposent la poursuite d'un objectif commun à tout le groupe de joueurs. Cet objectif ne sera réalisé que par l'entraide et la solidarité de tous les joueurs. Tous doivent d'entraider, se concerter pour réussir. On ne gagne pas sur un adversaire, mais on gagne (ou on perd...) ensemble...  
Avec les jeux coopératifs, on met hors-jeu la violence ! »

« Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et la solidarité de tous. Il ne s'agit pas de gagner sur l'adversaire, mais de faire équipe et cause commune pour gagner ensemble... ou de perdre ensemble si l'équipe est mal organisée. »

« Les jeux coopératifs privilégient le plaisir de jouer, non seulement à travers l'histoire mise en scène mais encore par le soin apporté aux éléments du jeu toujours colorés et agréables au toucher, notamment pour les plus jeunes enfants. »

« Dans un jeu coopératif, les joueurs trouvent un bénéfice réciproque à aider et à se faire aider. »

« Chaque jeu est introduit par une histoire à raconter aux enfants pour stimuler leur imagination : ils peuvent ainsi s'identifier aux personnages et se sentir plus impliqués dans le défi à relever. »

« Les jeux coopératifs fonctionnent sur la communication et la concertation. Chacun à leur tour, les joueurs vont avancer un bateau, déplacer un pion, choisir un chemin. Les autres joueurs peuvent faire valoir d'autres propositions... Il faudra donc expliquer son jeu... ou se rendre à d'autres arguments et modifier son choix. Chaque mouvement du jeu concerne tout le monde et s'inscrit dans une démarche collective...  
Coopérer, c'est construire ensemble... »

« Les jeux coopératifs sont de remarquables outils d'animation, d'observation, de connaissance de soi et des autres. Ils participent pleinement à l'éducation et donnent à la solidarité, une dimension essentielle de la vie en société. » (Albert JACQUART)

#### Pourquoi les jeux coopératifs ?

Extraits de

« *Enseigner les mathématiques à l'école maternelle* »

Collection *Profession enseignant*

Françoise Cerquetti-Aberkane et Catherine Berdonneau

Hachette Education

« Le jeu instaure des relations avec des partenaires. Il structure le groupe... il entraîne à accepter des règles...  
... L'intérêt de chacun est stimulé par l'envie de gagner, qui rend actif et pousse à développer des stratégies de résolution de problèmes...  
... JOUER, C'EST TRAVAILLER. »

« Le jeu entraîne contact et communication. (Soulignons à ce propos l'intérêt particulier des jeux coopératifs où les joueurs peuvent se conseiller mutuellement pour arriver à une fin d'aventure aussi favorable que possible.) La discussion autour du jeu permet de parler sur les concepts mis en oeuvre et de produire une verbalisation qui... répond à un besoin de communication, soit dans le feu de l'action, soit pour échanger... en dehors de l'activité de jeu...

L'activité de jeu contribue au développement de la créativité : concevoir une règle... fabriquer un jeu... sont autant de sollicitations de l'imagination créatrice. »

- organiser un après-midi récréatif ou une soirée récréative dans l'école avec les familles
- construire des jeux de table et des jeux géants, à échelle d'enfants...

## Sites à visiter :

www.jeux-coopératifs.org  
 www.nonviolence-actualite.org  
[man-montpellier.monsite.wanadoo.fr](http://man-montpellier.monsite.wanadoo.fr)

## Quelques jeux du commerce:

- [le verger](#)
- [le fermier et les souris](#)
- [main dans la main](#)
- [avanti mare](#)
- [le petit verger](#)
- [le jeu du loup](#)
- ...

## Bibliographie :

Coopérer pour prévenir la violence  
 Des jeux et des activités de 2 ans1/2 à 12 ans  
 Delphine Druart, Michelle Waelpu  
 Collection : Outils pour enseigner  
 Hachette Ed

## LA DEMARCHE DU GROUPE DE REFLEXION

### ① Déterminer les invariants des jeux coopératifs.

- Définir le rôle ou la mission des joueurs : quelle est la tâche des joueurs ?

Il faut à chaque fois raconter 1 histoire et dire : « Il faut aider ... à ... avant que ... »

- Contre qui ? Contre quoi ? Quel ennemi ?
- Comment joue-t'on ? (carte, dé, roue ...).
- Quels sont les pièges, les entraves ...
- Quand est-ce qu'on a réussi ?

### ② Comment faire ressentir aux enfants la notion de coopération, d'entraide, par les activités EPS ?

### ③ Des activités EPS de coopération à leur transformation en jeux coopératifs de table.

### ④ D'un album de littérature de jeunesse à la fabrication d'un jeu coopératif.

Parallèlement à cette démarche, on fait connaître aux enfants des jeux coopératifs vendus dans le commerce.

## I - EPS et JEUX COOPERATIFS :

L'expérimentation avec les enfants, dans les différentes classes fait émerger les réflexions suivantes :

- veiller à la fausse coopération : les actions individuelles juxtaposées peuvent faire croire à de la coopération.
- Observations de comportements déviants par rapport à la coopération :
  - quand il y a des objets en jeu (déménagement, rangement), il est difficile pour certains enfants de faire avec les autres sans s'accaparer l'objet convoité.
    - jeux de la banquise : certains enfants ne veulent pas aider ceux qui ne sont pas des copains.
  - Le travail sur les jeux coopératifs induit une amélioration des comportements dans les travaux de groupe (arts plastiques . . . pour organiser le travail ensemble).
  - Quand 1 enfant doit être « l'ennemi », on remarque que les enfants se disputent ce rôle, ce qui va à l'encontre du but recherché, puisque le groupe doit réussir contre cet « ennemi ». Besoin de toute-puissance ? Peur de disparaître dans le groupe ?

### 1 - des jeux pour prendre connaissance de l'autre, tenir compte de l'autre. (GS)

Marcher par 2, dos à dos, front contre front.  
Face au miroir, chorégraphie ensemble.

### 2 - des jeux pour accepter le contact physique, respecter l'autre, faire confiance à l'autre.

- Se laisser guider les yeux bandés à travers des obstacles (on guide par 1 doigt qui tire le doigt de l'autre, doigts en crochets).  
Pour les obstacles, utiliser corps des enfants ou gros coussins . . .
- faire rouler l'autre, se laisser rouler.
  - le jeu de la pierre et du lézard.  
Des enfants sont des pierres et prennent au sol la forme qu'ils désirent. Les lézards vont se faire bronzer sur la pierre → se positionner sur la pierre sans faire mal à l'autre.
  - jeu du souffle du vent.  
Sur 1 scène, s'enrouler, passer par-dessus l'autre sans faire mal. Mettre 1 musique de « vent ».
  - Les déménageurs : (GS)  
Les enfants sont des meubles (ils sont couchés, à genoux . . .)  
Faire attention aux meubles pour les transporter.

### 3) des jeux pour aider l'autre

Jeu de la banquise : (MS/GS)

Enfants : phoques

Triangles de moquette : morceaux de banquise

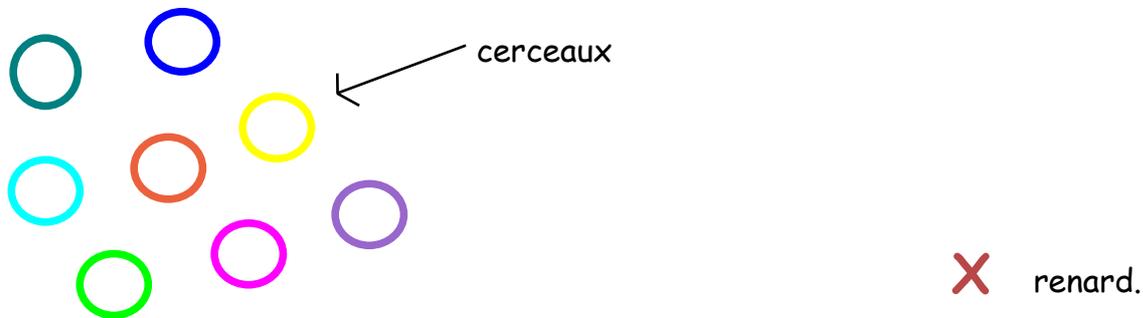
La banquise fond peu à peu (on retire 1 à 1 les triangles de moquette)

Objectif : les phoques doivent s'aider à tenir sur la banquise pour ne pas être mangés par l'ours (meneur de jeu), qui nage tout autour.

Jeu de la chaise musicale :

Personne n'est éliminé, mais tout le monde doit être assis → s'asseoir les uns sur les autres.

Les maisons des lapins :



Au départ, 1 maison par lapin.

Le renard veut manger les lapins. Mais il n'y arrive jamais. Les lapins se promènent quand le renard est parti. Au signal, ils rentrent dans leur maison.

Petit à petit, le renard détruit des maisons. Les lapins se réfugient chez les autres lapins.

→ appeler un camarade pour qu'il vienne chez soi.

4) des jeux pour faire la chaîne pour . . . .

→ Il faut traverser l'océan pour amener le goéland sur son île. Le goéland est porté sur 1 nid,

→ faire la chaîne : se faire passer . . . .

Avec les plus grands, le jeu coopératif doit être présenté comme 1 situation problème :  
Comment faire pour amener le goéland jusqu'à son île ?

→ traverser 1 rivière. Chacun dispose d'1 dalle. On a besoin de toutes les dalles pour traverser.

→ faire 1 chaîne pour transporter, pour faire 1 barrière.

Les pompiers : (GS)

La salle de jeux est en feu. Il faut traverser la salle de jeux sans se brûler les pieds.

Comment aller de l'autre côté ?

Cerceaux : bassines d'eau à poser au sol pour marcher dedans.

5) des jeux pour faire ensemble avant . . .

→ ranger avant que ...(sonnerie du minuteur . . .)

→ déplacer, pousser, tirer ensemble.

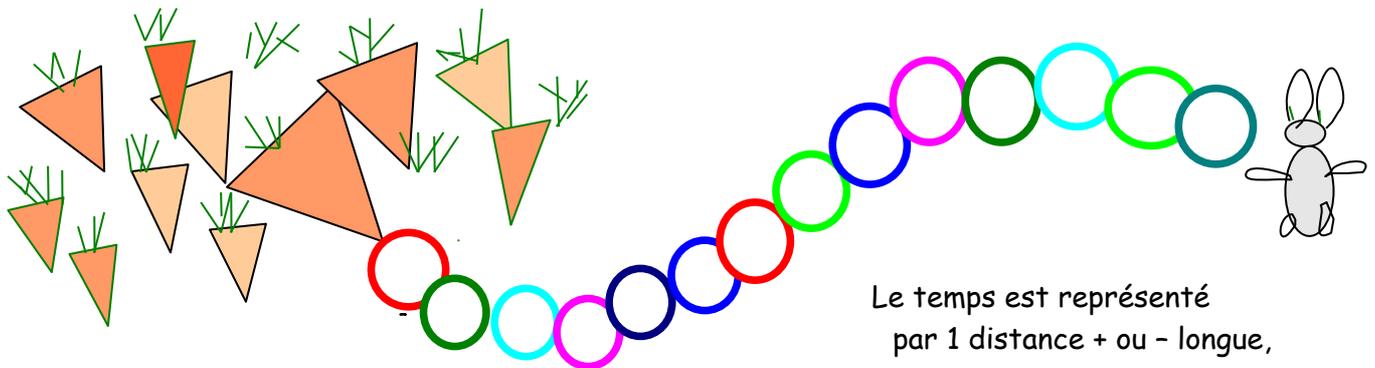
→ construire avant que

→ jeu du bateau -pirate (« vider son camp »).

→ construire 1 chemin

### Les carottes du jardinier : ( PS - GS)

Le jardinier a planté beaucoup de carottes. Il les arrose. Mais il sait qu'un petit lapin gourmand veut manger toutes ses carottes. Il demande l'aide des enfants pour ramasser des carottes et les mettre vite dans sa brouette avant que le lapin n'arrive.



Le temps est représenté par 1 distance + ou - longue,

Éléments de jeux EPS (plots plats, sacs de graines).

Si le lapin parvient à attraper 1 carotte, on n'a pas réussi.

### → Jeux coopératifs avec les grands tissus : (TPS/PS)

Après phase de jeux libres et plus ou moins suggérés avec les enfants, proposer :

- 3 adultes ⇒ 3 grands tissus = camions
- 1 stock important de gros coussins en mousse
- 1 histoire

« On est des petits lapins et on n'a pas de maison. Le renard va venir → il faut vite nous construire 1 maison. Les briques sont grosses et lourdes : il faut les transporter avec 1 camion (= tissus) sans les casser ni les faire tomber. Quand on aura tout transporté, on construira vite une maison ».

Il faut s'entraider pour :

- charger les camions
- tirer
- replacer les briques qui tombent
- transporter en soulevant
- construire la maison



Jeu avec l'arrivée du renard : vite on se cache dans la maison. Quand il est reparti, on va se promener.



Le renard ne viendra plus → on défait la maison en transportant à nouveau avec les briques.

### → Le renard a volé les carottes des lapins.

Comme on n'arrive pas à attraper les lapins, le renard a l'idée de voler toutes leurs carottes pour

qu'ils viennent chez lui les reprendre. Et ainsi, il les attraperait.

Mais il s'endort. Il compte jusqu'à 20 (adulte).

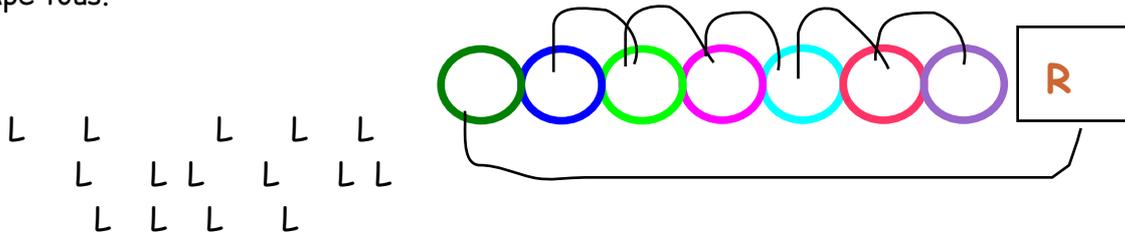
Les lapins vont chercher 2 carottes à la fois et les ramènent, puis retournent en chercher.



→ Il faut sauver les lapins :

Les lapins (L) sont dans le champ (peluches)

Le renard (R) veut les attraper. Vite, il faut construire 1 maison avant que le renard les attrape tous.



le renard saute et prend 1 lapin, revient, en courant et le met dans sa maison et recommence.

Pendant ce temps les enfants construisent 1 maison avec les briques; quand la maison est terminée, ils courent chercher les derniers lapins.

On compte combien ils en ont sauvé et combien le renard en a pris.

## II - Les jeux pratiqués en EPS deviennent des jeux coopératifs de table.

### 1) Le lapin et les carottes (MS/GS)

(à mettre en lien avec le jeu EPS : « les carottes du jardinier » cité ci-dessus

Fabrication succincte d'1 jeu EPS en jeu de table.



3 niveaux de difficultés :

- 1 dé avec faces oranges (on met 1 carotte dans le panier) et faces bleues (le lapin avance d'1 case). Il faut ramasser toutes les carottes avant que le lapin n'arrive.

- 1 dé avec face orange, face orange avec 2 carottes (on prend 2 carottes) et faces bleues.

- 1 piège sur le parcours du lapin : 1 case « trou ».  Quand on tombe sur cette case ou sur cette face du dé, il faut mettre le lapin dans la case « trou »

- Pour sortir du trou, il faut . 

### III - D'un album de littérature de jeunesse à la fabrication d'1 jeu coopératif.

On peut travailler sur les jeux coopératifs à partir de presque tous les albums.

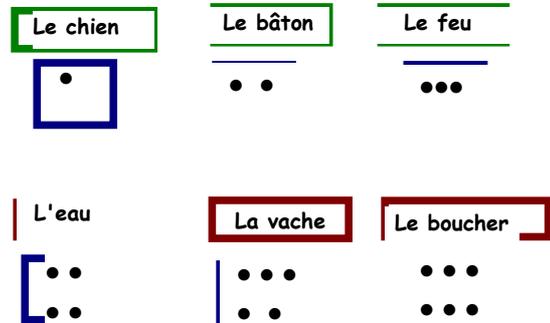
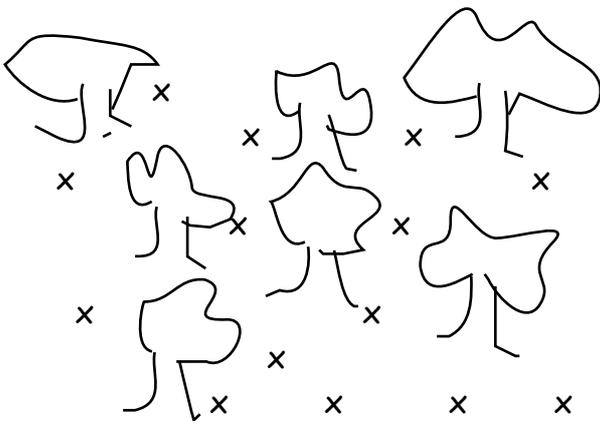
#### 1) A partir de l'album « Le Petit cochon têtu ».

Aider le petit cochon à ramasser tous les glands avant que la bonne femme ne soit allée voir chaque personnage de l'histoire.

1 dé : 4 faces « cochon »

2 faces « danger »

1 dé à constellations.



→ D'autres pistes pour améliorer le jeu :

- chercher les glands sous des pots (certains en cachent, d'autres pas)
- déterminer 1 quantité à ramasser
- mini - relais
- parcours d'obstacles

Aider le cochon à ramasser tous les glands avant l'arrivée du loup.

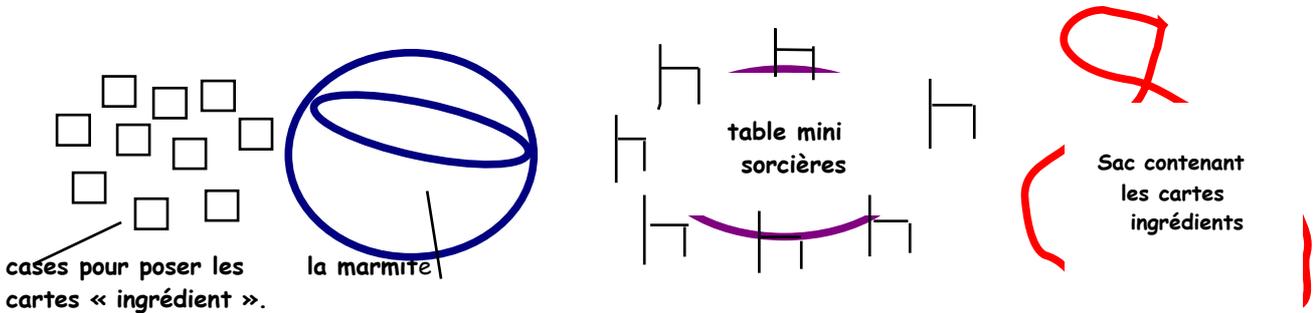
Le loup arrivera quand il sera habilité et/ou à la fin de la chanson « Prom » nons-nous dans les bois ».

On ramasse le nombre de glands indiqué par le dé.

Dé faces vêtements, faces glands.

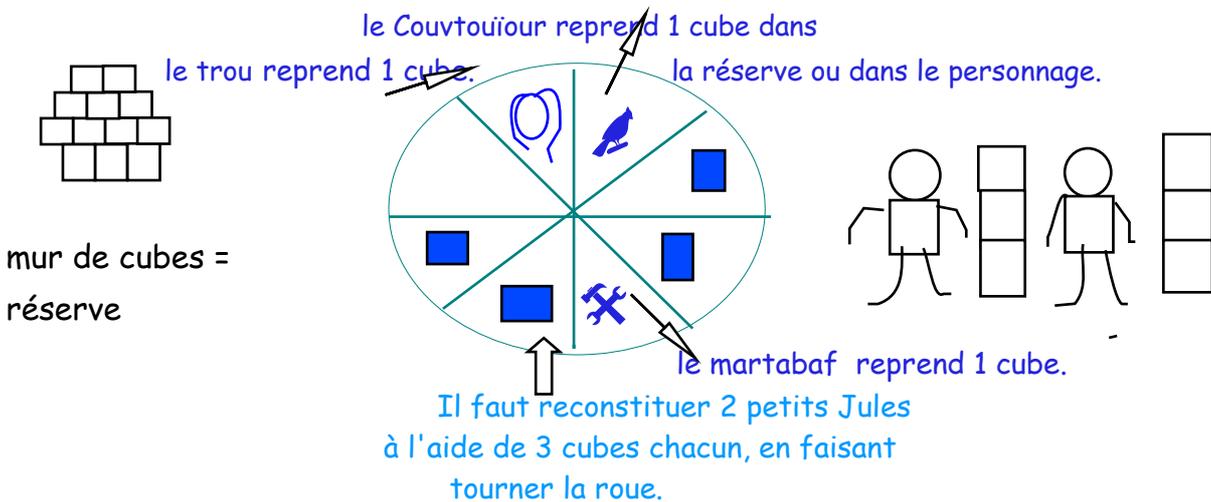
2) A partir de l'album : « Ah les bones soupes ! »

La sorcière doit rassembler tous les ingrédients de sa soupe (légumes uniquement) avant que les 7 mini sorcières ne soient réunies autour de la table pour crier : « J'ai faim ».



3) A partir de l'album : « sur l'île des zertes » de Claude Ponti.

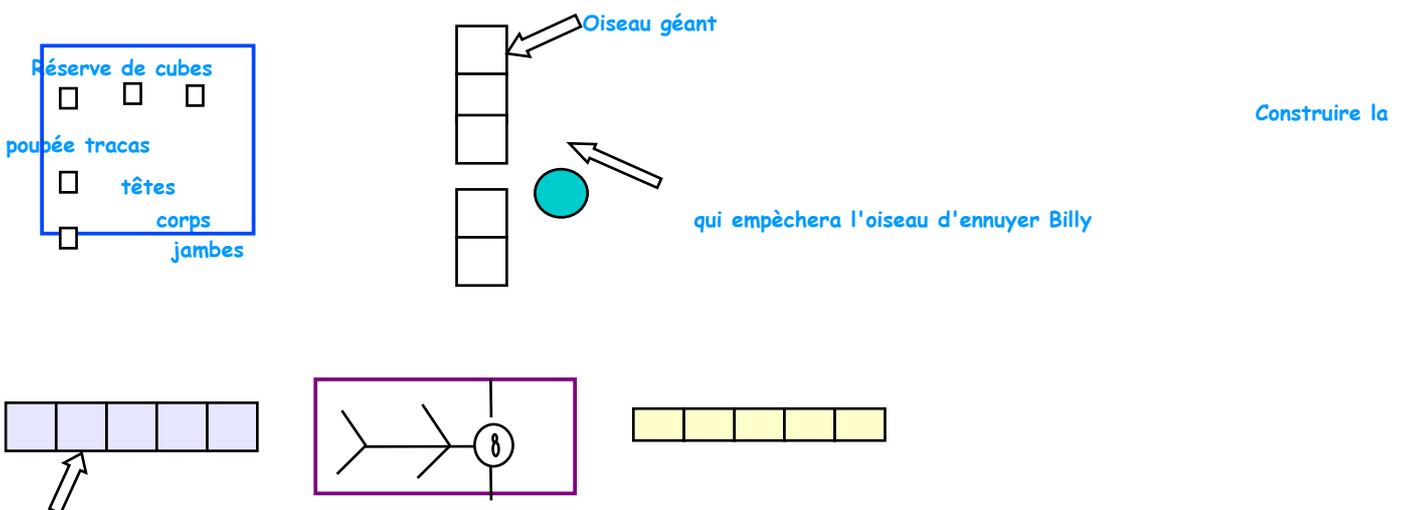
avec la roue



4) A partir de l'album : « Billy se bile ».

Billy n'arrive pas à dormir parce qu'il a peur des chaussures qui marchent dans sa chambre, des oiseaux géants, des nuages, ...

Sa grand-mère lui donne des poupées tracas.





Chaque poupée tracas sera constituée dans l'ordre : jambes, puis corps, puis tête. Si on n'a pas les pieds, on ne peut pas commencer la poupée.

En fonction de l'avancement des tracas, on décide ensemble quelle poupée il faut faire en urgence.

Se joue avec 1 dé :

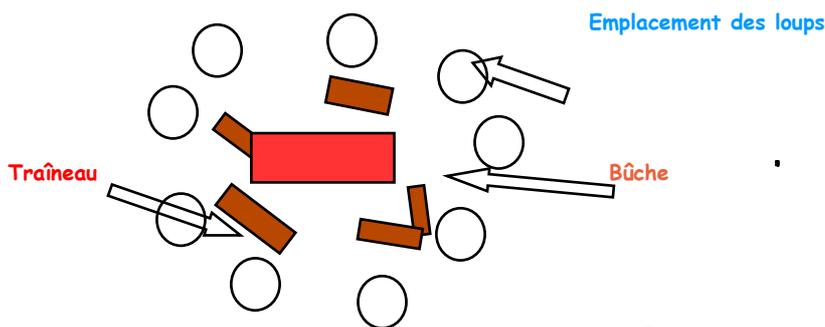
- 1 face chaussure
- 1 face pied
- 1 face nuage
- 1 face corps
- 1 face oiseau
- 1 face tête

### 5) A partir de l'album : « La soupe aux pois ».

3 jeux ont été fabriqués par le groupe de réflexion AGEEM, avec 1 progression dans les difficultés. Ce sont des jeux géants, à taille d'enfant.

A) Il faut aider Pierre à charger son traineau avec les bûches de bois avant que les loups, ne l'encerclent. (PS)

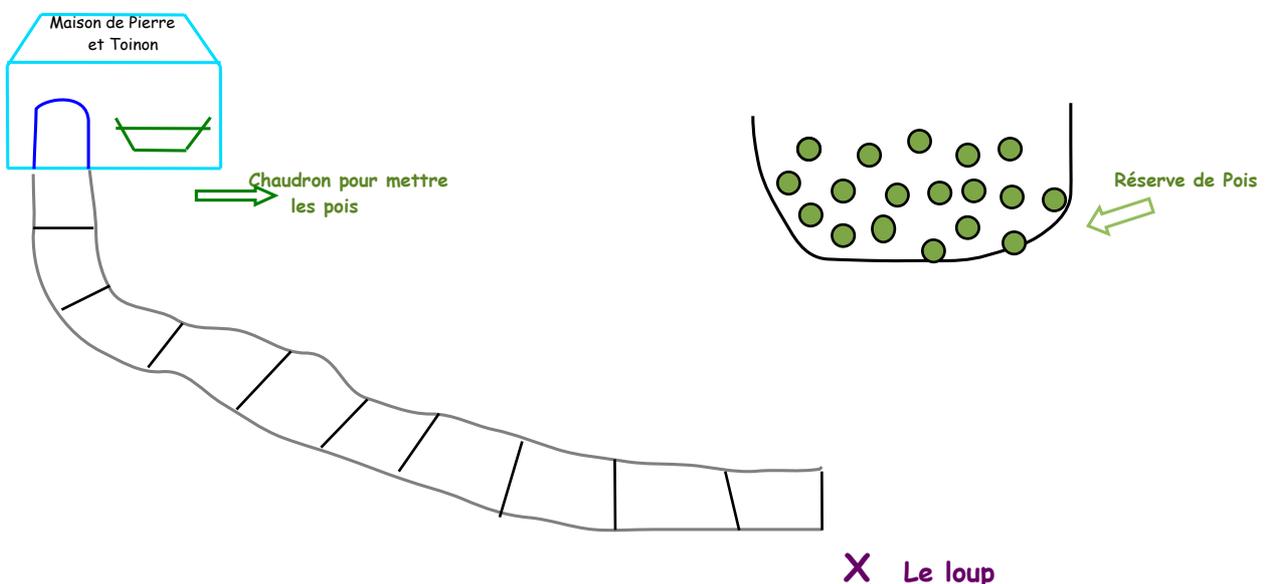
Se joue à pile ou face (1 face loup, 1 face bûche) avec un palet caoutchouc EPS.



B) Il faut aider TOINON à faire sa soupe aux pois avant que le loup ouvre la porte. (MS)

Il faut prendre tous les pois dans la réserve et les mettre dans le chaudron.

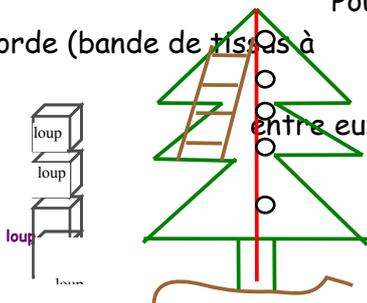
Le dé indique combien de pois on prend.



Se joue avec 1 dé : faces loups, faces sabots (quand Pierre tape avec son sabot, ça fait fuir le loup donc le loup recule d'1 case), faces pois.

C) Il faut aider Pierre à descendre du sapin avant que les loups arrivent en haut du sapin en se superposant (cubes loups).

échelle de corde (bande de tissu à assembler avec boutonnieres) ou 1 échelle à barreaux (H en carton qui s'accrochent entre eux avec des crochets).



Pour descendre Pierre doit fabriquer 1

On joue avec 1 sabot contenant 3 tas de cartes (environ 30 cartes mélangées et posées à l'envers dans chaque tas : cartes, échelle, corde, loup).

Il faut retourner les 3 cartes du dessous.

### SABOT DE CARTES

échelle	échelle	échelle
---------	---------	---------

on prend 1 morceau d'échelle

échelle	corde	corde
---------	-------	-------

on change la carte échelle jusqu'à ce qu'on obtienne corde

échelle	loup	échelle
---------	------	---------

On empile 1 cube-loup devant le sapin puis on enlève la carte loup.

Stratégie : il faut réfléchir à ce qu'il est plus rentable de fabriquer entre la corde et l'échelle, selon l'avancement de celles-ci.

IV - Un jeu inventé en TPS/PS à partir du vécu de la classe.

## LE JEU DU LAPIN ET DU RENARD

Mon petit lapin a peur que le renard ne le mange. Vite, il faut m'aider à fermer sa cage pour le protéger, avant que le renard n'arrive !!



Pour jouer, il faut, sans regarder, sortir un caillou du sac. Si c'est un caillou lapin, on met un barreau à la cage; si c'est un caillou renard, le renard avance sur son chemin. On a réussi à sauver le lapin quand il n'y a plus de barreau.

