

LA COOPERATION DES L'ECOLE : ***Fiche Action***

INTERVENTION JEUX COOPÉRATIFS

Pourquoi faire une animation jeux coopératifs ?

- ➊ Les jeux coopératifs favorisent le travail d'équipe, l'harmonie, la collaboration et le partage. Ces valeurs s'opposent à celles que valorise actuellement notre société comme la compétition, la performance et l'élitisme.
- ➋ La coopération nous offre la possibilité de repenser toute notre philosophie de l'activité physique, du jeu, et même de la vie, en visant la participation de tous et la réussite collective.
- ➌ La coopération est porteuse de valeurs d'avenir ; c'est un moyen de se responsabiliser, de stimuler la solidarité et l'entraide. Nous constatons que nous pouvons réussir de grandes choses lorsque nous sommes solidaires et que nous visons la réussite collective.
- ➍ Une activité coopérative nécessite l'interdépendance des participants qui cherchent de concert à atteindre un objectif concret, comme une étape, un parcours, et un but abstrait mais non moins gratifiant : le partage, l'échange et la solidarité.
- ➎ Le jeu coopératif est essentiellement une activité de participation où la compétition est limitée, voire éliminée. IL offre de nombreux avantages : il permet aux participants de s'amuser sans expérimenter de frustration liée à l'échec. Il permet également de développer une attitude sereine face à la vie.



Les activités coopératives visent d'abord à développer chez une personne :

- *Ses capacités de communication,*
- *Sa facilité à fraterniser et à partager,*
- *Sa confiance envers les autres,*
- *Ses attitudes sociales positives,*
- *Son sens de la critique constructive,*
- *Sa capacité d'empathie,*
- *Le partage d'informations,*
- *L'intégration à l'esprit de coopération.*

Contenu de l'animation :

- ❖ Explication du code de vie des jeux coopératifs
- ❖ Jeu pour se connaître : intégrer chacun et renforcer la cohésion du groupe, stimuler l'imaginaire.
- ❖ Jeu pour coopérer : Mettre en place une stratégie, apprivoiser le contact physique, se déplacer, développer la concentration et comprendre la nécessité d'une stratégie commune.
- ❖ Jeux d'entraide : Contact, coordination des mouvements, observation, développer l'écoute sélective, prendre conscience de l'environnement sonore.
- ❖ Conclusion : Pause réflexive



Emploi du temps animation

25 élèves maximum

Durée 45 min

ACTIVITES	MATERIEL/DISPOSITION	CONTENU	TEMPS
<i>Code de vie</i>	Cercle <i>Affiche code de vie</i>	Lecture collective du code de vie des jeux coopératifs	5 min
<i>Jeux pour se connaître</i>	Cercle <i>Ballon</i> Cercle assis <i>Cartes de mime</i>	<p>Bonjour ballon On se lance le ballon à tour de rôle jusqu'à ce que tous les joueurs se soient mutuellement souhaité le « bonjour » exemple : « Bonjour Léo »</p> <p>Les dominos Les enfants en cercle cherchent un point commun avec leur voisin de droite et de gauche (Physique puis invisible). Chacun présente son voisin avec le prénom et le point commun.</p> <p>Mime à tous Un volontaire pioche un mime et commence à mimer, dès qu'un participant comprend ce qui est mimé, il rejoint la scène de mime et participe au jeu de mime. Le mime de départ interagit avec ceux qui le rejoignent. Le dernier à monter sur scène dit le mime.</p>	10 à 15 min
<i>Jeux pour coopérer</i>	Cercle serré Placement libre	<p>Le noeud humain Les joueurs forment un cercle serré, tendent les bras et mains vers le centre du cercle en fermant les yeux, ils vont tenir les premières mains qu'ils touchent. Quand tous tiennent des mains, ouvrir les yeux et démêler le cercle.</p> <p>Flamants roses et pingouins Un flamant rose se déplace lentement, grands pas levés et bras battent des ailes. Les autres sont des pingouins, petits pas rapides et bras serrés. Le flamant rose touche les pingouins et deviennent flamant rose. Les flamants roses se tiennent par la main et forment une chaîne. Le dernier touche les flamants roses pour les transformer à nouveau en pingouin.</p>	15 min



ASSOCIATION	<p>File indienne <i>Feuilles de papier et stylo</i></p> <p><i>Un ou deux ballons</i> <i>Un ou deux parcours d'obstacles</i></p> <p>Placement libre</p> <p><i>Jeu de cartes Animaux de la ferme</i></p>	<p>Le sms au dos Les participants en file indienne, le premier de la file est l'imprimante, le dernier l'expéditeur. L'animateur donne un mot court au dernier, il doit alors l'écrire lettre par lettre à son camarade de devant et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui peut alors l'écrire sur une feuille de papier.</p> <p>Un ballon, deux fronts Amener un ballon à bon port en le tenant serré entre deux fronts sans l'aide des mains (variante avec les épaules, le nez, les fesses...) Organisation d'un parcours en amont avec des obstacles à franchir.</p> <p>Les fermiers et les animaux V1 : Les participants piochent une carte, celui qui pioche un animal doit se déplacer en mimant l'animal (son et danse). Celui qui pioche un détail doit retrouver l'animal correspondant. V2 : Par groupe de 2, les enfants choisissent ensemble quel animal ils veulent être, sachant qu'il faudra imiter leur cri. Les fermiers se regroupent au centre de la pièce, les yeux bandés. Au signal les animaux émettent leur cri, sans bouger. Les fermiers doivent alors retrouver leur animal. Deuxième tour en inversant les rôles.</p>	
Jeux d'entraide			10 min
Conclusion	<p>Assis en cercle <i>Elément de parole</i></p>	<p>En une phrase : Qu'est-ce que j'ai retenu ? Exemple de questions : comment te sens-tu ? Que permet ce jeu ? Que nous apprend-il ? Que faisons nous en plus de jouer ? Que pourrions nous faire pour le rendre plus dure, plus facile ?</p>	5 min



Modalités de participation à l'animation résolution de conflits :

- ♥ L'OCCE met à votre disposition une animation clé en main : seule la réservation du temps de l'intervention est à votre charge.
 - ♥ L'équipe pédagogique de l'établissement scolaire est en recherche de coopération dès l'école.
-
- ♥ **L'animation est étudiée pour une classe de 24 élèves maximum pour un temps d'intervention de 45 min par groupe.**
 - ♥ **La participation de l'enseignant est obligatoire.**
 - ♥ **Un maximum de 3 interventions dans une même école sur une journée.**
 - ♥ **Retrouver ci-dessous le lien pad pour retrouver tous les supports pédagogiques de l'animation.**

