

Evelyne VINCENT

Secrétaire générale adjointe de l'OCCE91.

« Jouer ensemble pour quels apprentissages ? »

Professeur d'école élémentaire et maître formateur, mon ambition a toujours été de défendre et pratiquer une pédagogie active basée sur le respect de l'enfant, visant la formation de futurs adultes responsables en m'appuyant sur les principes et outils coopératifs :

- Conseil de classe hebdomadaire
- Débats
- Travail de groupes
- Evaluation formatrice
- Soutien individualisé

Autant de moyens qui m'ont permis d'instaurer des climats de classe propices aux apprentissages et des relations d'entraide et de respect entre les élèves.

Lors de Raids Solidaires proposés en Essonne grâce à un partenariat USEP/OCCE, j'ai découvert et expérimenté les jeux solidaires extérieurs en équipes.

Détachée auprès de l'OCCE91 en 2001, je me suis alors penchée sur les jeux de société coopératifs vendus dans le commerce pour en découvrir leurs intérêts (pédagogiques et socialisants) mais aussi leurs limites (coût, fragilité, thématiques, complexité). Devant la demande croissante d'enseignants confrontés à une certaine individualisation et violence des enfants et soucieux de découvrir des outils propres à créer du lien social, je me suis lancée dans la création de jeux de société coopératifs avec des objectifs bien précis :

- Créer des jeux facilement reproductibles et à moindre coût pour les enseignants
- Maintenir la finalité ludique du jeu de société
- Assurer un temps de jeu assez court (15-20 minutes)
- Diversifier les thèmes (environnement, santé, loisirs, éducation à la citoyenneté, en Anglais...)
- Associer autant que faire se peut deux objectifs, le premier socialisant (esprit d'équipe, solidarité, entraide) et un second renforçant des apprentissages (mathématiques, géographiques, en Anglais...)
- Réaliser des jeux propres à chaque cycle dans leur niveau de difficulté mais également dans leur fonctionnalité (format des plateaux, taille des objets)
- Présenter des jeux à la fois solides et esthétiquement beaux.

Par le biais de l'OCCE 91, j'ai ainsi créé et animé dans toutes les classes du primaire, une quarantaine de jeux de société coopératifs. Ces jeux sont ensuite laissés aux enseignants sur une période de deux mois pour une réelle appropriation et modification des relations de classes. Les échanges constructifs avec les enseignants m'ont permis de faire évoluer certains jeux, de les améliorer, d'en abandonner d'autres, d'en créer pour répondre au plus près à un projet de classe ou d'école. L'intérêt manifesté par les enseignants et leurs élèves à l'encontre de ces jeux n'a fait que renforcer ma certitude de leur utilité au sein des classes.

Lors de mon intervention, j'expliciterais les objectifs cités plus haut qui m'ont guidée, je présenterai quelques exemples de jeux pour illustrer mon propos et surtout démontrerai leur spécificité et leurs apports à l'enfant-élève mais aussi au groupe-classe.

Jouer ensemble, pour quels apprentissages

Jeux coopératifs

Evelyne VINCENT OCCE 91

- 1- Qui suis-je ?
- 2- Les principes du jeu coopératif
- 3- Les jeux coopératifs du commerce
- 4- La création des jeux coopératifs pour les classes
- 5- L'utilisation
- 6- Présentation d'un jeu
- 7- Conclusion

1- Que les élèves se sentent bien dans leur classe

2- Coopération :

Conseil de classe hebdomadaire, quoi de neuf, travail de groupe, ateliers.

“Le jeu est un puissant levier d'apprentissage” Piaget

Jeu de société : je dois battre un adversaire.

Jeu coopératif : je dois coopérer, collaborer pour faire gagner l'équipe.

L'expérimentation, la manipulation, le tâtonnement, sont primordiaux ➤ dérive sociale, évolution du regard que l'on porte sur l'autre (compétition, élitisme...).

Autre dérive : le jeu à outrance au détriment du jeu de société qui permet de créer du lien social, de la collaboration, de la solidarité.

Le jeu nécessite l'accompagnement de l'adulte, en échangeant avec leurs pairs. Il y a une acquisition de compétences cognitives et sociales.

3- Les jeux coopératifs :

Jouer en équipe de 3 à 4 enfants.

Objectif commun, éventuellement son matériel.

Nécessite de s'entraider.

Existence d'un ennemi extérieur.

Il faut s'organiser, développer des stratégies d'équipes, développer des valeurs, des comportements.

Dans l'éducatif : compétences liées à la socialisation.

4- Les jeux du commerce :

Leurs intérêts.

Leurs limites pour une exploitation en classe (coût, fragilité, petitesse des objets, pions, complexité des règles).

? (ABA) ? Jeux coopératifs.

Complexités des règles.

5- La création de jeux coopératifs :

Objectifs Pratiques :

- Jeux reproductibles à moindre coût.
- Solidité et esthétique.
- Fonctionnalité.

Objectifs pédagogiques :

- Diversifier les thèmes variés.
- Réaliser des jeux pour chaque cycle.
- Maintenir la finalité ludique.
- Associer deux objectifs (social + cognitif).

Objectifs pratiques :

- Nécessité de grands plateaux pour permettre aux joueurs de bénéficier de large plage sur le plateau et éviter le conflit d'organisation.

6- L'utilisation au sein de classe

Conditions préalables

- Pratique régulière des jeux de société
- Savoirs déjà mis en place
(Jeux différents, connaissance du dé, des constellations, du respect des règles)

Comment ? :

- Prévoir la constitution des équipes, y réfléchir en amont
- Aide et participation d'autres adultes
- Tutorat (des plus grands aux plus petits...)
- Echanges
- Répétition et régularité

Pourquoi ? : Acquérir

- Des compétences sociales (faire attention à l'autre)
- Des compétences langagières (ce que je dois dire)
- Des savoirs renforcés

7- Présentation du jeu 1 ; 2 ; 3 Suite

Jeu coopératif

Public visé : GS + Cycle 2

Objectif = s'entraîner au sein de l'équipe, apprendre à donner à un partenaire

Tri / classement

Connaissance du dé (constellations)

Le matériel : dé (1 à 6) + jeu de cartes + plateau

- 1/- 6 cartes par élèves
- 2/- Poser ses cartes sur le plateau, donc tri de ses cartes et identification
- 3/- Lancer le dé ➤ selon tir ex : 6
- 4/- Prendre la carte 6
- 5/- Poser la carte 6 devant
- 6/- Passer le dé au suivant

Etc...

Mais quand 1 tirage vais-je garder la carte ou la donner ?

Mais l'objectif c'est que toute l'équipe ait sa suite de 3 cartes, la classe entière joue en même temps.

- Faire expliciter cette coopération
- Prévoir des grilles d'évaluation du jeu

8- Conclusion

"Apprendre en jouant"

www.occe.coop/~ad91 (20 jeux avec règles et plateaux)

Il faut pratiquer le jeu coopératif de façon régulière pour développer les compétences sociales et cognitives.

Dans ce type de jeu, je ne suis plus tout seul, je vais pouvoir être valorisé, aidé, soutenu par les partenaires.

Il faut un temps de pause réflexive, échanger pour comprendre, verbalisation, métacognition.