

COOPÉRATION (1/2)

1. Introduction (5min)
2. Le Jeu du zoo (20 min)
3. Les gommettes de couleurs (15min)
4. Les mousquetaires (20min)
5. Bilan de la séance (5min)

OBJECTIFS CPS : LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

Compétences cognitives : Prendre des décisions en groupe

Compétences émotionnelles :

Compétences relationnelles : Avoir de l'empathie pour les autres, coopérer, utiliser le langage non verbal.

Matériel : Matériel de mobilité pour créer un parcours et gommettes

Lieu suggéré : Salle avec un espace libre permettant de se déplacer

Effectifs : 4 groupes de 15 élèves environ

NOTE : Pour cette séance, on pourra intervertir l'ordre des activités de sorte à ce que certains commencent par l'activité des mousquetaires (qui doit se pratiquer dans un espace type préau ou salle de gym) et que d'autres terminent par cette activité. Afin de permettre un roulement dans l'utilisation des espaces préau / gym.

INTRODUCTION (5 MIN)

Proposer aux enfants de se mettre en cercle et leur demander ce dont ils se souviennent de la séance précédente. Faire un petit tour du cercle en permettant à chaque élève de parler mais sans forcer ceux qui ne souhaitent pas participer.

Emotions : 1,2,3 soleil des émotions / Je me sens quand / les mousquetaires.

LE JEU DU ZOO (20 MIN)

On propose aux enfants de se mettre en cercle, debout.

On leur explique que parmi nous il va y avoir différents animaux : des éléphants, des crocodiles et des poissons. Et pour réaliser ces animaux on aura toujours besoins de 3 personnes qui sont côte à côte.

Faire un exemple pour chacun des animaux : « Si je suis désigné.e et que je dois faire l'éléphant, alors je dois mimer la trompe de l'éléphant et mes camarade de droites et de gauche miment de grandes oreilles avec leur bras »

« Si je suis désigné.e pour faire le crocodile, alors je dois mimer la mâchoire qui claque, et mes deux camarades doivent représenter mes yeux ronds avec leurs doigts »

« Si je suis désigné.e pour faire le poisson, alors je dois mimer la bouche qui fait « poc' », et mes deux camarades doivent mimer mes nageoire avec leurs doigts »

L'animateur commence en désignant quelqu'un et en donnant l'un des 3 animaux, chacun doit réagir au plus vite pour représenter l'animal. Puis la personne qui a été désignée désigne quelqu'un d'autre en choisissant un autre animal, et ainsi de suite.

Débriefing de l'activité :

- Etait-ce agréable ? facile ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qu'on a fait avec cette activité ?
 - Réussir à faire ensemble
- A quoi cela sert peut servir dans la vie de tous les jours ?

LES GOMMETTES DE COULEUR (15 MIN)

On profite du cercle de l'exercice précédent pour demander aux enfants de rester en cercle et de fermer les yeux.

On leur explique qu'on va coller dans le dos de chaque enfant une gomme de couleur. Il y aura 4 couleurs différentes.

On positionne également aux 4 coins de la pièce une feuille pour chaque couleur de gomme.

On explique ensuite qu'il est très important pour ce jeu que personne ne parle. Il doit se faire en silence.

Une fois que chacun a sa gomme dans le dos, on donne le top départ et les enfants doivent retrouver le coin de la pièce de la même couleur que la gomme qu'ils ont dans le dos. Sans parler ! Et sans écrire !

Débriefing de l'activité :

- Etait-ce agréable ? facile ? Pourquoi ?
- On discutera aussi des stratégies qui ont été mises en place pour retrouver sa couleur.
- Qu'est-ce qu'on a fait avec cette activité ?
 - Retrouver son groupe sans parler
 - Communiquer sans les mots
- A quoi cela sert de bien reconnaître ces émotions ?

LES MOUSQUETAIRES (20 MIN)

On répètera cette activité lors des 2 séances suivantes pour permettre d'apprendre et d'évoluer dans le jeu.

Pour ce jeu on constitue des équipes de 3 ou 4 élèves. Dans chaque équipe on désigne un volontaire : « le joker ». Les deux ou trois autres élèves devront tenir une position : l'un a les bras tendus parallèles au sol, un autre tient sur la pointe des pieds, le dernier tient sur une jambe (et ne peut pas en changer). Ces 2 ou 3 élèves doivent pouvoir se regarder.

(En fonction de la séance précédente on pourra reprendre l'exercice à différents niveaux de difficulté).

Pour le premier essai, le joker reste près de son équipe pour les observer.

(En fonction de la réussite avec cette première consigne, on pourra corser l'activité en demandant au joker de réaliser en marchant un parcours prédéfini, puis pour corser encore, de réaliser le parcours en courant.)

Les 3 autres joueurs de son équipe vont pouvoir interpeler le joker pour se faire remplacer quand ils n'arriveront plus à tenir leur position. Le joueur remplacé devient alors « Joker » et le joker prend la position de celui qu'il vient remplacer. Mais attention, le but du jeu est que l'équipe toute entière tienne le plus longtemps possible (et pas forcément de faire le parcours) !

On fera plusieurs manches pour permettre à chaque équipe d'expérimenter plusieurs stratégies.

Entre chaque manche on demande aux élèves comment ils se sont sentis dans cette manche, comment ils se sont organisés, et selon eux pourquoi cela a marché ou cela n'a pas marché ?

Débriefing de l'activité :

- Était-ce agréable ? facile ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qu'on a fait avec cette activité ?
 - Reconnaître quand un camarade est en difficulté
 - Savoir dire quand on a besoin d'aide
 - Observer les réactions
 - Prendre des décisions en groupe
- A quels autres moments de la vie de tous les jours ce jeu vous a-t-il fait penser ?
- ...

Bilan de la 3^{ème} séance :

Débriefing de la séance avec l'ensemble de la classe

- Qu'avez-vous fait dans cette séance ?
- Qu'est-ce que vous avez appris ?
- Est-ce que c'est important de savoir faire ensemble ?
- Est-ce que c'est facile de savoir faire ensemble ?