

COOPÉRATION (2/2)

1. Introduction (5min)
2. Tangram (20min)
3. Les mousquetaires (20min)
4. Bilan de la séance et du cycle (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

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 : Jeu du zoo / Gommettes de couleurs / les mousquetaires.

LE TANGRAM - (20 MIN)

Former 3 équipes de 4 ou 5 joueurs.

Dans chaque équipe on choisira 2 ou 3 émissaires qui viendront observer l'image et 2 constructeurs qui devront suivre les consignes données par les émissaires afin de reproduire l'image.

On distribue à chaque équipe un jeu de Tangram (7 formes géométriques de couleurs) que seuls les constructeurs peuvent manipuler.

On propose ensuite aux émissaires de venir dans un coin de la pièce où pour voir le dessin que les constructeurs devront reproduire. On leur laisse 1 minute pour bien regarder et mémoriser l'image et le placement des pièces. Attention à ce que les constructeurs ne puissent pas voir le dessin à l'avance.

Une fois la minute d'observation passée, les émissaires retournent dans leur équipe pour décrire le dessin. Quand une équipe pense avoir terminé en ayant reproduit à l'identique le dessin, elle lève la main. On arrête alors toutes les équipes et on compare les productions au dessin initial.

On recommence le jeu au moins une fois supplémentaire en permettant à chacun de prendre tour à tour la place de l'émissaire et celle du constructeur.

Débriefing de l'activité :

- Etait-ce agréable ? facile ? Pourquoi ?
- Qu'est-ce qu'on a fait avec cette activité ?
 - Observer, mémoriser
 - Se répartir les tâches
 - Se mettre d'accord, Prendre des décisions en groupe
 - Construire ensemble
- A quels autres moments de la vie de tous les jours ce jeu vous a-t-il fait penser ?
- ...

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 :

- Etait-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 (5 MIN)

Bilan de la 3^{ème} séance :

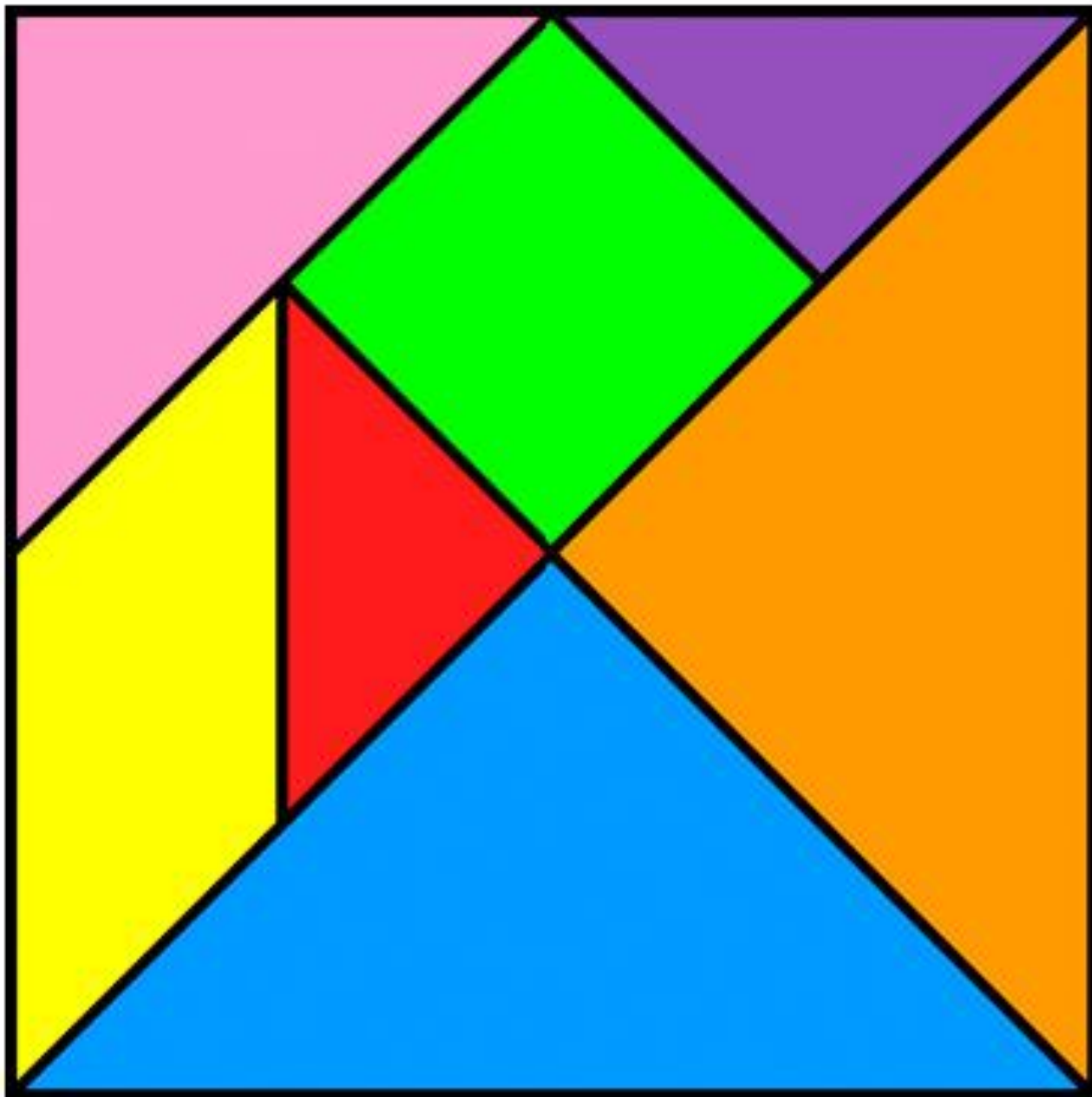
Débriefing de la séance avec l'ensemble de la classe

- Qu'avez-vous fait dans cette séance ?
- Qu'est-ce que vous avez appris ?
- Débriefing de la séance avec l'ensemble de la classe

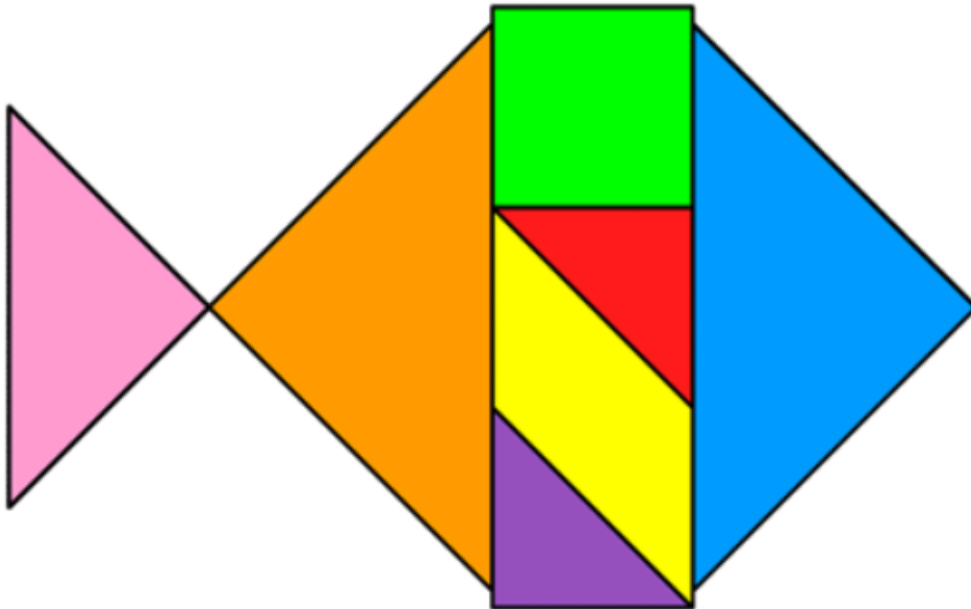
Bilan de l'ensemble du cycle :

Permettre aux enfants de se souvenir rapidement des 4 séances que nous avons faites ensemble. Qu'est-ce qui les a le plus marqué ? Qu'est-ce qu'ils ont appris ?

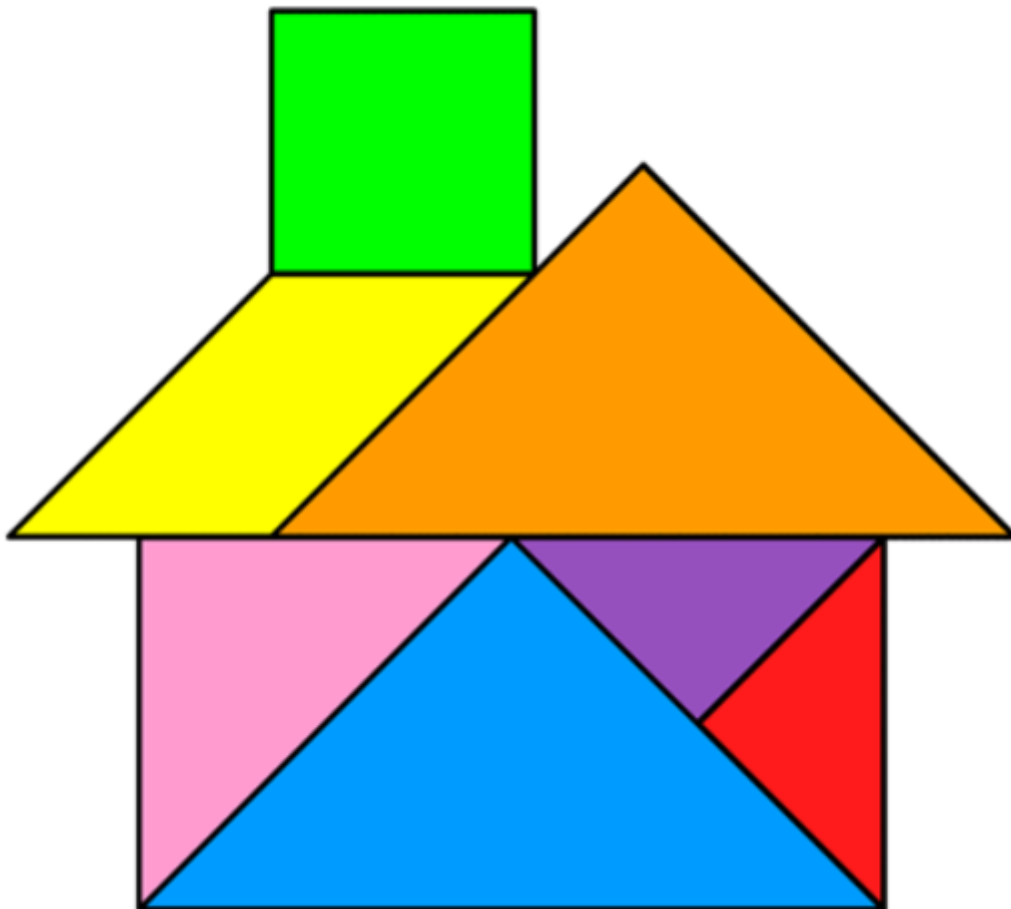
LE TANGRAM



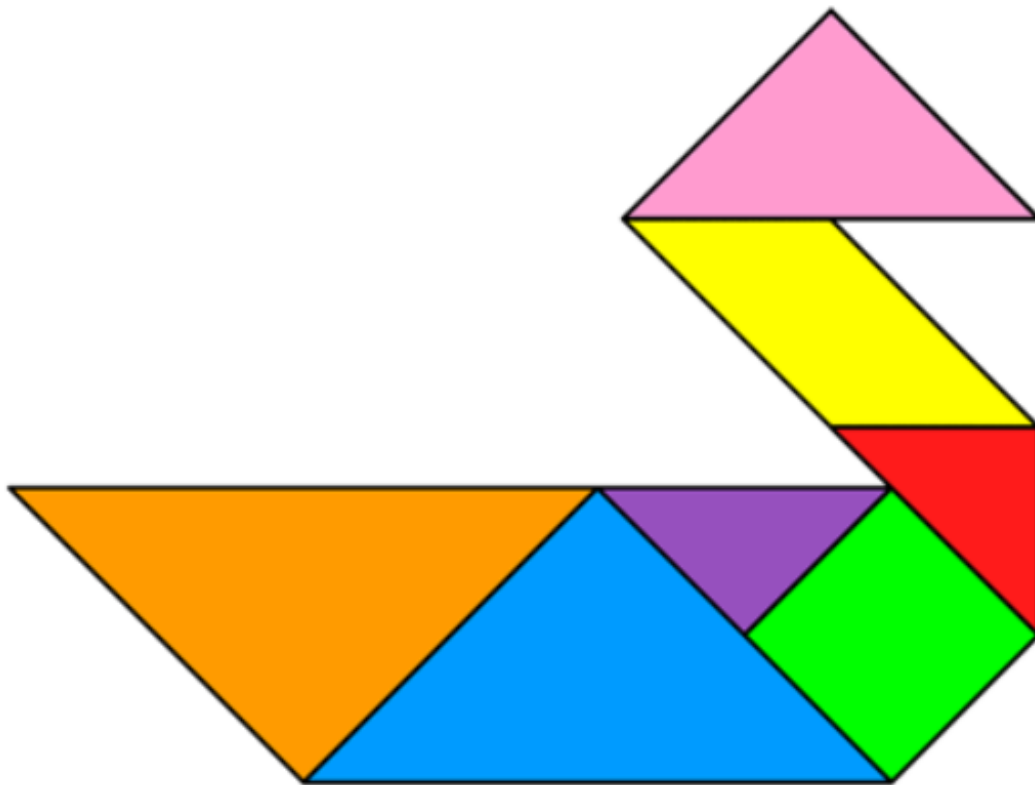
LE POISSON

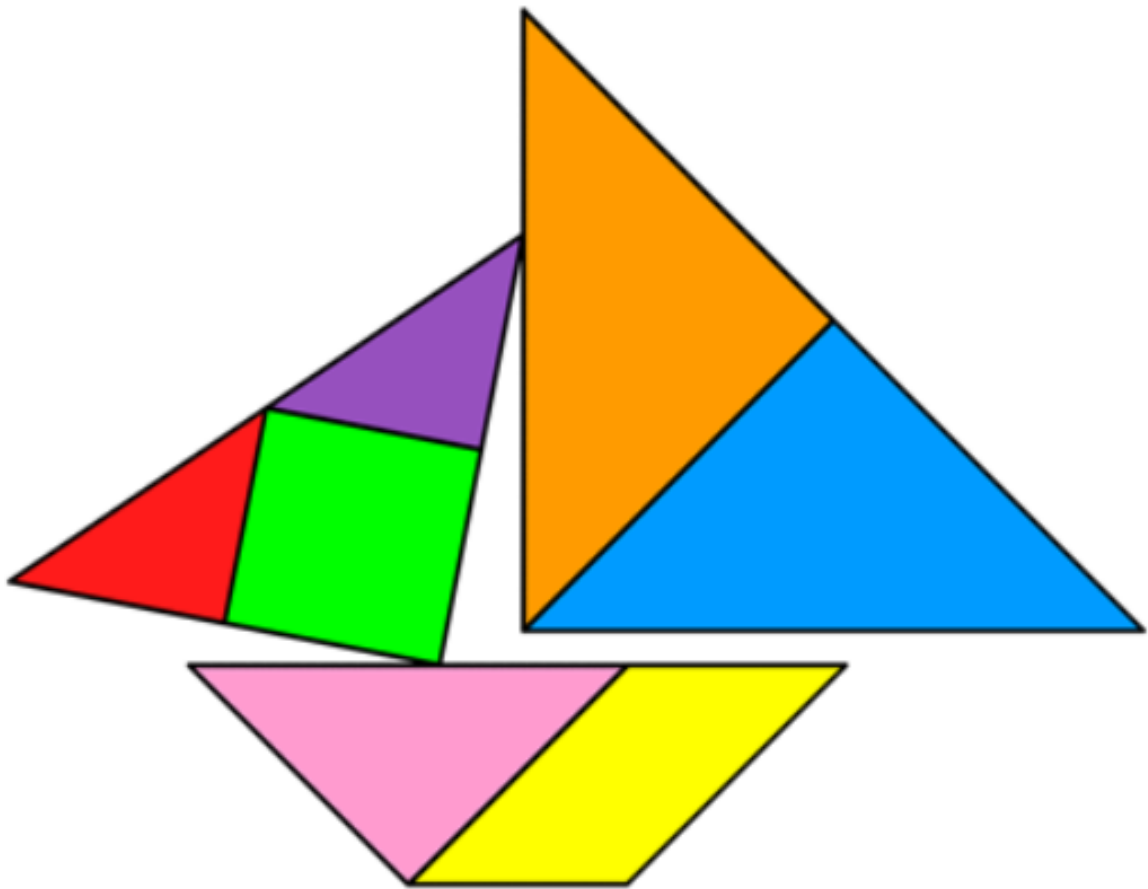


LA MAISON



LE CANARD





LE

BATEAU