

Document Brigitte LEVAL , Ecole Sacré-Coeur à Bayeux.

Compte-rendu d'une expérience autour du jeu coopératif

Origine du projet:

En lien avec le projet d'école de l'année = exposition sur le thème de l'arbre lors d'une "portes ouvertes".

En lien avec un travail fait au mémorial par l'enseignante de CM sur une démarche de travail en groupe basée sur le travail coopératif en classe.

Finalité du projet: L'exposition (comprenant beaucoup de jeux coopératifs) présentée aux parents de l'école par leurs enfants et, suite à cela, la tenue d'un stand au salon des juniors de la paix (classe de CM) où les enfants ont présenté tout le travail fait en amont pour préparer cette exposition.

Les étapes:

Concertation en début d'année autour du projet.

Elaboration de jeux coopératifs en cycle 2 et 3.(en s'inspirant de jeux prêtés par le mémorial et la ludothèque de Bayeux)

Expérimentation pour valider.

Présentation et explicitation des jeux aux parents, autres enseignants et aux autres élèves de l'école + au mémorial pour élèves de CM au salon des juniors de la paix.

Expérimentation des jeux en inter-classes.

Principe du jeu coopératif: basé sur le co-apprentissage : on ne joue pas contre l'autre mais **avec** l'autre. On essaie de trouver des stratégies pour gagner **ensemble**.

Ex de jeux faits avec groupes d'élèves en adaptation:

- ***Jeu de numération avec un groupe de CP*** : objectifs → Notion de dizaine, complément à 10, équivalences.

- ***Jeu de lecture avec élèves de cycle 3*** (CE2 et CM1) qui ont des problèmes de confusion de sons à l'oral et à l'écrit (un enfant dyslexique): objectifs → repérer les différentes écritures d'un même son , rechercher des mots correspondants, savoir les

lire et avoir une représentation mentale de leur écriture (les épeler sans modèle...)

Présentation du jeu correspondant: "Le baobalire".

Le matériel: Une planche avec un serpent divisé en environ 80 cases avec toutes les écritures des sons.

Un support avec un arbre-baobab dont le tronc et les branches correspondent aux familles de sons.

80 cartes ou étiquettes-mots, regroupées par familles de sons; soit un paquet d'étiquettes par branche (avec une boîte pour les éliminer au fur et à mesure) 80 bouchons pour l'arbre.

80 bâtonnets de couleur (pour le serpent).

1 dé et un pion commun à tous les joueurs.

La règle du jeu: On joue contre le serpent mais avec les autres pour sauver l'arbre.

Le but est d'éliminer le serpent boa qui étouffe l'arbre et qui empêche de lire ce qui est écrit dessus. Quand toutes les cases du serpent sont éliminées à l'aide d'un bâtonnet de couleur, l'arbre a retrouvé toutes les écritures des différentes familles de sons. Il est alors délivré et rempli.

Chaque branche de l'arbre correspond à une famille de sons: ex [in] [im] [un] [ain] [ein] [aim] [um] avec autant d'étiquettes-mots que d'écritures du son(soit 7 mots pour l'exemple précédent); ces mots ont été trouvés en rapport avec le thème de l'arbre.

Déroulement: Avancer le pion commun à tous les joueurs sur la case du serpent correspondant au nombre indiqué sur le dé. Prendre la carte sur une branche de l'arbre correspondant au son écrit. Lire et épeler le mot au vérificateur, avec aide ou pas des autres selon la demande. Quand le mot est correctement oralisé, boucher la case du serpent avec un bâtonnet de couleur et compléter l'arbre avec un bouchon-son(même son écrit que dans la case du serpent). Le mot-étiquette lu et épelé est alors éliminé dans une boîte. Continuer jusqu'à l'élimination totale du serpent, des étiquettes-mots et remplissage complet de l'arbre. On peut retourner dans le sens inverse du serpent pour le remplir.

Ceci peut être fait en plusieurs parties ou séances.

Les rôles des enfants dans le groupe: Un responsable du serpent.

Un responsable de l'arbre.

Un responsable pour classer, repérer et indiquer le tas d'étiquettes-mots correspondant à la famille de sons.

Un lecteur-vérificateur : il vérifie que le mot est bien lu et épelé. Il peut faire appel à un autre enfant s'il n'est pas sûr de sa réponse.

Chaque enfant est un joker pour l'autre et joue tour à tour avec le dé.

Les rôles sont interchangeables au bout d'un moment.

L'intérêt de ce type de démarche coopérative:

Pour l'apprentissage:

1 Un meilleur suivi du jeu qui se passe comme un relais en sport: chacun est concerné par ce que l'autre réussit ou rate.

2 Evite la culpabilité, le stress, la solitude devant la difficulté et le regard des autres parce que le rôle des autres consiste à apporter que du +.

3 Permet de positiver face à l'erreur et de trouver des points d'appui auprès des autres.

4 Permet une richesse d'interactions qui sollicite la recherche de solutions.

5 En aidant l'autre, l'enfant reformule et il renforce la notion pour lui.

6 Le fait de partager une réussite ou une non-réussite lui donne plus de sens que de se l'approprier pour soi seul.

7 Prise de conscience de l'apprentissage plus importante quand l'enfant crée un support et une règle autour d'une notion que lorsqu'il utilise une règle et/ou un support "tout prêt fait" pour l'appliquer.

8 Permet d'expérimenter des phases et des rôles différents dans l'apprentissage: observer, écouter, préparer, chercher, présenter, vérifier, valider...

9 Donne l'occasion à l'enfant d'être une personne-ressource pour l'autre.

10 Facilite l'apprentissage entre pairs.

.....

Pour l'aspect relationnel:

Aide pour la relation école-famille:

- Permet aux parents un investissement en tant qu'observateurs mais aussi en tant qu'acteurs s'ils expérimentent le jeu.

- Porte d'entrée pour mettre les parents au cœur de l'apprentissage vécu par leur enfant à l'école et se mettre à son niveau.

Aide pour le comportement:

- valorise l'enfant en difficulté dans sa classe et dans l'école.

- Peut aider à désamorcer les conflits entre enfants.

- Réfléchir à créer des règles de vie coopérative au sein de la classe et de

l'école.

En prolongement:

Jeux réutilisables dans les classes.

Réfléchir en équipe enseignante et contribuer à mettre en place en co-intervention une pédagogie coopérative dès le cycle 1.

Décloisonnement pour permettre des moments de travail coopératif inter-classes en petits groupes