

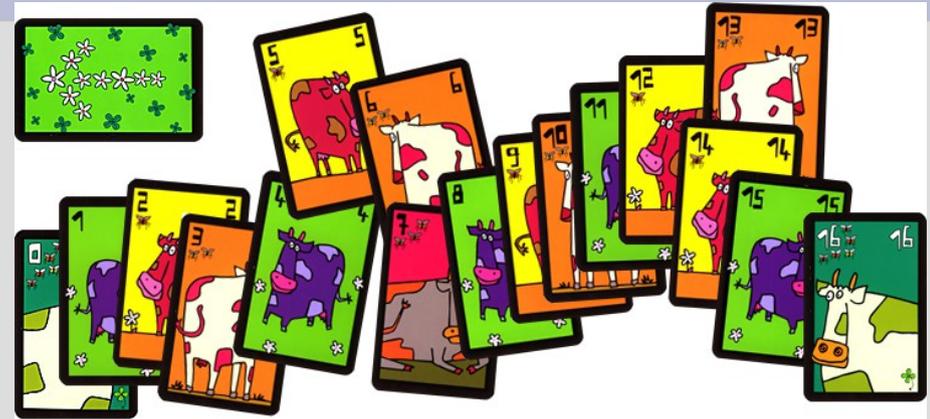
# Coopérer pour réussir

Des jeux au service de l'apprentissage de la coopération



# *Le jeu, de quoi parle-t-on ?*

**Le jeu, c'est faire semblant !**



- Partager avec d'autres une expérience de vie régie par des règles communes
- Moment de partage dont la finalité est le plaisir
- Espace où l'on peut exercer son intelligence et sa créativité
- Éprouver des comportements sans conséquences sur le réel

# *Les différents types de jeux*

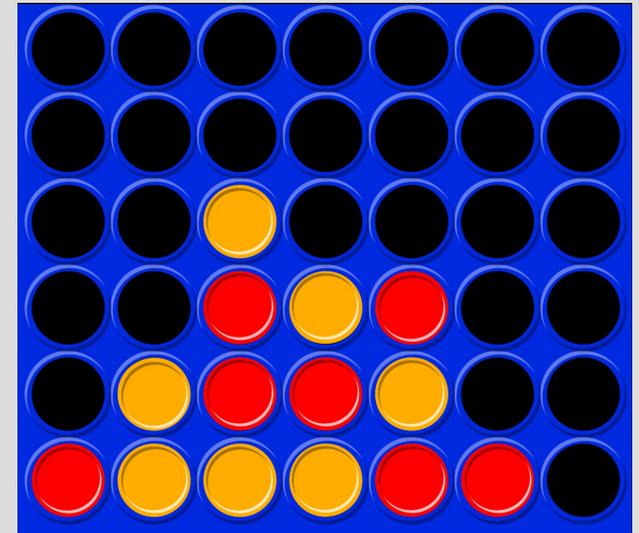
## **La classification ESAR**

Exercices sensoriels

Symboliques

Assemblage

Règles



- **Les jeux de compétition**
- **Les jeux de coopération**
- **Les jeux d'empathie**

# *Impact du jeu sur le développement de l'enfant*

## **L'estime de soi**

spirale de la réussite - spirale de l'échec

## **L'autonomie**

le résultat de nos élèves aux évaluations PISA et TIMSS

la liberté de faire des choix et d'en mesurer les effets

## **La construction de la pensée & le développement de l'intelligence**

l'élaboration de stratégies demande de la créativité et de la cohérence

# *Les outils d'aide à la réussite de tous*

## La bande numérique



## Les simplifications de règle

- Suppression des cartes spéciales
- Main de cartes, posée visible devant soi
- 1 carte symbolisant le sens de rotation pour chaque joueur

# Qu'est-ce qu'un jeu de coopération ?

Un jeu où tous les joueurs agissent de concert pour gagner ensemble contre le jeu

Il n'y a pas de gagnant  
et de perdants :  
tous les joueurs perdent  
ou gagnent ensemble !



# *Le jeu du nombre cible*

## Coopérer pour réussir

un objectif commun où chacun joue un rôle indispensable pour la réussite du groupe

- Communiquer avec les autres
- Choisir la carte la plus appropriée à jouer



# *Comment jouer ?*

## **Les éléments essentiels des règles du jeu**

Main de 3 cartes

Pioches spécifiques mais identiques pour chacun des joueurs

Discussion puis Pose d'une carte

- Le total des cartes posées est inférieur au nombre cible
- Le total est égal ou strictement supérieur

Fin de la partie

Décompte des points

# Le jeu DIXIT

un jeu de Jean-Louis Roubira, illustré par Marie Cardouat, édité par Libellud (2008)

## Le matériel :

Des cartes magnifiquement illustrées

Votre imagination !

Des jetons pour voter  
et une piste de score



# *Comment jouer ?*

## **Les éléments essentiels des règles du jeu**

- Un joueur "conteur" annonce un son, un mot, une phrase qui évoque l'illustration d'une carte qu'il tient en main et que les autres joueurs ne voient pas.
- Les adversaires choisissent une carte de leur main sans la révéler, qu'ils estiment proche de l'annonce du conteur.
- La carte du conteur et les autres cartes sont mélangées ensemble puis révélées.
- Chaque adversaire parie sur la carte qui lui semble être la carte du conteur.
- Des points de victoire sont attribués

# *Le jeu permet de travailler la langue dans plusieurs dimensions :*

## **Acquisitions lexicales et syntaxiques :**

la précision du vocabulaire et la syntaxe de la phrase produite par le conteur sont primordiales

## **Appropriation d'une culture artistique :**

les références à des œuvres sont fréquemment utilisées

## **Capacité à expliquer et argumenter ses choix :**

le temps de confrontation après chaque vote est à privilégier

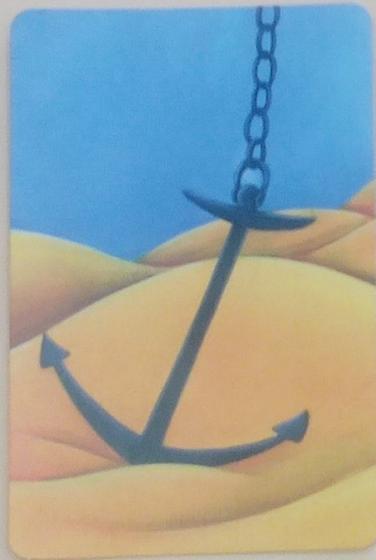
## **Capacité à s'exprimer devant autrui :**

le jeu amène bien souvent les joueurs à parler d'émotions, de souvenirs ou encore d'opinions personnelles

## *Un exemple issu d'une partie*

**Le conteur a dit : « Le maïs est mon régal »**

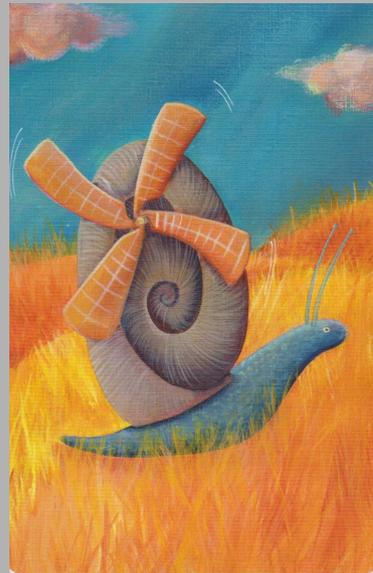
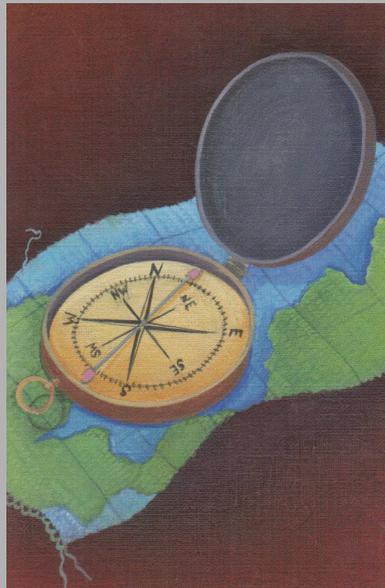
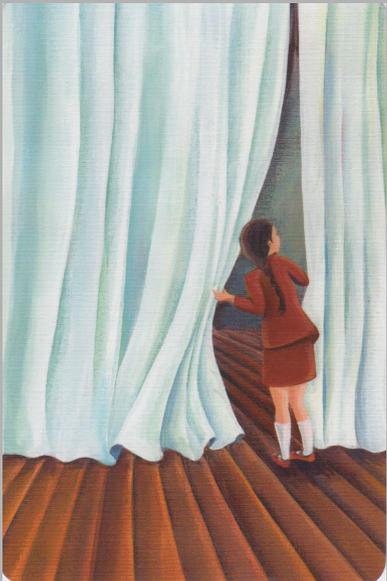
*Quelle image auriez-vous choisie ? Et pourquoi ?*



## *Un autre exemple plus difficile...*

**Le conteur a dit : « Moi, je voudrai découvrir le monde ! »**

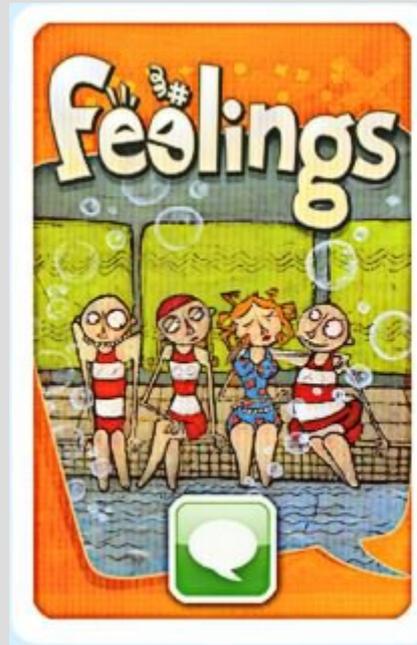
*Quelle image auriez-vous choisie ? Et pourquoi ?*



# Le jeu Feelings

Mieux se connaître pour réussir ensemble !

Construit sur le même principe que Dixit, Feelings propose d'explorer un domaine assez peu présent à l'école : celui des émotions.



# *Comment jouer ?*

## **Les éléments essentiels des règles du jeu**

- À la lecture d'une situation donnée, chaque joueur est invité à se positionner sur l'une des émotions proposées dont il se sent le plus proche.
- On détermine un partenaire pour cette situation (les couples de partenaires changent à chaque situation).
- L'objectif est de trouver l'émotion de l'autre.
- Des points de victoire sont attribués en fonction du niveau d'empathie des 2 partenaires (2 points chacun si les 2 ont découvert l'émotion de l'autre, 1 point chacun si 1 seul des 2 a deviné l'émotion de son partenaire, et zéro si aucun des 2 n'a percé l'autre à jour).