



# PROJET PÉDAGOGIQUE « LES JEUX COOPÉRATIFS AU SERVICE DU VIVRE-ENSEMBLE »

## QUOI ?

15 séances de jeux de société d'1 heure avec l'association Cultures Vagabondes pour travailler le vivre-ensemble à travers les jeux coopératifs. Les élèves découvriront une trentaine de jeux différents.

## POUR QUI ?

Les classes du CP au CM2.

## POURQUOI ?

Les enseignants de l'école ont fait le constat des difficultés rencontrées concernant le « vivre-ensemble » entre les élèves.

L'association Cultures Vagabondes a proposé à l'ensemble de l'école de co-construire un projet permettant de travailler cette notion via les jeux de société coopératifs.

Comme noté sur le site d'Eduscol : « *Le recours au jeu, de la maternelle au collège, peut favoriser les processus d'apprentissage, le bon développement de l'enfant et faciliter l'adhésion des élèves aux activités proposés.* »

En effet, les jeux de société coopératifs sont des outils pédagogiques qui encouragent la collaboration, la communication, la solidarité et l'entraide entre les élèves. Ils permettent de développer des compétences sociales et civiques essentielles pour réussir sa vie en société et exercer librement sa citoyenneté.

Ils permettent de questionner notre rapport à l'autre et notre intégration dans le groupe.

Est-ce que gagner est important pour moi ? Quel est le degré d'écoute dans le groupe ?

Comment sont gérés les désaccords ?... Au gré des parties, les élèves pourront réfléchir à leur place dans le groupe, à la manière dont ils communiquent et tiennent compte des avis des autres, à la façon dont les décisions ont été prises et à la manière dont chacun a vécu ce qui s'est passé dans le groupe.

De plus, la pratique du jeu développe chez les enfants des compétences mobilisant logique, stratégie, rigueur, concentration, mémoire, gestion des émotions, patience, persévérance et capacité d'abstraction, qui sont toutes des facteurs de réussite.

## COMMENT ?

La plupart des jeux proposés par l'association Cultures Vagabondes offrira suffisamment de richesse pour s'installer durablement dans la classe. En effet, c'est au fil des parties que les compétences stratégiques et coopératives des élèves vont évoluer. Pour exploiter au mieux les apports de ces jeux, les élèves devraient pouvoir expérimenter ces différents paramètres :

- jouer avec différents partenaires
- discuter des stratégies pertinentes ou des stratégies à éviter
- se rendre compte que chaque essai ne constitue qu'un choix parmi d'autres possibles
- anticiper les conséquences du coup choisi
- repérer les mauvais choix et ne pas les répéter

- repérer les bons choix et les réutiliser
- écouter, échanger des points de vue, argumenter, négocier...
- garder son sang-froid dans les situations difficiles

Pour cela, lors des séances avec l'association Cultures Vagabondes, de nombreux jeux seront rejoués en autonomie, choisis en commun accord entre les élèves\* et leur enseignant.e. De plus, ils feront un choix parmi les jeux proposés afin de les acquérir pour leur classe afin que les élèves puissent expérimenter les différents paramètres cités ci-dessus.

\*Il peut être envisageable de donner la possibilité aux élèves après chaque séance de produire une trace écrite sur les jeux de différentes manières :

- la photographie du jeu avec une note sur 5 étoiles ;
- Les élèves peuvent l'élaborer sous la forme d'une affiche ou d'une carte mentale où ils pourront écrire leurs questions, ce qu'ils ont aimé ainsi que leur ressenti sur la séance.
- Les stratégies qu'ils aimeraient tester lors d'une prochaine partie, les erreurs qu'ils ont faites et qu'ils aimeraient éviter, ...

## AVEC QUI ?

Pour que le projet soit possible et afin d'en tirer un maximum de bénéfices pour les élèves, l'aide des familles sera nécessaire pour encadrer les séances de jeux, mais également pour jouer en famille grâce au prêt de jeux qui sera mis en place dans les différentes classes. Il est aussi prévu d'organiser deux soirées jeux école/familles afin de donner la possibilité aux élèves de jouer avec leur famille aux différents jeux découverts en classe.

En conclusion, l'objectif n'est pas d'utiliser les jeux de société comme substituts aux méthodes d'enseignement traditionnelles, mais plutôt comme un complément pour enrichir l'expérience d'apprentissage des élèves.

## TARIF ?

930€ par classe si l'école est adhérente de l'association. L'adhésion est de 30€ pour une école.

Pour les écoles hors de Meudon, seront comptabilisés en supplément les frais kilométriques.

Par ailleurs, le nombre de séances peut être adapté, confère ci-après le tableau des tarifs en fonction du nombre de séances et du niveau.

## FINANCEMENT ?

Différents financements peuvent être envisagés :

- Une participation des familles
- Une participation de la coopérative de classe
- Une participation de la coopérative générale
- Une subvention de la caisse des écoles
- Une subvention de l'OCCE pour un projet coopératif
- Des ventes diverses (chocolats, brioches, tombola, marché de Noël, ...)