



REGLES DES JEUX COOPERATIFS EN PRET



Cycles 1 à 3

OCCE de Paris – 149, rue de Vaugirard 75015 Paris

Tél. : 01 47 83 29 55 - Fax : 01 47 83 29 44

SOMMAIRE

Cycle 1

Le petit verger p. 4

Cycle 2

1, 2, 3, suite.... (jeu conçu par l'AD 93) p. 5

Coccinelles et pucerons (jeu conçu par l'AD 93) p. 6

Coop école (jeu conçu par l'AD 93) p. 7

Jouons ensemble (jeu conçu par l'AD 93) P. 8

Les petites bêtes du jardin (jeu conçu par l'AD 93) p. 9

Sauvons les grenouilles (jeu conçu par l'AD 93) p. 10

Cycles 1 & 2

La maison des ours (jeu conçu par l'AD 93) p. 11

Cycle 3

Coop école (jeu conçu par l'AD 93) p. 12

Course contre le temps (jeu conçu par l'AD 93) p. 13

Mystère à l'école (jeu conçu par l'AD 93) p. 14

Belfedar p. 16

Les Poilus, l'amitié plus forte que la guerre ? p. 18

Le jeu des échelles p. 21

Le jeu de l'oie de l'eau p. 22

Cycles 1 à 3

Le crayon coopératif p. 23

Les chaises à ranger p. 24

Le memory du zoo p. 25

SOMMAIRE (suite)

Cycles 2 & 3

Tangram coopératif (jeu conçu par l'AD 93)	p. 26
Loto des nombres (jeu conçu par l'AD 93)	p. 27
Visio'coop (jeu conçu par l'AD 04)	p. 28
Biduletruc	p. 29
Sur la piste des animaux menacés	p. 31
Petits chevaux	p. 32



Le petit verger

Jeu coopératif d'observation édité par les éditions Haba.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- Apprendre à jouer en équipe.
- Développer le sens de l'observation

Objectif spécifique

- Exercer sa mémoire.

Matériel pour une équipe de 2 ou 4 joueurs

- 1 plateau de jeu (avec un arbre en 3D)
- 6 paires de cerises
- 1 panier à fruits
- 15 cartes « fleur »
- 1 dé personnalisé
- 1 règle de jeu

But du jeu

C'est dans le verger de Pierrette Poirier que l'on trouve les plus belles cerises. Les enfants sont venus l'aider à faire la cueillette. Mais l'effronté corbeau vient voler aux alentours... Les enfants vont devoir cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre.

Déroulement

- . Préparer le plateau de jeu (arbre sur le plateau, cerises sur l'arbre et corbeau sur la case départ). Poser le panier au centre de la table et les cartes en 5 colonnes de 3 cartes (face « fleur » visible).
- . Le premier joueur lance le dé :
 - Si le dé tombe sur une fleur (rouge, jaune, blanche, bleue ou violette), il retourne une carte de la couleur de la fleur correspondante.
 - Si le dé tombe sur le soleil, il retourne la carte de son choix.
- . La carte retournée lui indique trois possibilités :
 - une *cerise* : le joueur cueille la cerise, la pose dans le panier et garde la carte devant lui;
 - un *corbeau* : le corbeau avance d'une case vers le cerisier et la carte est reposée (face « fleur » visible) à sa place ;
 - un *animal endormi* : il ne se passe rien ; la carte est reposée (face « fleur » visible) à sa place ;
- . C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.
- . La partie est finie :
 - dès que le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre : il vole alors toutes les cerises et les joueurs ont tous perdu la partie.
 - Dès que les joueurs ont cueilli la dernière cerise de l'arbre : ils gagnent la partie tous ensemble.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération :

- . Les joueurs ont un ennemi commun à vaincre (le corbeau).
- . Les joueurs doivent s'entraider pour mémoriser les motifs des cartes.

1, 2, 3 suite...

Le principe de ce jeu s'inspire de « Un dé et des cartes » présenté dans l'ouvrage réalisé par Lucette Champdavoine : *Jeux mathématiques en maternelle chez Nathan. La règle en a été modifiée pour le faire évoluer en un jeu coopératif.*

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- S'entraider au sein d'une équipe pour atteindre un objectif commun.
- Etre attentif au jeu de l'autre.
- Apprendre à « donner » à des partenaires.

Objectifs spécifiques

- Opérer des tris et classements.
- Prendre la carte dont la valeur correspond aux constellations du dé.
- Connaître l'ordre des nombres de 1 à 6.
- Savoir établir une suite de 3 nombres.

Matériel pour une équipe de 3 ou 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- Un plateau de jeu (avec les emplacements des cartes de 1 à 6)
- Un jeu de 24 cartes (de 1 à 6 dans les 4 formes)
- Un dé avec les constellations de 1 à 6.

But du jeu

Les 4 joueurs d'une même équipe doivent constituer simultanément une suite de 3 cartes (1, 2, 3 ou 2, 3, 4 ou 3, 4, 5 ou 4, 5, 6) de la même forme (cœur, carreau, pique, trèfle).

Déroulement

Pour commencer, on distribue 6 cartes à chaque enfant (pour une équipe de 3 joueurs, chacun reçoit 8 cartes).

. Ensemble et en s'entraidant, ils les placent toutes sur le plateau en se préoccupant uniquement des valeurs : les 1 avec les 1, les 2 avec les 2...

. Au signal donné par l'enseignant(e), le premier joueur de chaque équipe lance le dé. Il prend la première carte qui correspond à ce qu'indique le dé : j'ai fait 6, je prends la carte 6 de cœur placée sur le dessus de ce tas. Je la pose sur la table devant moi de façon bien visible pour tous et je passe le dé au joueur suivant.

Celui-ci lance le dé à son tour et prend la carte correspondante. Deux cas de figure :

- Il tombe sur un 5 ou un 4 de cœur, il doit la donner au premier joueur qui avait commencé une suite avec le 6 de cœur. S'il garde la carte pour lui, il gêne le jeu de son partenaire et l'équipe perd du temps.
- Il tombe sur n'importe quelle autre carte et peut commencer sa suite en la plaçant devant lui.

A chaque fois qu'un joueur prend une carte, il doit se poser ces 2 questions :

- Est ce que j'ai besoin de cette carte dans mon jeu ?
- Est ce que je la donne à l'un de mes partenaires qui en a besoin ?

Lorsque les 4 joueurs d'une même équipe ont chacun une suite, ils l'annoncent en levant la main et en disant Stop. L'enseignant maître du jeu vient vérifier si les 4 suites sont correctes et valide la réussite du groupe en énonçant les 4 suites. Le jeu est relancé par l'enseignant pour permettre à une deuxième puis une troisième équipe de terminer les suites.

On peut également nommer un enfant observateur qui veille au bon fonctionnement de chaque équipe.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération :

- Une carte qui n'a pas été donnée immédiatement ne peut plus changer de place. Il est donc primordial de tenir compte du jeu des autres.
- On n'exige pas une carte, on ne se sert pas dans le jeu des autres. La carte est donnée par celui qui l'a tirée.
- Quand un paquet est vide, on passe son tour si on tombe dessus.
- Lorsqu'un joueur a constitué sa suite de 3 cartes, il continue à lancer le dé pour aider ses partenaires.

Coccinelles et pucerons

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Eduquer à la protection de l'environnement.

Objectif spécifique

- . Utiliser la mémoire collective.

Matériel pour une équipe de 3 ou 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu (avec 14 pucerons et 1 grosse coccinelle au centre),
- . 16 cartes avec l'insecticide,
- . 16 cartes avec une coccinelle,
- . 10 jetons bleus (= bulles d'insecticide).

But du jeu

Permettre à la coccinelle de se nourrir de 14 pucerons avant que le jardinier ne l'ait détruite avec 10 bulles d'insecticide.

L'équipe doit lutter contre le jardinier qui, par l'emploi excessif d'insecticide, contribue au déséquilibre de la nature.

Déroulement

Les joueurs se placent autour du plateau. Disposer près du plateau les 32 cartes mélangées (faces non visibles) en 4 lignes de 8.

Chaque joueur à tour de rôle retourne 2 cartes (principe du Memory) :

- . 2 cartes coccinelles sont retournées, 2 pucerons du plateau sont mangés (ils sont recouverts par ces cartes coccinelles)
- . 1 carte coccinelle et 1 carte insecticide sont retournées, les mémoriser puis les replacer au même endroit.
- . 2 cartes insecticides sont retournées, placer une bulle d'insecticide sur la grosse coccinelle et replacer les cartes où elles étaient initialement.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

Les joueurs doivent se consulter avant de retourner une carte et donc éviter toute précipitation.



Coop école

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Apprendre à faire vivre une coopérative.
- . Se sentir responsables et solidaires.
- . Etre attentif au jeu des partenaires et agir en conséquence.

Objectif spécifique

- . Calculer mentalement des sommes et des compléments à 10.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu avec un circuit composé de cases « ronds » d'une valeur de 1€ et « triangles » d'une valeur de 5€
- . 1 planche avec les produits à acheter et les emplacements des 80 € (8 billets de 10 €)
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6.
- . 1 pion.
- . 1 liasse de billets de 5 € et de 10 €.
- . 20 jetons empilables (un pion : 1 €)

But du jeu

Une classe a des correspondants et voudrait les inviter pour un goûter. Pour cela, ils doivent acheter des boissons, des gâteaux, des fruits, des gobelets et des serviettes. Les élèves ont consulté des catalogues pour connaître les prix et ils ont calculé qu'ils avaient besoin de 80 € pour la rencontre. Comme ils ne souhaitent pas demander d'argent à leurs parents, ils décident tous ensemble de vendre des calendriers (ou des cartes de vœux, ou un journal...). Plusieurs équipes jouent en même temps sur des plateaux différents « Classe bleue, classe verte, classe orange, classe violette, classe jaune... ». Les équipes sont constituées de 4 élèves qui représentent chacune une classe. La première classe qui a recueilli 80 € a gagné, c'est elle qui pourra organiser la rencontre en premier.

Déroulement (identique pour chaque équipe)

- . Placer le pion sur la case « Rentrée ».
- . Le premier joueur de l'équipe lance le dé et fait avancer le pion sur le parcours :
 - Le pion tombe sur une case avec un rond jaune : la classe a vendu 1 calendrier (ou une carte...) et a donc gagné 1 €. Le joueur reçoit un jeton.
 - Le pion tombe sur une case avec un triangle rose : la classe a vendu 5 calendriers (ou autre...) et a donc gagné 5 €. Le joueur reçoit 5 jetons qu'il empile.
- . Les autres joueurs lancent le dé et avancent le pion à tour de rôle.
- . Dès que le nombre de jetons obtenus par plusieurs joueurs atteint 10, ces derniers les mettent en commun et les échantent contre un billet de 10 € qui sera placé sur la planche de l'équipe. Il est donc nécessaire que chaque joueur observe les piles de jetons des autres et demande les compléments à 10 pour pouvoir réaliser les échanges. C'est le joueur qui lance le dé qui procède aux échanges, en consultant ses partenaires.

Contraintes :

- . Un joueur ne peut pas empiler plus de 10 jetons (ce qui l'oblige à réaliser des échanges).
- . L'équipe est obligée de réaliser des échanges dès que tous les jetons sont utilisés.

. Si la classe n'a pas récolté la somme nécessaire avant la case « Sortie », elle fait reculer le pion pour rejouer et obtenir la somme nécessaire.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. Très vite, les joueurs sont amenés à réaliser des échanges pour avoir des billets de 10 €. Cela nécessite une attention aux autres et la mise en commun des euros gagnés par chaque joueur (Exemple : Le premier et le deuxième joueur reçoivent chacun 4 €, le troisième reçoit 1€ et le quatrième 4€. Ce dernier peut proposer un échange car la somme totale des euros gagnés dépasse 10).

Jouons ensemble

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Faire des choix en équipe.
- . Agir dans un même objectif

Objectifs spécifiques

- . Travailler sur les droits des enfants, en particulier le droit aux loisirs, aux jeux.
- . Mettre en relation un jeu avec un jour de la semaine.

Matériel pour une équipe de 3 ou 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu,
- . 1 pion bleu (le garçon) et 1 pion rouge (la fille).
- . 1 dé avec 1 face ●, 1 face ●●, 1 face ●●●, 1 face ●●●●, 1 face ●●●●●, 1 face ●●●●●●.
- . 8 jetons qui symbolisent les disputes.
- . 12 cartes jeux de société ou extérieurs.

But du jeu

Une équipe de trois ou quatre joueurs doit permettre à deux enfants de jouer tout au long de la semaine, en évitant toute dispute.

Déroulement

- . Avant de commencer le jeu, placer les « cartes-jeux » et les « jetons-dispute » sur les emplacements prévus au centre du plateau.
- . Placer le pion bleu du garçon sur la case bleue et le pion rouge de la fille sur la case rouge. Le déplacement de ces pions se fait dans le sens indiqué par les flèches de couleur. Les joueurs lancent le dé à tour de rôle :
 - Face ● et face ●● : le pion rouge avance d'1 ou 2 cases.
 - Face ●● et face ●●● : le pion bleu avance d'1 ou 2 cases.
 - Face ●●● et face ●●●● : l'équipe peut faire avancer n'importe quel pion. Les joueurs déterminent ensemble le déplacement qui favorise le jeu.
- . Quand un pion tombe sur une case jeu « arc en ciel », le joueur qui a lancé le dé, pose une « carte-jeu » sur n'importe quel jour ou sur une période de vacances.
- . Quand un pion tombe sur une « case-dispute » (grise), le joueur qui a lancé le dé, pose un jeton sur un jour ou une période de vacances où il n'y a pas encore de « carte-jeu ».
- . Lorsque les 2 pions qui représentent chacun un enfant, se retrouvent sur une même case « Arc en ciel », les deux enfants font la paix : tous les « jetons-dispute » déjà posés sont alors remis dans la case au centre du plateau.
- . En fin de jeu, même si les « cartes-jeux » sont toutes sur le pourtour du plateau, l'équipe doit continuer de lancer le dé afin de supprimer toutes les disputes (en lançant le dé pour que les 2 pions se retrouvent ensemble sur une case « Arc en ciel »).
- . L'équipe gagne lorsque les 12 « cartes-jeux » sont placées sur les jours de la semaine ou sur des périodes vacances sans qu'il y ait un seul « jeton-dispute ».
- . L'équipe perd si les 8 « jetons-dispute » ont été placés sur les jours de la semaine ou sur des périodes vacances.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Il faut penser en équipe le déplacement des pions et le placement sur le plateau des « jetons-dispute » et des « cartes-jeux ».

Les petites bêtes du jardin

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Agir dans le respect de la nature
- . Connaître les insectes utiles au jardin
- . Apprendre à s'entraider au sein d'une équipe

Objectif spécifique

- . Se déplacer sur un plateau en fonction des indications du dé.

Matériel pour une équipe de 3 ou 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu A3
- . 1 dé avec : 1 face « · », 1 face « ·· », 1 face « ··· », 1 face « ! » (Danger), 1 face « + » (Coopération), 1 face « E » (Entraide)
- . 12 pions « insectes » : 3 avec fond vert, 3 avec fond bleu, 3 avec fond jaune, 3 avec fond rouge
- . 10 pions « danger » : 5 traces de pas de l'enfant, 5 traces de pattes du chien (sur fond gris)

But du jeu

Une équipe de quatre jardiniers doit permettre à des insectes utiles au jardin (coccinelles, papillons et abeilles) de se poser sur des fleurs avant que « deux perturbateurs » (un enfant et son chien) ne viennent les déloger.

Déroulement

Chaque jardinier choisit sa couleur de pions (vert, bleu, jaune ou rouge) et place ses 3 insectes sur les 3 cercles de départ de leur couleur respective.

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle :

- Faces « · », « ·· » ou « ··· » : avancer l'un de ses insectes de fleur en fleur selon le nombre indiqué par le dé. Il n'y a aucun sens de déplacement, il suffit de suivre les chemins verts qui relient les fleurs.
- Face « ! » : le chien ou l'enfant s'approche du jardin, placer un pion gris sur les emplacements prévus.
- Face « + » : les quatre jardiniers déplacent en même temps un de leurs insectes sur une fleur, en élaborant au préalable une stratégie pour faire progresser le jeu.
- Face « E » : le joueur déplace n'importe quel insecte, de préférence celui qui permet de débloquer le jeu.

L'équipe de jardiniers gagne si les 12 pions « insectes » sont chacun sur une fleur avant que les 10 pions gris (traces de l'enfant et du chien) n'aient perturbé l'équilibre et encerclé le jardin.

Elle perd si les 10 pions gris sont placés avant que les petites bêtes ne soient toutes placées.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

Les joueurs doivent se consulter avant de déplacer leurs pions et donc éviter toute précipitation.

Sauvons les grenouilles

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- Eduquer au développement durable : lutte contre la pollution pour préserver un milieu naturel.

Objectif spécifique

- Utiliser la mémoire collective.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel par 2 → 2 équipes)

- Un plateau de jeu (la rivière),
- 4 grenouilles,
- 36 jetons « OCCE, sauvons les grenouilles » : 12 jetons avec une face blanche, 12 jetons avec un nénuphar dessinée sur l'autre face, 12 jetons avec la pollution symbolisée sur l'autre face.

But du jeu

La pollution a envahi la rivière, ses habitants, les grenouilles, ont fui leur île. Les partenaires d'une même équipe doivent vaincre la pollution et aider les 4 grenouilles à se retrouver sur leur île au centre du plateau.

Déroulement

- Deux équipes de 4 joueurs jouent simultanément. Les joueurs des 2 équipes se placent autour de leur plateau respectif.
- Chaque équipe place les 12 « jetons-pollution » (côté pollution) sur la rivière et chaque grenouille dans un coin du plateau. Elle dispose les 24 autres jetons (côté « OCCE, sauvons les grenouilles ») en 4 lignes de 6 près du plateau.
- Au signal, le premier joueur de chaque équipe retourne 2 jetons :
 - S'il tombe sur 2 feuilles de nénuphar, il les pose devant la ou les grenouilles de son choix de façon à constituer un pont entre la grenouille et l'île centrale (Il faut 3 nénuphars pour que le pont soit complet). Puis il enlève 2 «jetons-pollution».
 - S'il tombe sur un nénuphar et une face blanche ou sur 2 faces blanches, l'équipe mémorise leur emplacement et il les retourne.
- Le deuxième joueur de chaque équipe prend alors la main...
- L'équipe gagne lorsque les 4 grenouilles ont regagné leur île centrale et que la rivière est nettoyée de toute pollution.

Stratégies qui favorisent échanges et coopération :

- Les joueurs doivent éviter toute précipitation et solliciter leurs partenaires avant de retourner une carte.
- L'équipe peut aussi décider de retourner les cartes dans un ordre précis et régulier pour faciliter la mémorisation.
- L'équipe peut décider de répartir la mémorisation de chaque ligne entre ses joueurs.



La maison des ours

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Jouer en respectant plusieurs contraintes.
- . Apprendre à jouer avec des partenaires.

Objectifs spécifiques

- . Compter et lire les constellations de 1 à 6.
- . Différencier des objets de différentes tailles.

Matériel pour une équipe de 3 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu avec la maison des ours,
- . 1 pion pour les déplacements,
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6,
- . 3 « cartes ours » (papa ours, maman ours et bébé ours), 15 « cartes objets », 10 « cartes fleurs ».

But du jeu

Les 3 ours doivent récupérer dans leur maison, 5 objets (correspondant à leur taille) chacun avant que Boucle d'Or n'ait constitué un bouquet de 10 fleurs.

Prévoir un maître du jeu adulte ou enfant plus âgé qui veillera à ce que les joueurs aient bien attribué à chaque ours les objets lui appartenant.

Déroulement

- . Avant de démarrer le jeu, faire nommer les 5 objets à récupérer, représentés sur les 15 cartes objets pour les ours : un lit, une chaise, un bol, une cuillère, un pot de miel. Chaque objet est reproduit en 3 tailles.
- . Les trois joueurs forment une seule famille ours. Chaque joueur prend la carte de l'ours qu'il choisit (père, mère ou bébé).
- . Placer sur le plateau : le pion sur la case départ D, les 15 « cartes objets » et les 10 « cartes fleurs » sur les emplacements prévus (faces non visibles).
- . Le premier joueur lance le dé et déplace le pion selon le nombre indiqué par le dé :
 - S'il arrive sur une « case ours », il prend la première « carte objet » pour les ours et la place devant lui sans se préoccuper de la taille.
 - S'il arrive sur une « case fleur », cela représente une fleur cueillie par Boucle d'Or : il place alors une « carte fleur » sur cette case.

Les joueurs jouent chacun leur tour. Si l'un d'eux arrive sur une case qui a déjà une fleur, il perd un tour.

Le pion ne peut jamais reculer mais les joueurs ont la possibilité de choisir la direction à prendre pour éviter les cases fleurs, notamment au niveau du toit et de la case départ.

Si le pion est sur une case échange (2 flèches), deux cartes objets peuvent être échangées entre les joueurs de façon à ce que chaque ours ait bien celui qui correspond à sa taille (Ex : Papa ours donne le petit bol à Bébé ours qui donne la cuillère moyenne à Maman Ourse).

Le jeu s'arrête lorsque les 3 ours ont les 5 objets correspondant à leur taille ou lorsque les cartes fleurs ont été placées sur le plateau. La dixième carte fleur posée sur la case départ matérialise l'arrivée de Boucle d'Or sur le seuil de la maison des ours.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

Les joueurs doivent se consulter avant de choisir une direction et pour échanger les objets.

Coop école

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Apprendre à faire vivre une coopérative
- . Se sentir responsables et solidaires

Objectif spécifique

- . Calculer mentalement (additions, multiplications et divisions)

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu avec un circuit composé de cases « ronds » d'une valeur de 10€ et « triangles » d'une valeur de 100€,
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6,
- . 1 pion,
- . Des billets fac-similés de : 100 € (15), 50 € (12), 20 € (12), 10 € (12), 5 € (8).

But du jeu

Les classes d'une même école ont décidé en conseil de coopérative, d'organiser une sortie au printemps. Ils mettent en place des actions (loto, exposition de peinture, vente de calendriers, de cartes, de gâteaux...) pour récupérer 1200€ soit le coût de quatre cars à 300 € la journée. Les équipes sont constituées de quatre joueurs représentant chacun une classe.

Plusieurs équipes (= écoles) jouent en même temps sur des plateaux différents (Ecole bleue, école verte, école rose...). L'équipe gagnante est celle qui la première a collecté les 4 fois 300€.

Déroulement (identique pour chaque équipe)

- . Placer le pion sur la case « Rentrée ».
- . Le premier joueur de l'équipe lance le dé et fait avancer le pion sur le parcours. On multiplie le chiffre du dé par 10 ou par 100 en fonction de la case ("rond" ou "triangle") sur laquelle il arrive. Par exemple:
 - Le joueur 1 fait "4", il tombe sur la case «triangle», l'école récolte 4 X 100€. Chaque joueur reçoit un billet de 100€ (C'est le joueur qui lance le dé qui distribue les billets).
 - Le deuxième joueur lance le dé et fait 5. Il avance le pion de l'équipe sur une case « rond », l'école gagne 5X10€. Chaque joueur reçoit un billet de 10€. Le cinquième billet est déposé dans la coopérative de l'école (au centre du plateau). Ce billet pourra être repris à tout moment pour compléter une somme.
- . Si l'école n'a pas récolté la somme nécessaire avant la case « Sortie », elle fait reculer le pion pour rejouer et obtenir la somme nécessaire.

Contraintes :

- Toutes les classes doivent avoir en permanence la même somme d'argent.
- A tout moment, l'argent de l'école peut être réparti dans les classes à condition que cela se fasse toujours de façon équitable.

Stratégies :

Très vite, les joueurs sont amenés à réaliser des échanges pour répartir l'argent reçu de façon équitable (Ex : L'école a reçu 200€, plutôt que de prendre 2 billets de 100 €, l'équipe a intérêt à prendre 4 billets de 50€ pour alimenter chaque coopérative de classe. Si les classes ont beaucoup de petites coupures, elles peuvent les échanger contre de plus gros billets).

. Variantes

On peut augmenter la difficulté : en changeant le prix à payer par classe pour la sortie (450€, 500€...), en supprimant des billets (ceux de 50€ ...), en attribuant une autre valeur aux triangles et aux ronds (Triangle = 50€ ou 20€; rond = 5€ ou 12€ [pour les plus forts en calcul mental]).

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Répartition des billets de façon équitable.
- . Il est intéressant de demander aux élèves d'essayer des variantes, de dire aux autres ce qu'ils en pensent (difficultés éventuelles) et de proposer à la classe entière de se prononcer sur une nouvelle règle qui sera la même pour tous.

Course contre le temps

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires
- . Eduquer au développement durable

Objectifs spécifiques

- . Respecter plusieurs contraintes de jeu et développer des stratégies
- . Additionner des durées et des quantités

Matériel pour une équipe de 3 à 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 pendule avec aiguilles mobiles,
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6,
- . 50 cartes : 12 cartes puits, 12 cartes irrigation, 20 cartes pluie et 6 cartes joker,
- . 62 « cartes eau » : 30 cartes de 50 l, 20 cartes de 100 l, 12 cartes de 200 l

But du jeu

Deux équipes de 3 à 4 joueurs luttent contre le temps (une durée de 12 heures, de minuit à midi) pour aider les habitants d'un petit village africain à collecter de l'eau avant que la sécheresse n'épuise leurs réserves. Pour gagner, il faut avoir récupéré la plus grande quantité d'eau possible avant midi.

Déroulement

- . Placer les cartes (puits, pluie, irrigation et joker) mélangées et retournées en 5 lignes de 10 sur la table. Pour démarrer la partie, régler les aiguilles de la pendule sur minuit : une nouvelle journée commence.
- . Le premier joueur d'une équipe retourne 2 cartes, selon le principe du Memory :
 - S'il obtient une paire de 2 cartes identiques, elles sont retirées du jeu et l'équipe gagne une « carte eau ». Les cartes retournées ont des valeurs différentes :
 - 2 Cartes puits ou 2 cartes irrigation = 50 litres
 - 2 Cartes Pluie = 100 litres
 - 2 Cartes Joker = 200 litres
 - S'il obtient une paire de 2 cartes différentes, le même joueur lance le dé et avance les aiguilles de la pendule selon la durée indiquée par le dé (1 = 15mn ; 2 = 30mn ; 3 = 45mn ; 4 = 1h ; 5 = 2h, 6 = 3h). Après validation des deux équipes, les cartes sont alors remises dans le jeu. **Les joueurs des 2 équipes veilleront à mémoriser leur emplacement pour collecter un maximum d'eau.**
- . Un joueur de l'autre équipe prend la main et retourne 2 cartes...
- . Le jeu s'arrête quand le soleil est au zénith, il est midi. Il peut aussi s'arrêter avant, s'il n'y a plus de « carte eau » à gagner. Chaque équipe comptabilise alors la quantité d'eau récupérée.

Variante

Il est possible de proposer un niveau de difficulté supérieur en changeant les durées indiquées par le dé : (1 = 20mn ; 2 = 35mn ; 3 = 50mn ; 4 = 1h05 ; 5 = 2h10, 6 = 3h15)...

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Chaque joueur doit s'appuyer sur la mémoire des autres pour repérer les emplacements des cartes.

Mystère à l'école

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires.
- . Résoudre une énigme en un temps donné.

Objectifs spécifiques

- . Respecter plusieurs contraintes de jeu et développer des stratégies.
- . Effectuer des déductions.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu,
- . 4 pions « écolier » (de base inférieure à 1 cm^2 = taille des cases),
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6,
- . 1 dé avec 3 faces "1" et 3 faces "2",
- . 1 jeton blanc
- . 1 carnet de détective (à reproduire)
- . 8 cartes « personnages-voleurs »,
- . 8 cartes « lieux »,
- . 8 cartes « livres ».

But du jeu

Ce jeu s'inspire de l'idée initiale du *Cluedo*. Une équipe de 4 joueurs doit résoudre une énigme en un temps donné : Qui a volé un livre ? De quel livre s'agit-il ? Dans quelle salle de l'école, le livre est-il caché ?

Déroulement

. Le maître du jeu (l'enseignant) cache sous le plateau 1 carte « lieu », 1 carte « voleur » et 1 carte « livre ». Il reste 21 cartes que l'on mélange. Chaque membre de l'équipe reçoit 3 cartes qu'il ne montre pas à ses partenaires. Le reste du paquet sert de pioche que l'on place sur le plateau.

. Les 4 pions écoliers sont placés dans la bibliothèque au centre du plateau. Pour développer l'esprit d'équipe, les joueurs n'ont pas de pions attirés : **dans l'intérêt du jeu, il est donc possible qu'un même pion soit utilisé successivement par plusieurs joueurs.**

. On peut alors proposer que deux joueurs différents dévoilent chacun une carte pour un premier échange. Les deux volontaires qui auront lu leur carte, cocheront sur le carnet de détectives le titre du livre, le lieu ou le nom du personnage trouvés par l'équipe.

. Chacun leur tour, les joueurs lancent les 2 dés :

- Le dé avec les faces 1 et 2 indique la progression du temps. On déplace le jeton blanc (qui symbolise le temps) sur les cases du pourtour du plateau dans le sens des aiguilles d'une montre (à partir de la case pendule).
- Le dé constellations de 1 à 6 indique le déplacement des enfants détectives dans l'école (cases beiges).

. Chaque salle dispose de 2 à 4 portes que l'on emprunte à sa convenance. Pour entrer dans une pièce, il n'est pas nécessaire de faire le nombre exact. **Lorsque 2 pions écoliers se retrouvent dans une même salle, un indice** (lieu, énigme ou voleur) **est donné par n'importe quel joueur de l'équipe** qui le coche sur le carnet de détectives pour faire avancer la recherche.

. Sur les cases "déplacements", 8 cases beiges font apparaître un **i** comme **indice** : chaque fois qu'un joueur fait passer ou arrête un pion-écolier sur l'une d'elles, **il prend une nouvelle carte dans la pioche sans la dévoiler aux autres.**

. **L'équipe a gagné** si elle a réussi à trouver les 3 éléments dans le temps imparti.

. **L'équipe a perdu** si le jeton blanc a fait le tour du plateau avant la résolution complète de l'énigme.



Contraintes et stratégies qui favorisent échanges et coopération

- Contraintes :

- . Les pions-écoliers ne peuvent pas reculer.
- . Il ne peut y avoir plus de 2 pions-écoliers dans une même salle.
- . Un joueur ne peut montrer un de ses indices à l'équipe que lorsqu'un pion écolier en retrouve un autre dans la même salle.

- Stratégies d'équipes :

- Certaines équipes cherchent à prélever un maximum de nouveaux indices en passant sur les cases i.
- D'autres font se suivre le plus possible les pions écoliers pour favoriser les rencontres dans une même salle.
- Après un échange d'indices, pour gagner du temps et éviter les longs trajets, il faut faire sortir vite un pion-écolier et laisser le deuxième dans la salle pour qu'un troisième le rejoigne, permettant ainsi à l'équipe de dévoiler un nouvel indice.

⇒ **Il faut donc éviter toute précipitation et déterminer entre partenaires de jeux quel est le pion à déplacer.**

Et pour finir...

Chaque équipe peut recommencer une nouvelle partie de façon à résoudre l'énigme plus rapidement (il suffit de compter les cases couleurs après celle où s'est arrêté le jeton blanc). Il sera alors nécessaire de discuter pour établir ce qui a fait perdre du temps et mettre au point une stratégie plus efficace.

Belfedar

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Prévenir la violence et gérer positivement les conflits.

Objectifs spécifiques

- . Mieux se connaître et mieux connaître les autres.
- . Développer l'estime de soi.
- . Favoriser l'expression créative, l'écoute, la coopération...

Matériel pour une équipe de 4 à 8 joueurs

- . Jeu *Belfedar* (Conception : Université de Paix - Christelle Lacour, en partenariat avec la Fondation Evens) composé de :
 - 1 guide d'animation + les règles du jeu.
 - 1 plateau de jeu, 1 minuteur, 8 pions, 8 portes, 1 dé.
 - 8 cartes aide-mémoire, 9 cartes «bouclier», 49 cartes «fiole» (potion magique ou sortilège).
 - 125 cartes «défi» recto-verso de 2 couleurs (soit 250 défis).
- . 1 règle de jeu plastifiée (conseils).
- . À prévoir :
 - Des crayons et du papier.
 - Le matériel indiqué dans les défis concernés : objets dans la pièce, ciseaux, papier collant, vêtements, bandeau pour les yeux, écharpe ou corde, montre indiquant les secondes, sac,...

But du jeu

L'objectif des joueurs est d'ouvrir toutes les portes de la forteresse de *Belfedar*, pour sortir et rejoindre le monde merveilleux d'Uménia. Pour cela, ils doivent gagner des clés ou des bombes. À la fin du jeu, s'il reste une seule porte fermée, un sortilège jeté par la sorcière Belfedar referme toutes les portes et emprisonne à tout jamais les joueurs dans le château...

Pour atteindre leur objectif, les joueurs doivent relever ensemble des défis (mimes, dessins, jeux passant par la parole, l'écriture, le mouvement, le chant...) selon 3 niveaux de difficulté. Le rôle de l'animateur sera de maintenir un climat de coopération puis à la fin du jeu de proposer un échange autour du vécu du groupe tout au long de la partie.

Déroulement

cf. guide d'animation + règles du jeu.

Conseils

- . *Belfedar* permet d'apprendre à mieux se connaître, il peut être utilisé au début d'une année scolaire. Il est intéressant de l'utiliser plusieurs fois afin de développer la coopération dans le groupe.
- . Le temps d'une partie se situe entre 45 mn et 1h. Le maître du jeu peut allonger ou réduire la partie.
- . Il est conseillé de jouer dans une grande salle permettant les déplacements relatifs aux défis et de se procurer tout le matériel nécessaire pour la réalisation des activités.
- . Certaines activités peuvent déstabiliser les joueurs (mimes, jeux passant par le chant...) mais l'outil est très facilement adaptable. Il est important de trier au préalable les défis en fonction des élèves. Le *bouclier* est une carte que l'on peut utiliser comme joker, pour « passer » un défi : elle est d'un grand intérêt pour éviter la mise en échec d'un joueur. On doit pouvoir laisser le choix au participant de choisir un défi au recto ou au verso de la carte.
- . Certaines cartes peuvent être compliquées à comprendre, d'où l'importance du rôle du maître de jeu qui va pouvoir expliciter la carte. Le maître du jeu doit connaître l'outil et préparer ses activités (consulter le site du jeu *Belfedar*: <http://www.belfedar.org/>)



Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. *Belfedar* est un jeu coopératif, c'est-à-dire un jeu où le simple plaisir de jouer est mis en avant dans la poursuite de l'objectif de groupe qui sera atteint grâce à l'entraide dans les interactions. Le but est donc d'être solidaire, de collaborer, d'avancer tous ensemble jusqu'aux portes de la forteresse. Les activités sont généralement coopératives (elles sont interactives, permettent l'échange, l'écoute).

. La manière de jouer l'est aussi : les joueurs ont tout intérêt à s'écouter, à négocier, à s'entraider pour réussir les défis qui les amèneront à la victoire.

Ainsi, si un joueur tombe sur une case « bombe », tous les joueurs participent à l'activité, et ce sont encore tous les joueurs qui ont quelque chose à y gagner : faire disparaître définitivement une porte de la forteresse, mais également se placer sur la case « bombe » tous ensemble avant de continuer à jouer.

. De la même manière, le jeu ne se termine que lorsque tous les joueurs ont réussi une épreuve collective coopérative. L'idée est donc bien : tout le monde gagne ou tout le monde perd !

Les Poilus, l'amitié plus forte que la guerre ?

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires.

Objectifs spécifiques

- . Respecter plusieurs contraintes de jeu et développer des stratégies.

Matériel pour une équipe de 2 à 5 joueurs

- . Jeu « *Les Poilus, l'amitié plus forte que la guerre ?* » (Conception : Fabien Riffaud et Juan Rodriguez, dessins de Tignous. Édité par Sweet Games) composé de : 6 cartes « Poilu » Face Porte-Bonheur, 59 cartes Menaces, 16 tuiles Soutien, 5 jetons Discours, 1 marqueur Chef de Mission, 1 carte Paix, 1 carte Monument, 1 Aide de Jeu, 1 règle de jeu.
- . 1 plateau de jeu plastifié
- . 1 amorce de jeu + 3 aides plastifiées.
- . 1 règle de jeu (simplifiée) et plastifiée.

But du jeu

Les joueurs prendront le rôle d'un groupe d'amis français mobilisés en même temps. Ils devront se soutenir les uns et les autres pour survivre aux funestes événements...

. Entrée dans le jeu :

Lire l'amorce (*Sur la Grand-Place du village...*) pour mettre les joueurs dans l'ambiance. Présenter les différents éléments du jeu (cf. Aide 1).

. Mise en place du jeu :

- Les cartes « Menaces » et « Coups durs » sont mélangées puis posées sur le plateau de jeu :
 - . 25 cartes sont placées sur la carte « Paix » et forment la pile des « Épreuves » à surmonter.
 - . Les 34 cartes restantes sont placées sur la carte « Monument » : cette pile constitue la « Réserve de Moral » dont le groupe dispose.
- On place les « Discours » entre les deux piles de cartes en fonction du nombre de joueurs (5 jetons pour 2 à 3 joueurs, 4 jetons pour 4 joueurs, 3 jetons pour 5 joueurs).
- Chaque joueur choisit une carte « Poilu » et la pose devant lui (face « Porte-Bonheur » visible) : le pion *Chef de Mission* est attribué au joueur le plus moustachu.
- Les « tuiles de soutien » sont posées sur la table, face « tasse » visible : chaque joueur en choisit 3.

. Déroulement du jeu :

A travers des Missions successives, les joueurs vont tenter de vider la pile des « Épreuves » pour rendre visible la carte « Paix ». **L'équipe gagne la partie lorsque la carte « Paix » est visible et que les joueurs n'ont plus aucune carte en main. L'équipe perd la partie dès que la carte « Monument » est rendue visible.**

La partie se déroule en une **série de Missions** se déroulant à chaque fois en quatre étapes :

1. **La Préparation** (les joueurs reçoivent des cartes « Épreuves » pour tenter d'atteindre la Paix).
2. **La Mission** (les joueurs choisissent leurs actions pour le tour).
3. **Le Soutien** (les joueurs donnent leur Soutien aux joueurs en difficulté).
4. **La Baisse de Moral** (des cartes de la pile « Monument » viennent s'ajouter à la pile de la « Paix »).

. Déroulement d'une mission :

1. Préparation

- . L'équipe choisit le nombre de cartes distribuées (de 1 à 3) à chaque joueur (= difficulté de la mission): plus la mission est difficile, plus grand sera le nombre d'Épreuves mises en jeu et donc de menaces à affronter.
- . Le Chef de Mission distribue les cartes (obligatoirement 3 cartes pour la 1^{ère} mission) une par une, en commençant par lui, car il doit montrer l'exemple. Les cartes sont prélevées sur la pile des Épreuves.
- . Il donne un jeton « **Discours** » (s'il en reste) à son voisin de droite.

2. La mission (cf. Aides 2 & 3).

Pendant la Mission, les joueurs vont tenter de jouer les cartes qu'ils ont en main.

- Si un joueur a reçu une carte « **Menace** » : il la pose dans *le no Man's land*.
Mais **attention....** pour que la Mission puisse continuer, il ne faudra jamais avoir 3 Menaces identiques en même temps. S'il ne peut poser sa carte, le joueur la garde en main.
- Si un joueur a reçu une carte « **Coups Dur** » : il la garde en main ou choisit de la poser à côté de son poilu : dans ce dernier cas, il ne pourra pas jouer au tour suivant.
Attention : un joueur avec 4 cartes « Coups Durs » placées à côté de son poilu provoque la chute du groupe et entraîne immédiatement la fin de partie.
- Si le joueur ne peut déposer aucune carte, il se replie : il choisit une de ses tuiles **Soutien** (s'il lui en reste) qu'il pose face « *tasse* » visible sur son personnage. Il ne joue plus durant le reste de cette mission et conserve les cartes qui lui restent en main.
- Un joueur peut défausser (= retirer) une des cartes du *No Man's Land* comportant le même type de Menace que son Porte-Bonheur (cf. sur la carte poilu). La carte **Poilu** du joueur est alors retournée. Pour pouvoir réutiliser son Porte-Bonheur il devra le récupérer (cf. Soutien). Cette action permet d'éviter qu'il y ait trois menaces identiques en même temps, ce qui ferait perdre la mission.
- Si un joueur a reçu la carte « **Joyeux Noël** » : il peut la jouer pour retirer un **Coup Dur** chez un autre joueur.
- Le joueur qui a reçu un **Discours** en début de mission choisit un type de **Menace**. Chacun des autres joueurs, encore dans la Mission, peut alors défausser une carte de sa main contenant ce type de **Menace**. Le **Discours** est ensuite retiré du jeu.

La Mission peut se terminer de 2 façons :

- . tous les joueurs se sont repliés, la Mission est alors réussie. Les cartes du *No Man's Land* sont enlevées du jeu et placées dans la défausse.
- . 3 Menaces identiques sont présentes dans le *No Man's Land* : dans ce cas la Mission est un échec. Les cartes du *No Man's Land* sont remélangées dans la pile des « Epreuves » et il faudra les affronter à nouveau.

Dans les 2 cas, on garde les cartes non jouées en main et les « *Coups Durs* » restent assignés à chaque Poilu. On passe ensuite à l'étape du Soutien.

3. Le Soutien

- . Les joueurs retournent la tuile **Soutien** qu'ils avaient posée sur leur carte **Poilu** au moment de leur repli et la donnent au joueur désigné (à droite ▷ = 1^{er} joueur à droite ; à gauche ▷▷ = 2^{ème} joueur à gauche...).
- . Le joueur qui aura reçu le plus de Soutien, pourra se débarrasser de 2 cartes « *Coups Durs* » ou récupérer un Porte-Bonheur.
- . En cas d'égalité, les efforts de chacun s'annulent mutuellement et personne n'est soutenu. Les tuiles Soutien reçues sont conservées par les joueurs.

4. La baisse de moral

- . La guerre n'étant toujours pas terminée, le Moral du groupe baisse : on transfère, depuis la pile « Réserve de Moral » vers la pile « Epreuves », **autant de cartes que le total des cartes restant entre les mains des joueurs**, avec un minimum de 3 cartes.
- . Si la carte « Monument » est révélée, la « Réserve de Moral » du groupe est épuisée et la partie est perdue !
- . Si la carte « Monument » n'est pas révélée, une nouvelle manche commence, la guerre continue !

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. *Les Poilus* est un jeu coopératif où les joueurs gagnent ou perdent ensemble. Le bon dosage de la prise de risque individuelle et collective conduira au succès.

. Les conditions de défaite (3 menaces identiques dans le No man's land, un poilu qui a 4 coups durs...) incitent les joueurs à collaborer pour que la mission ne soit pas un échec : ils vont utiliser leur porte-bonheur, leurs tuiles de soutien ou leur discours de façon à aider un autre joueur en difficulté . Le but est d'être solidaire, de collaborer, d'avancer tous ensemble.

Conseils

Bien que simplifiée, la règle du jeu reste complexe. Il est nécessaire que l'enseignant se l'approprie avant de proposer le jeu aux élèves. Il ne faut pas non plus hésiter à expliciter les différents termes utilisés.

Le jeu des échelles

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires
- . S'éduquer au développement durable

Objectifs spécifiques

- . Acquérir des connaissances sur la gestion de l'eau
- . Respecter des contraintes de jeu.

Matériel pour 4 équipes

- . 1 plateau de jeu plastifié.
- . 1 jeu de cartes plastifiées (questions sur l'eau).
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6.
- . 4 pions (de couleurs différentes).
- . 1 règle de jeu plastifiée.

But du jeu

Pour progresser sur le plateau, les équipes doivent répondre à des questions sur l'eau. L'équipe gagnante est celle qui posera la première son jeton sur la case "ARRIVEE".

Déroulement (identique pour chaque équipe)

- . Répartir les élèves en équipes de 4 joueurs. Chaque équipe dispose d'un pion qu'elle pose sur la case départ.
- . Désigner un meneur de jeu. La pile de cartes est posée devant lui. Son rôle consistera à lire les questions des cartes tirées par chaque équipe. Il devra également valider ou non les réponses en lisant la réponse écrite sur la carte.
- . Les joueurs (un joueur de chaque équipe) lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer l'équipe qui va commencer (celle qui a obtenu le plus de points lors du lancer de dé). Pour les équipes suivantes, suivre le sens des aiguilles d'une montre.
- . Après avoir lancé le dé, l'équipe fait avancer son pion du nombre de cases indiqué par le dé (si la case est occupée par une autre équipe, on pose le pion à côté). Elle tire ensuite une carte dans la pile posée devant le meneur de jeu. Celui-ci pose la question inscrite sur la carte :
 - Si la réponse est exacte, l'équipe reste sur la case où elle est arrivée.
 - Si la réponse est inexacte, elle retourne à la case où était son pion.
 - Si l'équipe arrive sur une case avec un numéro vert et qu'elle répond correctement à la question, elle monte l'échelle (elle fait un grand bond en avant sur le parcours !).
 - Si l'équipe arrive sur une case avec un numéro rouge et qu'elle ne répond pas correctement à la question, elle descend le toboggan (elle régresse sur le parcours !). Si elle répond correctement; elle reste sur la case.

Contrainte :

- Quand l'équipe n'arrive pas exactement sur la case "ARRIVEE", elle continue en repartant en arrière pour parcourir le nombre de cases indiqué par le dé.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Les réponses aux questions nécessitent la concertation entre les joueurs.

Jeu de l'oie de l'eau

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Jouer en équipe en s'appuyant sur ses partenaires
- . S'éduquer au développement durable

Objectifs spécifiques

- . Acquérir des connaissances sur la gestion de l'eau
- . Respecter des contraintes de jeu.

Matériel pour 4 équipes

- . 1 plateau de jeu plastifié.
- . 2 cartes plastifiées (questions sur l'eau & réponses aux questions).
- . 1 carte plastifiée "*Je perds ou je gagne de l'eau ?*"
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6.
- . 4 pions (de couleurs différentes).
- . 60 cartes "eau" : 30 cartes de 50 l et 30 cartes de 100 l
- . 1 règle de jeu plastifiée.

But du jeu

Pour progresser sur le plateau, les équipes doivent répondre à des questions sur l'eau. L'équipe gagnante est celle qui posera la première son jeton sur la case "PLANETE BLEUE" en ayant récolté un maximum d'eau.

Déroulement (identique pour chaque équipe)

- . Répartir les élèves en équipes de 4 joueurs. Chaque équipe dispose d'un pion qu'elle pose sur la case départ.
- . Désigner un meneur de jeu. Lui donner les cartes "*Questions*" et "*Réponses*" ainsi que la carte "*Je perds ou je gagne de l'eau ?*" et les cartes "eau".
 - Son rôle consistera à lire les questions (carte plastifiée "questions") et à valider ou non les réponses en lisant la réponse (carte plastifiée "réponses").
 - Il attribuera ou demandera les cartes "eau". aux équipes en fonction des cases sur lesquelles elles arrivent et de leurs réponses aux questions.
 - C'est également lui qui indiquera si l'équipe peut rejouer ou bien si c'est l'équipe suivante qui jouera deux fois.
- . Les joueurs (un joueur de chaque équipe) lancent le dé à tour de rôle afin de déterminer l'équipe qui va commencer (celle qui a obtenu le plus de points lors du lancer de dé). Pour les équipes suivantes, suivre le sens des aiguilles d'une montre.
- . Quand l'équipe arrive sur une case, le meneur de jeu pose la question correspondant à la case :
 - Si l'équipe répond correctement, elle reste sur la case : elle gagne le nombre de litres d'eau indiqué ou ne perd que la moitié de l'eau indiquée (carte "*Je perds ou je gagne de l'eau ?*"). Si la case lui donne la possibilité de rejouer, elle rejoue.
 - Si l'équipe ne connaît pas la réponse, elle reste sur la case mais ne gagne pas le nombre de litres d'eau indiqué et ne peut pas rejouer si la case en donne la possibilité. Par contre elle perd le nombre de litres d'eau indiqué si elle est sur une case où l'on perd de l'eau.

Contraintes et stratégies:

- Il faut le nombre exact de points pour arriver sur la case "PLANETE BLEUE". Si ce n'est pas le cas, l'équipe passe son tour.
- Une équipe qui arrive la première mais sans eau sur la case "PLANETE BLEUE" ne gagne pas.
- Si une équipe arrive sur une case où elle perd de l'eau et qu'elle n'a pas assez d'eau à "perdre", elle retourne à la case d'où elle vient sans même répondre à la question.
- Si une équipe arrive sur une case où elle perd de l'eau, elle peut décider de ne pas jouer (pour ne pas perdre d'eau): elle retourne à la case d'où elle vient et passe son tour

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Les réponses aux questions nécessitent la concertation entre les joueurs, de même que la décision de passer un tour.

Le crayon coopératif

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Apprendre à agir ensemble

Objectifs spécifiques

- . Coordonner l'œil et la main.
- . Améliorer l'habileté manuelle et la concentration.
- . Prendre conscience de sa force.

Matériel pour une équipe de 20 joueurs

- . 1 support de crayon coopératif,
- . 1 crayon coopératif (crayon de cire, feutre ou craie) non fourni,
- . Modèle à reproduire, circuit fermé à parcourir, labyrinthes (format A3).

But du jeu

Les enfants tirent les ficelles pour diriger un crayon et, dès lors, le groupe (jusqu'à 10 enfants) peut réaliser le défi qui lui est proposé : en synchronisant leurs mouvements, ils parviennent plus ou moins aisément à suivre le dédale d'un labyrinthe ou le circuit d'une course automobile, à dessiner un motif...

Déroulement

. Le crayon coopératif est fixé dans la rainure du support. Le support a la forme d'une fleur à laquelle sont accrochées jusqu'à 20 ficelles qui seront tendues chacune par un participant. Néanmoins, le nombre de joueurs peut varier si chacun tient par exemple deux ficelles (les ficelles peuvent aussi se retirer facilement pour en choisir le nombre). Les joueurs tiennent simultanément le crayon via une corde tendue. Placés autour d'une table, ils vont dessiner sur des feuilles de papier. On peut jouer en parlant ou en silence...

. A partir de cette base simple, vous pouvez imaginer de nombreuses applications:

- Préparer un circuit sur la feuille, façon course de voitures, ou des balises à contourner, façon régates. Les joueurs doivent suivre le circuit, sans déborder des limites, le plus prudemment possible, ou le plus rapidement possible.
- Résoudre un labyrinthe en groupe.
- Réaliser un dessin imposé par un modèle (fleur, animal, maison...).
- Plus fort encore : réaliser un dessin imposé, sans modèle !
- Ecrire un mot ou une courte phrase.
- Réaliser un dessin symétrique à un dessin imposé.
- Il n'y a pas de limite à votre imagination...

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. L'activité est coopérative car elle requiert beaucoup d'écoute et donne à chacun une place indispensable.

. Dans les applications de type "parcourir un circuit", les joueurs communiquent peu verbalement, mais fusionnent en un esprit de groupe qui déplace le crayon.

. Dans les applications de type "dessin ou écriture », les joueurs au contraire communiquent énormément, négocient la réalisation du dessin, coopèrent pour le réaliser.

→ Le crayon coopératif est donc, selon ses applications, un jeu de "fusion" ou de "coopération".

Les chaises à ranger

Jeu édité par Pirouette- éditions.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . S'entraider pour reproduire une structure en bois
- . Trouver un mode de communication orale adapté.

Objectifs spécifiques

- . Développer le sens de l'observation et la perception de l'espace.
- . Développer la motricité fine (modèles qui nécessitent la recherche d'équilibres).
- . Etre attentif aux consignes données.
- . Décrire oralement avec précision.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs

- . 24 chaises en bois
- . 60 fiches modèles à reproduire (motifs à plat, équilibres, points de vue)

But du jeu

Une équipe de 4 joueurs lutte contre le temps pour reconstituer un modèle. Il est possible de fixer un temps maximum pour réaliser la structure ou de chronométrer et comparer la vitesse d'exécution de 2 équipes.

Déroulement

- . Les joueurs 1 et 2 tirent au sort un modèle à reproduire (série choisie par l'enseignant en fonction du niveau de difficulté). Ils sont les seuls à voir le modèle. Ils donnent aux 2 autres joueurs les chaises qui leur seront nécessaires pour la construction.
- . Les 2 autres joueurs doivent reproduire le modèle en suivant les consignes orales (aucun geste n'est autorisé) des joueurs 1 et 2. Au signal de départ, donné par l'enseignant(e), les joueurs 3 et 4 commencent la construction. En cas d'erreur, les joueurs 1 et 2 doivent adapter leurs consignes pour réorienter la construction.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Les joueurs 1 et 2 doivent trouver un mode de communication orale adapté. En effet, ils s'aperçoivent que parler "sans geste" tout en expliquant "des gestes à faire" n'est pas si simple qu'il n'y paraît...
- . Les joueurs 3 et 4 doivent se mettre d'accord pour reproduire le modèle à l'aide des descriptions que vont leurs camarades.

Le memory du zoo

Jeu adapté de « Zoo mémo ».

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . S'appuyer sur la mémoire collective

Objectif spécifique

- . Développer le sens de l'observation et la perception de l'espace.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs

- . 2 plateaux « zoo » avec 6 cases pour les animaux,
- . 1 plateau « gardien » avec la route menant de la maison du gardien vers le zoo,
- . 1 pion (= gardien),
- . 24 cartes « animal » bleues
- . 8 cartes "gardien" bleues.

But du jeu

Une équipe de 4 joueurs doit ramener les animaux échappés de leurs enclos avant que le gardien du zoo ne s'en aperçoive !

Déroulement

. Répartir les 4 membres de l'équipe en 2 binômes et donner un plateau « zoo » à chacun. Poser le plateau « gardien » sur la table et disposer à côté les 24 « cartes animal » et les 8 cartes « gardien » en 8 lignes de 4.

Il faut retrouver les animaux par paires pour les ramener au zoo. On retourne les cartes 2 par 2 :

- si on a une paire, on place les deux cartes sur la case correspondante du plateau « zoo ».
- si l'on n'a pas la paire, on remet les deux cartes en place en mémorisant leur emplacement.
- si on retourne une carte "gardien", celui-ci avance d'une case sur le plateau « gardien ».

. Le jeu sera gagné si tous les animaux ont retrouvé leur place avant l'arrivée du gardien au zoo.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. Pour gagner, l'équipe doit avoir rempli les 2 plateaux « zoo ». Les binômes ont donc tout intérêt à s'entraider pour retrouver les cartes.

. Les binômes mettent en commun leur mémoire pour retrouver l'emplacement des animaux : les joueurs peuvent, par exemple, décider que chacun mémorisera les emplacements de telle ou telle colonne...

Tangram coopératif

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Mettre en place des stratégies coopératives en groupe pour effectuer une tâche commune.

Objectif spécifique

- . Reconstituer des figures à partir de formes géométriques.

Matériel pour une équipe de 4 joueurs (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de jeu.
- . 2 pions.
- . 1 dé avec les constellations de 1 à 6.
- . 7 pièces de tangram
- . 8 gabarits à reconstituer

But du jeu

Une équipe de trois à quatre joueurs doit reconstituer une figure donnée en utilisant toutes les pièces du tangram.

Déroulement

- . Choisir un gabarit à reconstituer et placer les deux pions sur la case « départ » du plateau. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé, il peut alors déplacer l'un des 2 pions sur le plateau de jeu en fonction du nombre indiqué par le dé.
- . Le joueur doit placer sur le gabarit la pièce correspondant à celle représentée sur la case où son pion est arrivé. S'il tombe sur une case « étoile », il peut choisir n'importe quelle pièce.
- . L'équipe a gagné quand le tangram est reconstitué avant que les pions n'aient parcourus toutes les cases du plateau.
- . L'équipe a perdu si les 2 pions arrivent en fin de parcours avant la reconstitution de la figure.

Variantes

- . En fonction de l'âge des élèves, le gabarit peut être de la taille des pièces, ou en noir avec traits, ou en noir sans traits.
- . On peut compliquer le jeu en donnant une autre fonction à la case « étoile » : retirer une pièce, ne pas prendre de pièce..... Quand un joueur tombe sur une « étoile » il obtient une carte BONUS, cette carte permet de relancer le dé une deuxième fois pour une nouvelle chance. Elle est utilisable avant n'importe quel lancer du groupe.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

Le choix de la pièce quand le joueur tombe sur une case « étoile » relève d'un débat entre les joueurs de l'équipe de même que le placement des pièces sur le gabarit.

Loto des nombres

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Apprendre à jouer en équipe et à s'entraider entre partenaires.
- . Renforcer la connaissance des nombres (lecture et écriture en chiffres, ordre et décomposition)

Objectifs spécifiques

- . Effectuer des choix.
- . Calculer mentalement.
- . Classer des nombres dans l'ordre croissant.

Matériel pour une équipe de 3 joueurs (On multiplie ce matériel en fonction du nombre d'équipes constituées.)

- . 1 grille de nombres à choisir en fonction de la difficulté entre les 3 séries proposées (nombres compris entre 10 et 70, entre 50 et 120, entre 100 et 800)
- . 1 dé avec les nombres de 0 à 9
- . 1 dé avec les dizaines (10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90)
- . 1 feutre effaçable ou 18 pions (haricots...)
- . 1 grille de nombres vierge

But du jeu

Quelle que soit la grille support choisie, pour gagner, une équipe doit avoir coché toutes les cases (ou poser un pion dessus). Pour éviter que le jeu ne dure trop longtemps, on peut décider avant le début de la partie que dès que 4 ou 5 cases d'une grille sont cochées, l'équipe concernée a gagné.

Déroulement

- . Composer des équipes de 3 joueurs.
- . Le premier joueur de l'équipe 1 lance le dé des dizaines, le deuxième joueur lance le dé des chiffres de 0 à 9 :
 - si la somme des nombres obtenue avec les 2 dés est égale à un nombre de la grille, celui-ci est coché. Pour les grilles "50-120" et "100-800", l'équipe a le choix entre l'addition et la multiplication pour atteindre le nombre voulu.
 - si tel n'est pas le cas, les joueurs devront choisir lequel des 2 dés lancera le troisième joueur pour obtenir un nombre de la grille.
- . Quand le troisième joueur de l'équipe 1 a fini de jouer, l'équipe 2 prend les dés et procède de la même façon...

Variantes (utilisation de la grille vierge)

- . On remplit la grille en fonction des apprentissages que l'on veut renforcer (Ex : nombres compris entre 10 et 30 ou entre 60 et 90...).

- . La grille doit être complétée avec des nombres placés dans l'ordre croissant. Les membres de l'équipe choisissent l'emplacement des nombres obtenus par l'addition des points de leurs dés.

Stratégie : Les nombres inférieurs à 20 seront placés de préférence sur la première ligne. Les nombres compris entre 21 et 40 iront dans les cases de la deuxième ligne et ceux supérieurs à 40, sur la troisième ligne. Un nombre placé ne peut plus changer de place. Il est possible qu'un nombre ne puisse pas trouver de place sur la grille au cours de la partie.

Comme précédemment, chaque joueur lance un dé : le premier celui des chiffres de 0 à 9, le deuxième celui des dizaines et le troisième l'un des deux au choix, en fonction des besoins.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Il faut penser en équipe quel dé on relance et quel emplacement de la grille on choisit pour placer les nombres dans l'ordre croissant.

Visio'coop

Jeu produit par l'OCCE AD04.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . S'entraider pour reproduire une structure en bois.
- . Trouver un mode de communication orale adapté.

Objectifs spécifiques

- . Développer la perception de l'espace.
- . Développer la motricité fine (les modèles nécessitent la recherche d'équilibres).
- . Etre attentif aux consignes données.
- . Décrire oralement avec précision.

Matériel pour deux équipes de 3 joueurs

- . 24 blocs de bois,
- . 36 cartes modèles à reproduire,
- . 2 bandeaux.

But du jeu

Deux équipes s'opposent durant un temps donné : un « bâtisseur » désigné pour chacune des deux équipes doit réaliser une structure selon les directives reçues : il empile les blocs de construction tandis que ses coéquipiers le guident. Le seul problème est que le bâtisseur a les yeux bandés...

Chaque structure réalisée rapporte des points à l'équipe. L'équipe gagnante est celle qui a obtenu le meilleur score.

Déroulement

. Préparation du matériel

- 24 pièces géométriques en bois (pavés, cubes, cylindres...) : trier les 24 blocs de bois en deux jeux équivalents. Chaque jeu se compose de « 2 x 6 » blocs différents. Donner un jeu à chaque équipe.
- 36 cartes représentant les constructions à réaliser : celles-ci sont de difficultés croissantes (sur chaque carte, un nombre [de 3 à 8] indique la difficulté et le nombre de pièces à utiliser) et demandent donc une adresse de plus en plus grande pour pouvoir réaliser la construction. Répartir ces cartes en piles (en fonction du nombre de pièces à utiliser). Les piles de cartes sont communes aux deux équipes.

. Constitution des équipes

- Constituer deux équipes de trois élèves et les laisser s'attribuer les rôles dans l'équipe : 1 « bâtisseur » qui aura les yeux bandés, 1 « ingénieur » et 1 « assistant » qui ne touchent à rien mais guident le bâtisseur par la parole.

. Organisation de la partie

- Les deux équipes s'opposent pendant un temps donné (par l'enseignant), charge à elles de réaliser le meilleur « score » possible (en totalisant les points acquis pendant la durée du jeu).
- Laisser le « bâtisseur » choisir le nombre de pièces qu'il veut utiliser puis lui bander les yeux. Les deux autres coéquipiers choisissent une construction dans la pile correspondant au nombre de pièces retenus par le bâtisseur. Les deux équipes comment le jeu.
 - L'ingénieur et son assistant discutent alors entre eux avant de communiquer, les informations au bâtisseur.
 - Une fois la construction terminée, les équipiers la comparent avec celle de la carte et la valident ou non. Si la construction est validée l'équipe reçoit la carte correspondante. Sinon, la carte est remise sous la pile.
- Les membres de l'équipe changent de rôles et commencent une nouvelle construction en procédant comme précédemment. Le nombre de pièces utilisées est débattu en équipe.
- A la fin du temps imparti, chaque équipe comptabilise le nombre de points obtenus (en totalisant les nombres inscrits sur les cartes gagnées).

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Les « ingénieurs » et leurs « assistants » doivent trouver un mode de communication orale adapté. En effet, parler "sans geste" tout en expliquant "des gestes à faire" n'est pas si simple qu'il n'y paraît...
- . Le « bâtisseur » doit être à l'écoute de ses partenaires pour achever la construction.

Biduletruc

Versions coopératives du jeu de société *Biduletruc*, édité par les Editions Rosebud.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Faire évoluer les règles d'un jeu compétitif en un jeu coopératif.
- . Acquérir du vocabulaire dès le CP.

Objectifs spécifiques

- . Expliciter et argumenter son choix.
- . Etablir des liens entre les mots.
- . Découvrir et mémoriser : des expressions, les différents sens d'un mot.

Matériel pour une équipe ou une classe

- . 1 boîte « *biduletruc* » comprenant : 68 cartes « mot » bleues, 12 cartes « action » rouge, 11 cartes « joker » violettes, 1 dicobidule (170 associations établies, peut se compléter), règle.
- . 1 dictionnaire (éventuellement).
- . Des aimants (pour la version en classe complète).
- . 1 fiche de résultats de l'équipe (à reproduire).
- . 1 règle de jeu plastifiée.

But du jeu

Le but du jeu est de former un maximum d'associations d'idées avec les mots indiqués par les cartes retournées et ce, dans un temps limité. L'équipe qui a formé le plus d'associations a gagné.

Déroulement du jeu / versions coopératives

Equipes de 4 joueurs :

Fréquence & durée : plusieurs séances (en fonction du nombre d'équipes) hebdomadaires de 30 minutes (une séance par équipe).

. On constitue des équipes de 4 joueurs. Les équipes joueront à tour de rôle (une par jour, ou à un autre rythme...). On fixe le temps imparti à l'équipe pour réaliser un maximum d'associations d'idées (30 minutes maximum).

. Chaque joueur de l'équipe reçoit 10 cartes « mot » (les cartes « action » ne sont pas utilisées). Les cartes « mot » restantes (28) sont mélangées avec les 11 cartes « joker » et constituent la pioche.

. Au départ, 4 cartes bleues sont retournées, face « mot » visible, au centre de la table.

. Le premier joueur place autant de cartes qu'il peut enchaîner sur les cartes déjà posées pour cela, il doit établir des associations d'idées avec les mots indiqués par les cartes :

- Exemple : une des cartes retournées indique le mot « ciel ». Elle peut être recouverte successivement des mots « nuage », « pluie », etc. (lien direct).
- Exemple : le mot « eau » peut être recouvert du mot « bouche » selon l'expression « avoir l'eau à la bouche ». (expression ou jeu de mots).
- Exemple : Le mot « rouge » peut être recouvert successivement des mots « bleu », « rose », « blanc », « noir », etc. (famille de mots).

. Durant cette phase, le joueur échange avec ses partenaires pour valider ou invalider ses choix, voire pour demander conseil s'il n'a pas d'idée... Ne l'oublions pas, la victoire sera collective et dépend du nombre d'expressions trouvées.

. Quand le joueur ne peut pas poser une carte, il en pioche une dans le talon :

- S'il peut la poser, il continue à jouer.
- S'il pioche une carte « joker » (Biduletruc), il peut la poser sur n'importe quelle carte et continuer une nouvelle série d'associations d'idées. Attention : un seul joueur par tour peut poser une carte Biduletruc !
- S'il ne peut pas la poser non plus, il passe son tour. Le joueur suivant procède de la même façon.

. Au fur et à mesure que le joueur pose des cartes « *mot* », un autre joueur de l'équipe note les mots sur la fiche Biduletruc de l'équipe. Quand le temps imparti à l'équipe s'est écoulé, l'équipe présente ses associations d'idées au

reste de la classe en argumentant ses choix. Si un élève estime que l'association est incorrecte, il dit "*Dico*". On regarde alors dans le *Dicobidule* si cette association est référencée. Le *Dicobule* étant un peu restrictif, on peut aussi vérifier dans un dictionnaire. Quand le choix des mots est validé, on comptabilise les points obtenus par l'équipe.

. On procède ainsi pour chaque équipe. En fin de semaine on compare les scores des équipes.

Toute la classe :

Fréquence & durée : 1 à 2 séances hebdomadaires de 1h-1h15.

. L'enseignant affiche avec des aimants 4 cartes « mots » au tableau et distribue le reste des cartes à chaque élève qui en reçoit une ou deux. La consigne est de poser sa carte sur l'une des 4 en respectant des associations d'idées.

. Chaque élève doit expliciter son choix à l'oral. Si un élève n'est pas d'accord, il se réfère au *Dicobidule*, voire même au dictionnaire (il est possible alors si le cas se présente de compléter le *Dicobidule* par une définition sous forme de phrase simple).

. Quand le choix est validé, la carte « *mot* » du tableau est remplacée par la carte de l'élève. Le jeu se termine quand toutes les cartes des élèves sont posées.

. Prolongement possible : après avoir joué aux cartes et après avoir obtenu les 4 paquets de cartes, les élèves sont répartis en 4 groupes ; l'objectif étant de réaliser une production d'écrits en suivant l'ordre chronologique des cartes, tout en respectant les associations d'idées.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

. Le débat reste le dispositif principal et il est donc indispensable que chacun y trouve sa place. Les enfants prennent d'abord la parole au sein de leur équipe (ils échangent pour trouver des associations) puis face au groupe classe pour argumenter leurs choix.

. Le résultat de l'équipe dépend de tous les partenaires.

Sur la piste des animaux menacés

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectifs

- . Apprendre à connaître et à protéger les animaux en voie de disparition.
- . Apprendre à jouer en équipe et à s'entraider entre partenaires.

Objectifs spécifiques

- . Sélectionner des informations (image ou texte).
- . Mémoriser des informations.
- . Expliciter et argumenter son choix.

Matériel pour 5 équipes de 4 à 6 joueurs

- . 30 cartes « animaux à protéger » (au recto la photo de l'animal, au verso, les infos le concernant).
- . 120 indices-puzzle (recto image = gros plan de l'animal, verso texte) répartis en 5 sachets.
- . 1 notice d'explications, de solutions et d'informations supplémentaires
- . 1 règle de jeu.

But du jeu

Le principe du jeu est très simple: retrouver les 4 indices puzzles (images ou textes) correspondant à chaque animal en voie de disparition. Les 4 bons indices s'assemblent pour former un mini-puzzle. L'équipe gagnante est celle qui est la première avoir reconstitué ses mini-puzzles.

Déroulement (identique pour chaque équipe)

. Répartir les élèves en 5 équipes de 4 à 6 joueurs. Distribuer à chaque équipe 6 cartes « animaux à protéger » et le sachet d'« indices-puzzle » correspondant. Il est possible de distribuer moins de cartes (pour que le jeu dure moins longtemps ou si le niveau des élèves le nécessite).

Cycle 2 (seuls les « indices-images » sont utilisés)

- . Les « cartes-animaux » et les « indices-puzzle » sont étalés au centre de la table (recto image visible). Chaque joueur pioche à tour de rôle un « indice-image » : avec ses coéquipiers, il le compare aux « cartes-animaux ».
- . Quand l'équipe pense avoir reconnu l'animal, elle pose la pièce de puzzle sur la « carte-animal » correspondante.
- . Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que tous ses mini-puzzles soient reconstitués.

Cycle 3 (les « indices-textes » sont utilisés prioritairement)

- . Les « cartes-animaux » et les « indices-puzzle » sont étalés au centre de la table (verso texte visible). Chaque joueur pioche à tour de rôle un « indice-texte » et le lit à haute voix : chacun des membres de l'équipe choisit une des « cartes-animaux à protéger » et lit les informations données au verso.
- . Le joueur qui a la « carte-animal » correspondante la repose sur la table, prend l'« indice-texte » et le pose dessus. Ses coéquipiers reposent leur « carte-animal ».
- . Si aucun joueur ne retrouve la « carte-animal » correspondant à l'« indice-texte », les membres de l'équipe peuvent élaborer différentes stratégies :
 - Echanger sur les possibilités de choix (*On peut éliminer telle carte d'office car l'« indice-texte » parle de bec et la carte représente un ours ...*).
 - Regarder le recto-image de l'« indice-puzzle » et le comparer aux « cartes-animaux ».
 - Faire relire les informations données au verso des « cartes-animaux » par un autre joueur...
- . Les joueurs procèdent ainsi jusqu'à ce que tous les mini-puzzles soient reconstitués.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Un objectif commun à atteindre pour gagner (reconstituer tous ses puzzles le plus rapidement possible).
- . Possibilités d'entraide entre les partenaires : construction d'une stratégie d'équipe (notamment en cas de difficulté à retrouver l'« image-animal »).



Petits chevaux

Voici une version coopérative de ce jeu de société traditionnel, présent dans de nombreuses classes.

Ce jeu est un jeu coopératif, ce qui veut dire que les joueurs ne gagnent jamais individuellement contre des adversaires, mais qu'ils sont solidaires pour tenter de faire gagner l'équipe entière.

Objectif

- . Faire évoluer les règles d'un jeu compétitif en un jeu coopératif.

Objectifs spécifiques

- . Faire des choix stratégiques en équipe.
- . Donner ou partager des points entre partenaires.

Matériel pour une équipe de 3 joueurs (On multiplie ce matériel en autant d'équipes constituées.)

- . 1 plateau de petits chevaux avec un espace prairie.
- . 1 petit nuage.
- . 2 petits chevaux bleus, rouges, jaunes.
- . 2 dés avec les constellations de 1 à 6.

But du jeu

Tous les chevaux regroupés dans la prairie (carré vert) doivent retourner dans le pré correspondant à leur couleur avant l'orage.

L'équipe se compose de 3 joueurs, chacun ayant 2 chevaux à rentrer (Les chevaux verts ne sont pas utilisés). L'équipe gagne si les 6 chevaux sont dans leur enclos respectif avant que le nuage ne soit dans la case 6.

Déroulement du jeu / version coopérative

- Ce qui est conservé du jeu traditionnel :

- Chaque joueur déplace lui-même ses chevaux.
- On ne peut pas aller sur une case occupée par un cheval, ni le dépasser.

- Nouvelles règles :

- . Inutile de faire un 6 pour commencer.
- . Tous les chevaux sont regroupés dans la prairie.
- . Chaque joueur lance les 2 dés en même temps. Il peut choisir de partir vers la droite ou la gauche du carré vert.
- . L'orage (nuage avec un éclair) est positionné sur le parcours devant l'escalier vert de 6 cases : à chaque fois qu'un joueur fait un double, le nuage avance d'une case.
- . Il n'est pas possible de dépasser le nuage tant que celui-ci n'est pas sur la case 1.
- . Pour faire entrer un cheval dans son pré, il faut arriver exactement sur la case « arrivée » de chaque couleur.
- . A chaque lancer de dés, les joueurs ont des choix à faire pour permettre à l'équipe de progresser plus rapidement.

Par exemple : Un joueur obtient 5 avec le premier dé et 4 avec le second. Il peut :

- additionner les valeurs des deux dés et avancer l'un de ses chevaux de 9 cases,
- avancer ses deux chevaux, l'un de 5 cases, l'autre de 4 cases,
- choisir de donner ses points à l'un de ses partenaires, ou aux deux, en respectant les valeurs des deux dés pour leur permettre de tomber précisément sur la case arrivée.

. Très rapidement, les joueurs sont amenés à donner ou partager les points puisqu'ils se retrouvent bloqués derrière un cheval qu'ils ne peuvent dépasser. Ils s'aperçoivent également, très vite, qu'en sortant tous les chevaux en même temps ils paralysent le jeu. Il vaut mieux sortir chacun un cheval, le faire avancer très vite en se donnant des points pour laisser la place libre aux suivants.

Contraintes qui favorisent échanges et coopération

- . Jeu avec possibilité d'entraide : don ou partage des points du dé ⇒ Les joueurs découvrent qu'il y a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.
- . Jeu contre un élément extérieur : contre l'orage ⇒ Le défi, qui fait appel à l'imaginaire, provoque l'émulation.