

Association Départementale
PARIS



Jeu n°1

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n° 1

Cycle 1 (MS – GS)

Semaine du 11 au 15 septembre 2017

JEUX DE LOGIQUE COOPÉRATIFS

COOPERER, TRAVAILLER EN GROUPE

1. Coopérer.

Il faut certaines conditions pour coopérer !

- **Regroupement des apprenants** : le travail d'équipe est la base de l'apprentissage coopératif. La formation d'équipes est donc un point important qui demande une attention toute particulière. Elle varie selon les activités qui sont vécues par la classe.
- **L'interdépendance positive** : favoriser la responsabilité mutuelle des apprenants. La tâche à effectuer s'oriente de façon à ce que chaque membre de l'équipe ne puisse l'exécuter seul.
- **La responsabilité individuelle** : "Chaque élève est responsable de son propre apprentissage et est aussi responsable d'aider ses coéquipiers à atteindre les objectifs communs du groupe" (Jim Howden).
Il est essentiel de s'assurer de la participation de tous les membres de l'équipe : évaluations individuelle et celle des pairs, attribution d'un rôle spécifique à chacun, partage équitable des responsabilités...
- **Les habiletés coopératives** : les habiletés interpersonnelles ou celles liées à la communication, à l'écoute, à l'aide et à l'encouragement font partie intégrante de toute action à caractère coopératif.
- **L'objectivation et l'évaluation** : il faut faire confiance à la capacité des élèves de gérer leurs apprentissages. Les interventions de l'enseignant se limitent au strict minimum : on n'intervient pas pour prévenir mais pour ajuster ou encourager si nécessaire. On amènera les apprenants à faire une réflexion sur la dynamique de leur équipe et sur leurs habiletés interpersonnelles et sociales.
- **Le rôle de l'enseignant** : en apprentissage coopératif, l'enseignant devient observateur. Il offre son soutien aux équipes.

2 possibilités :

- Intervention pour enseigner les habiletés de coopération : résoudre certains problèmes difficiles que rencontre l'équipe, donner de nouvelles idées telles que des façons d'écouter ou de discuter, suggérer des moyens pour améliorer les performances de l'équipe, parler des sentiments qui se vivent dans l'équipe, valoriser les comportements positifs...
- Interventions pour aider à accomplir la tâche : clarifier certaines consignes, revoir les démarches et stratégies inhérentes à la tâche, répondre aux questions et enseigner les habiletés demandées.

2. Un exercice de mise en pratique : « Le sudoku »

- Les élèves sont répartis en 3 groupes de 2 à 4 élèves. L'enseignant qui a le rôle d'observateur prend les grilles d'observation des composantes du travail coopératif (grilles collectives) et circule de groupe en groupe pour les compléter.
- Chaque groupe dispose d'une grille comportant des dessins d'animaux. Certaines cases sont grisées. Les élèves doivent trouver les animaux manquants. Le nombre d'animaux manquants est différent selon les grilles. On pourra donc répartir les élèves selon leurs difficultés dans les groupes (groupe 1 = 10 cases grisées; groupe 2 = 8 cases grisées ; groupe C = 6 cases grisées).
- On distribue les 3 grilles aux groupes avec pour consigne minimale : «Découpez les images et placez-les dans la grille (sans les coller) pour que dans chaque ligne, dans chaque colonne et dans chaque rectangle noir, il y ait 6 animaux différents." Cette activité doit permettre aux élèves de confronter leurs solutions, d'argumenter.
- S'assurer que tous les animaux présentés sont connus. Préciser les règles du Sudoku avant de laisser les élèves en autonomie.
- A la fin de l'exercice, on demande aux 3 groupes de comparer leurs grilles : les règles du sudoku ont-elles été respectées? Tous les animaux sont-ils placés? Les trois grilles sont-elles identiques? Si non, pourquoi?.... Cette mise en commun doit permettre encore de confronter les solutions, d'argumenter : la parole est aux élèves.
- Quand les élèves se sont mis d'accord sur l'emplacement des animaux, chaque groupe colle ses images sur sa grille.
- A la fin de l'activité, on distribue les grilles individuelles d'observation à chacun des joueurs : ils font part de leurs difficultés et de leurs impressions à l'enseignant qui les note sur chaque grille.
- En tant qu'observateur, l'enseignant rend compte des stratégies, des difficultés de mise en œuvre... (D'après ce qu'il a noté sur sa grille d'observation) :
 - o Quelle formation, organisation ?
 - o Influence de chacun dans le groupe ?
 - o Rôle de chacun dans le groupe ?
 - o Attitudes, paroles, connaissances qui favorisent la coopération.
 - o Réflexion sur la tâche demandée ?

Matériel pour trois groupes:

- 3 grilles de sudoku + 3 séries d'images d'animaux
- 3 tableaux d'observation des composantes du travail coopératif (1 tableau collectif pour l'observateur par groupe.)
- 1 tableau individuel par élève.

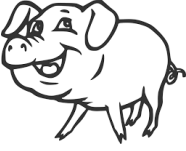
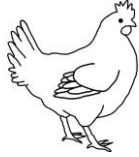
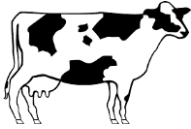




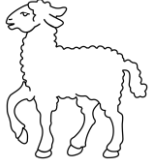

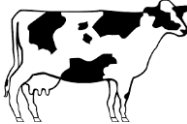





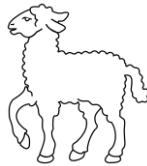
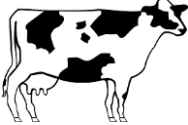

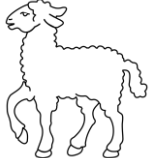

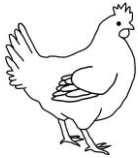

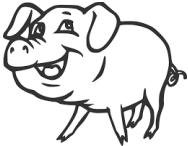
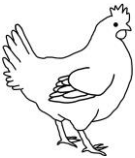
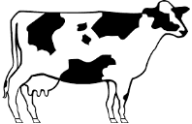



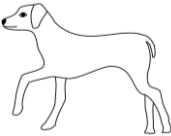



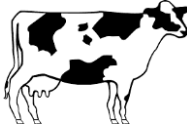


THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

La pratique du Sudoku permet de développer les compétences liées au raisonnement logique : mise en relations de données, déduction, repérage dans l'espace... Réalisée en groupe, cette activité permet aux élèves de confronter les solutions et d'argumenter.

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

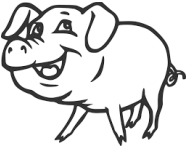


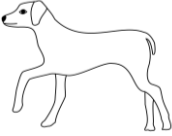

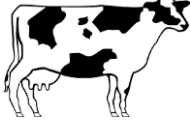




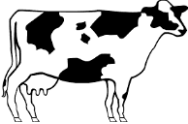
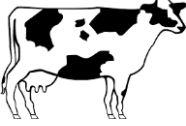






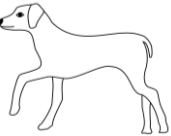

CORRIGÉ

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

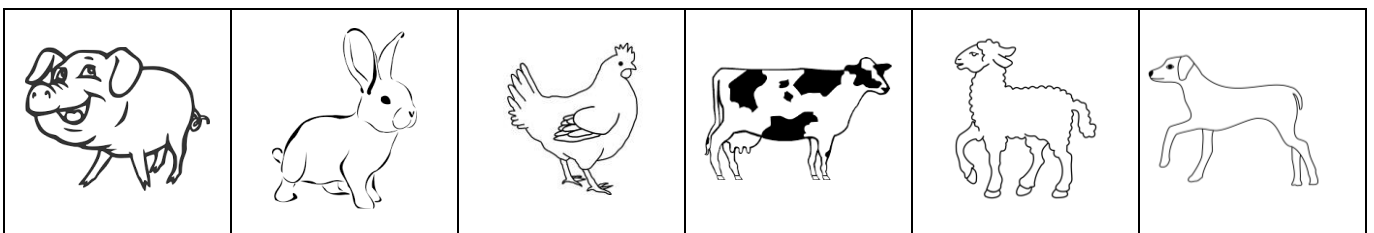
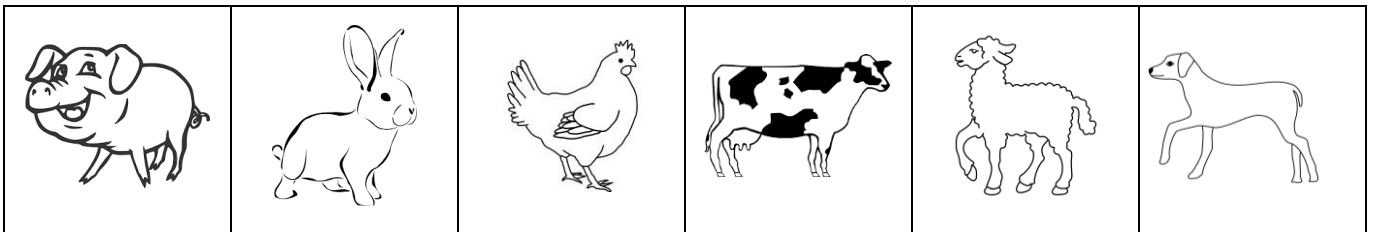
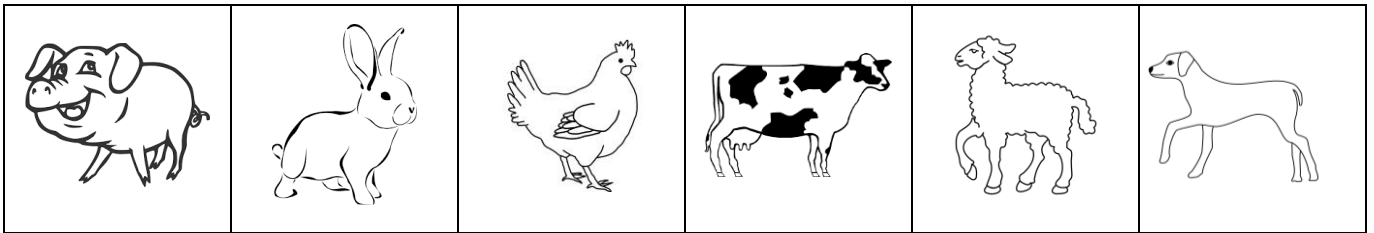
Grille / Groupe 1

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

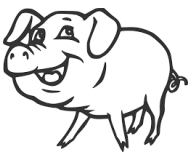




Images / Groupe 1



JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

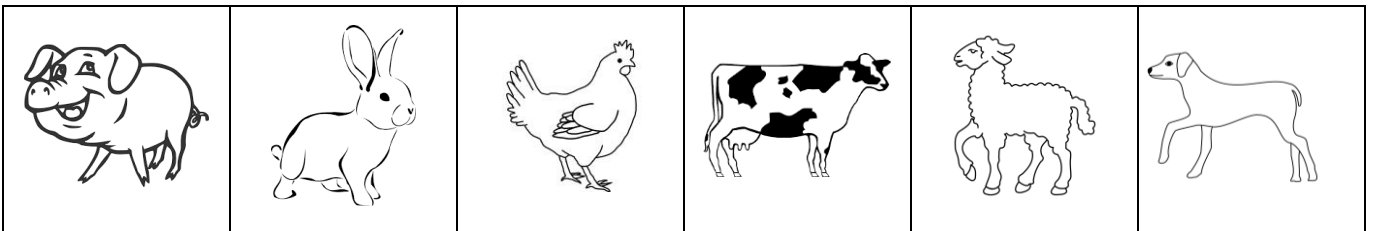
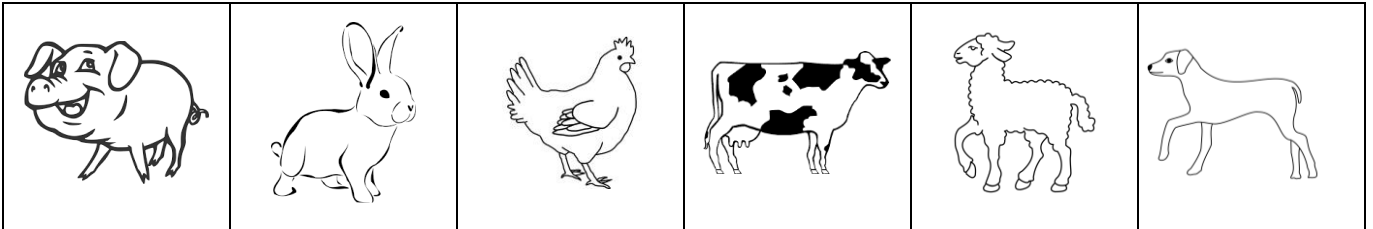
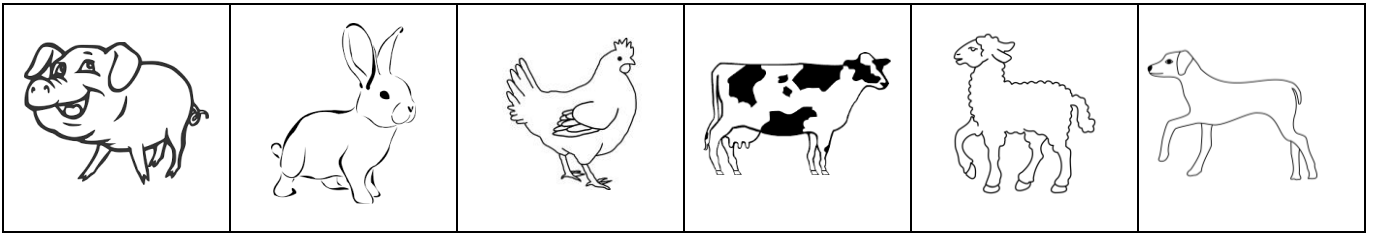
Grille / Groupe 2

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

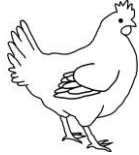
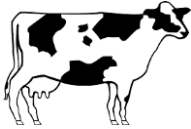

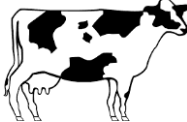


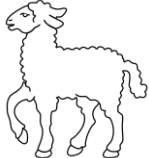



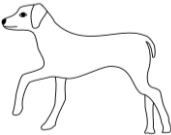

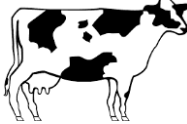

Images / Groupe 2



JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

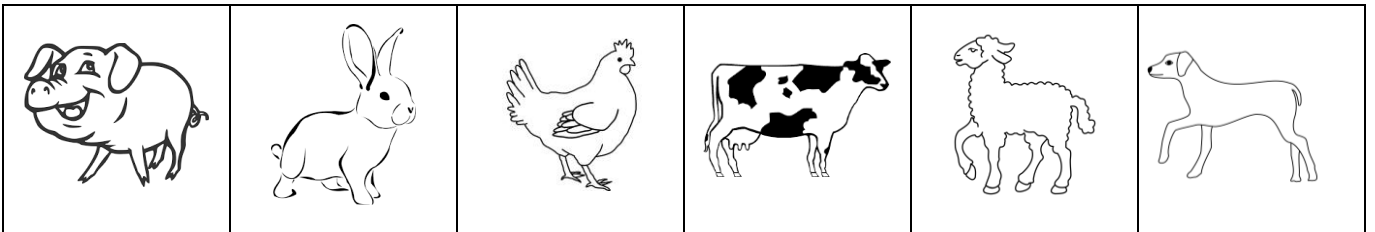
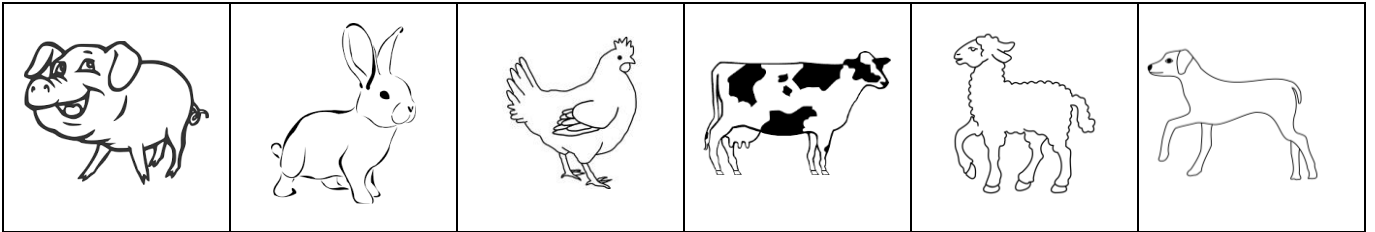
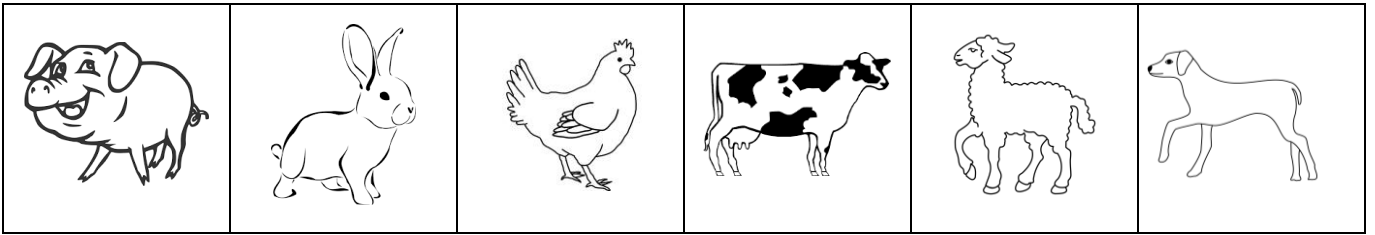
Grille / Groupe 3

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

Images / Groupe 3



JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

Grille d'observation du travail de groupe

(1 pour l'observateur)

	oui	non	un peu
Écoute			
Conflits			
Décisions			
Répartition du travail			
Participation			
Leader			
Aide, entraide			
Complémentarité			
Autres remarques			
<u>Conclusion</u> : travail de groupe coopératif			

JEU DE LOGIQUE COOPÉRATIF n°1

THEME : Sudoku des animaux (Cycle 1)

Grille individuelle

(1 par membre du groupe)

Nom :	oui	non	un peu
J'ai travaillé plus que les autres			
J'ai travaillé moins que les autres			
Il y a eu beaucoup de disputes			
J'ai aidé les autres			
J'ai été aidé par les autres			
J'ai été écouté pour les décisions			
J'ai écouté les autres			
C'étaient toujours les mêmes qui décidaient			
J'ai bien participé			
On a tous travaillé de manière équitable			
<u>Conclusion :</u>			
Nous avons réussi le travail donné			
J'ai aimé ce travail de groupe			