

Association Départementale



PARIS

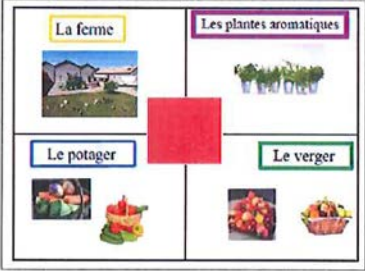




**JEUX COOPÉRATIFS SUR LE THÈME DE
L'ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE (ESS)
POUR L'ÉCOLE MATERNELLE
&
L'ÉCOLE ÉLÉMENTAIRE**

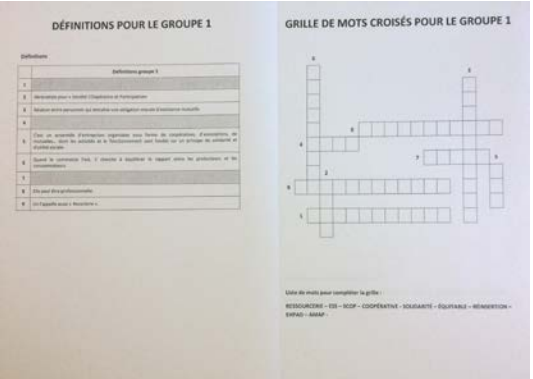
OCCE de Paris – 149, rue de Vaugirard 75015 Paris

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

Nom du jeu	Descriptif du jeu	Age des joueurs	Nbre de joueurs	Durée d'une partie
<p>Jeu des coopératives laitières</p> 	<p>But du jeu : Faire découvrir aux élèves les coopératives laitières (Pour l'enseignant, des liens vidéo sont proposés dans la fiche d'info sur les coopératives laitières).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les équipes disposent de 42 cartes (12 cartes « bidon de lait » ; 8 cartes « chèvres » ; 8 cartes « brebis » ; 8 cartes « vaches » ; 6 cartes « camion ») et de 2 plateaux [1 plateau représentant le chemin allant du producteur de lait (départ) à la coopérative laitière (arrivée) ; 1 plateau représentant le camion qui transporte le lait]. - Si le joueur retourne deux cartes identiques (« brebis » ou « chèvres » ou « vaches »), il les garde et pose un bidon de lait sur le camion du plateau. - Si le joueur retourne deux cartes identiques représentant le camion laitier, il les remet à leur emplacement dans le jeu et fait avancer le camion d'une case sur le plateau représentant la piste. - Tous les bidons de lait doivent être déposés sur le camion avant qu'il n'arrive à la laiterie. <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycles 1 & 2	1 équipe de 4 joueurs	10 à 20 min.
<p>Loto de l'ESS</p> 	<p>But du jeu : Faire découvrir aux élèves les différentes structures de l'ESS (EHPAD, Commerce équitable, Développement durable, coopératives, mutuelles) en précisant les actions qu'elles mènent.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chaque équipe se voit attribuer deux cartons de loto. Le meneur de jeu tire une carte « différentes structures de l'ESS » et la montre aux autres joueurs. Ensemble, les deux joueurs de chaque équipe cherchent si des cases de leur(s) carton(s) correspondent à l'image présentée par le meneur de jeu. Après débat, ils posent un pion sur la (les) case(s) correspondante(s). - Pour gagner, une équipe doit avoir posé un pion sur toutes les cases des deux cartons qu'elle possède. <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycle 1	3 équipes de 2 joueurs + 1 meneur de jeu	10 à 20 min.

Nom du jeu	Descriptif du jeu	Age des joueurs	Nbre de joueurs	Durée d'une partie
<p>AMAP</p> 	<p>But du jeu : Faire découvrir aux élèves les AMAP (des liens vidéo sont proposés dans la fiche d'info sur les AMAP) et les catastrophes possibles pour les agriculteurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves sont répartis en 4 équipes (2 équipes producteurs et 2 équipes adhérents-consommateurs). - Tous les produits proposés par l'AMAP doivent être récoltés avant la survenue des catastrophes. <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycle 2	4 équipes de 2 joueurs	20 à 40 min.
<p>Jeu de l'oie de l'ESS</p> 	<p>But du jeu : Acquérir des connaissances sur l'ESS (structures et actions)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves doivent progresser sur le plateau de jeu de l'oie en fonction du nombre obtenu par le lancer de dé. - Quand l'équipe arrive sur une case, le meneur de jeu lui lit le commentaire (correspondant à la case sur laquelle il est arrivé) écrit sur sa fiche de meneur de jeu ainsi que la consigne : « <i>Vous ne jouez pas pendant 2 tours</i> », « <i>Votre équipe rejoue</i> », « <i>Vous avancez de 2(ou 5) cases</i> », « <i>Vous ne jouez pas pendant 2 tours</i> », « <i>Vous reculez de 2 (ou 5) cases</i> ». Il veille à ce que l'équipe respecte bien la consigne. -L'équipe gagnante est celle qui posera la première son jeton sur la case "ESS". <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycle 2	4 équipes de 2 joueurs + 1 meneur de jeu	20 à 40 min.

Nom du jeu	Descriptif du jeu	Age des joueurs	Nbre de joueurs	Durée d'une partie
<p>AMAP et saisons</p> 	<p>But du jeu : Faire découvrir aux élèves les AMAP (des liens vidéo sont proposés dans la fiche d'info sur les AMAP) et les catastrophes possibles pour les agriculteurs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Chacune des 4 équipes se voit attribuer une saison : distribuer à chaque équipe un calendrier annuel de production des fruits et légumes selon les mois. Chaque équipe repère les mois correspondants à sa saison ainsi que la liste des fruits et légumes produits. - L'enseignant détermine le nombre de produits que devra récupérer chaque équipe (6 fruits, 6 légumes, 4 aromates, 4 produits de la ferme). Une fiche de produits est distribuée à chaque équipe. - Un plateau sur lequel se déplacent les équipes est placé au centre de la table. - La première équipe lance le dé : <ul style="list-style-type: none"> • si elle tombe sur une case Ferme, potager, plantes aromatiques ou verger, elle prend le produit correspondant dans une des piles de cartes « produits ». • Si elle tombe sur une case puzzle, elle complète le puzzle « catastrophes » avec une des 9 pièces du puzzle. • Si elle tombe sur une case échange, elle échange une carte avec une autre équipe afin de compléter les paniers respectifs. • Si elle tombe sur une case question, l'équipe qui est la suivante à jouer lui pose la question et elle doit répondre. Si la réponse est juste, elle prend un produit de son choix. Sinon, l'équipe suivante lance le dé. <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycle 3	4 équipes de 2 joueurs	20 à 40 min.

Nom du jeu	Descriptif du jeu	Age des joueurs	Nbre de joueurs	Durée d'une partie
<p>Mots croisés sur le thème de l'ESS</p> 	<p>But du jeu : S'approprier le vocabulaire relatif à l'Économie Sociale et Solidaire en complétant la grille de mots croisés coopératifs.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les élèves sont répartis en 3 groupes de 2 élèves. 3 autres élèves sont désignés « observateurs » (un par groupe) : on leur distribue les grilles d'observation des composantes du travail coopératif (grilles collectives). - On distribue les 3 grilles vierges ainsi que les définitions aux groupes avec pour consigne minimale : « Votre groupe doit résoudre ces mots croisés. ». <p><i>Les 3 grilles comportent les mêmes mots à découvrir. Les définitions sont différentes d'un groupe à l'autre et ne permettent pas de résoudre tout l'exercice séparément : en effet 3 définitions manquent dans chaque groupe. Selon le niveau des élèves on peut fournir ou non la liste des mots qui servent à compléter la grille.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - A la fin du jeu, on demande aux 3 groupes de comparer leurs grilles : les deux groupes qui ont une définition ont-ils trouvé les mêmes mots ? Quand la définition manque, peut-on quand même compléter la grille avec le mot trouvé par les deux autres groupes? Quel est le thème de cette grille de mots croisés ? ... - Quand les élèves se sont mis d'accord sur les mots de la grille, chaque groupe complète éventuellement sa grille. - A la fin de l'activité, on distribue les grilles individuelles d'observation à chacun des joueurs : ils les remplissent et font part de leurs difficultés. Les observateurs rendent compte des stratégies, des difficultés de mise en œuvre... (D'après ce qu'ils ont noté sur leur grille d'observation). <p>Nombre d'exemplaires disponibles : 10</p>	Cycle 3	3 équipes de 2 joueurs + 3 observateurs	20 à 40 min.



- Les jeux **SUR LE THÈME DE L'ÉCONOMIE SOCIALE ET SOLIDAIRE (ESS)** peuvent être empruntés à l'occasion de « La semaine de l'Économie sociale et solidaire à l'école » mais aussi tout au long de l'année.
- Des documents d'information sur l'ESS et les actions possibles à l'école sont en téléchargement sur notre site. **N'hésitez pas à les consulter pour pouvoir approfondir le sujet de l'ESS à l'école avec vos élèves.**