



3 JEUX DE CERCEAUX

POUR APPRENDRE A COOPERER

Cycles 1 et 2

OBJECTIFS

- Favoriser un climat de classe bienveillant
- Apprendre aux élèves à coopérer
- Développer la motricité globale

MISE EN ŒUVRE

QU'EST-CE QUE LA COOPERATION ?

Sylvain Connac, enseignant-chercheur en sciences de l'éducation à l'université Paul-Valéry de Montpellier, apporte la définition suivante de la coopération :

La coopération est avant tout une méthode, une pratique et non une pédagogie. Cette nuance a toute son importance car quelle que soit la pédagogie utilisée en classe, on peut instaurer des pratiques coopératives.

Elle répond à trois caractéristiques complémentaires :

- **Action combinée des comportements mutuels** ce qui nécessite d'être dans le même espace au même moment : il est impossible de coopérer avec soi-même.
- **Fruit d'une intention individuelle** et non d'un ordre : on ne peut pas obliger des élèves à coopérer, on leur propose et on leur laisse le choix.
- **Bénéfice individuel** : les élèves agissent, apprennent à plusieurs et en retirent un intérêt personnel.



3 JEUX COOPERATIFS AVEC DES CERCEAUX

LE PASSE-CERCEAUX



Matériel : 1 cerceau pour 10 élèves

Objectif : faire passer un cerceau dans une ronde sans se lâcher les mains

Déroulement :

- Les élèves se mettent par groupe de 10 et forment une ronde.
- Un élève lâche la main de son camarade, passe le bras dans le cerceau puis referme la ronde.
- Le jeu est terminé lorsque le cerceau revient à son point de départ sans que la ronde ne se soit ouverte.

A travers ce jeu, les élèves vont devoir coopérer en aidant le voisin à passer dans le cerceau. Etant donné qu'ils se donnent la main, ils vont coordonner leurs gestes afin de faciliter le passage, voire donner une impulsion au cerceau afin qu'il passe rapidement au-dessus de la tête du camarade voisin. Les autres élèves de la ronde peuvent encourager leurs pairs en restant vigilants à garder la ronde fermée.





LA RIVIERE AUX CROCODILES

Matériel : 2 grands cerceaux pour 8 élèves, plots

Objectif : traverser la rivière collectivement sans se faire manger par les crocodiles donc en restant tous dans le même cerceau

Déroulement :

- Les élèves se mettent par groupe de 8 et rentrent dans un même cerceau.
- Un élève du groupe pose le second cerceau devant afin que tous puissent entrer dedans.
- Le dernier élève entré prend le cerceau vide pour le passer à un élève à l'avant qui le posera devant pour avancer.
- Le jeu est terminé lorsque toute l'équipe traverse l'espace « rivière » matérialisé par un tapis ou des plots sans qu'aucun d'entre eux ait mis un pied en dehors du cerceau.

Dans ce jeu, les élèves veillent à ce que chacun ait suffisamment de place dans l'espace restreint du cerceau pour ne pas en sortir. Ils seront vigilants au rythme qui ne devra être ni trop lent ni trop rapide afin d'éviter toute bousculade et de se passer le cerceau vide sans le faire tomber. Une vraie cohésion d'équipe permettra la réussite de ce jeu !



LES CERCEAUX MUSICAUX



Matériel : autant de cerceaux de tailles différents que d'élèves

Objectif : trouver un cerceau pour se réfugier quand la musique s'arrête et faire en sorte qu'aucun élève soit en dehors d'un cerceau

Déroulement :

- Les élèves se mettent chacun dans un cerceau.
- La musique démarre, les élèves se déplacent librement dans la salle et les adultes retirent 2 cerceaux (commencer par les plus petits)
- La musique s'arrête, chaque élève doit trouver un cerceau pour se réfugier sachant qu'ils peuvent être à plusieurs dans un même cerceau.
- La musique reprend, les élèves se déplacent librement dans la salle et les adultes retirent à nouveaux 2 cerceaux
- La musique s'arrête, chaque élève doit trouver un cerceau pour se réfugier sachant qu'ils peuvent toujours être à plusieurs dans un même cerceau.
- Le jeu est terminé lorsqu'il ne reste plus que 3 ou 4 grands cerceaux pouvant contenir chacun 8 élèves.

La réussite de ce jeu réside une fois de plus dans l'attention portée à chaque camarade. Il est important de faire une place à chacun dans son cerceau, voire même d'aller chercher le camarade perdu qui ne saurait pas où aller. On peut observer des stratégies se mettre en place avec des alliances entre 2 ou 3 élèves.





Coopérer, c'est s'autoréguler !

La collaboration est ici l'occasion pour ces jeunes enfants d'apprendre à réguler leurs gestes et leurs frustrations pour atteindre un but commun.

C'est le **cortex préfrontal** et le **contrôle inhibiteur** qui sont en jeu dans cette situation. Au cycle 1 et 2 le contrôle inhibiteur (qui permet de réguler nos émotions, nos automatismes...) n'est pas encore mature. Cette activité collaborative sera donc une merveilleuse occasion de le solliciter et par la même occasion de participer à la construction de sa maturation !

SOURCES

- <https://www.mobilesport.ch/kids-fr/rituels-dans-le-sport-des-enfants-fin-de-la-sequence-et-prise-de-conge-passe-cerveau-en-cercle/#>

- <https://seduc.cssdd.gouv.qc.ca/servicesdegarde/files/2019/03/FichesActivites20181213.pdf>