

LA COOPÉRATIVE SCOLAIRE

expliquée aux élèves



**Quand les élèves découvrent
la coopérative scolaire**

DOSSIER ENSEIGNANT

1 séance en cycle 2 & 3
pour découvrir la coopérative OCCE

Découvrir la coopérative scolaire

Présentation de la séance pédagogique

A l'occasion de la remise aux élèves de la carte de membre en début d'année, l'OCCE propose aux enseignants d'engager leurs élèves nouveaux coopérateurs de l'OCCE dans une séance de découverte de la coopération, afin de donner du sens à la coopérative et aux projets des élèves.

Le format proposé est un grand jeu adaptable avec quelques options aux cycles 2 et 3 de l'école, qui se clôturera sur la remise des cartes de membres. La situation de départ est l'arrivée des cartes en début d'année. Elles sont accompagnées d'un message aux enfants, qui va les inviter à faire ensemble un choix leur permettant de relever (au moins) 3 défis coopératifs de 3 « compétences » différentes, permettant ensemble de reconstituer ce qu'apporte la coopérative scolaire aux élèves.

Parmi les défis leur permettant de vivre des situations coopératives, les élèves sont invités à expérimenter une modalité de prise de décision collective autre que le vote majoritaire.

Ce temps d'activité sera préférentiellement suivi d'un temps de métacognition leur permettant de verbaliser leurs acquis et la plus-value de la coopération pour le groupe, et prolongé par une première projection collective.

2

OBJECTIF DE LA SEQUENCE

A l'issue de la séance les élèves seront capables de verbaliser en quoi être adhérents à l'OCCE permet d'être acteurs et auteurs de projets coopératifs.

CONTENUS PÉDAGOGIQUES

Savoirs

- Connaissance de l'OCCE
- Connaissance des notions de « coopérative », « coopération », « projet ».

Savoir-faire

- Expérimenter des situations de coopération dont une modalité de décision collective autre que le vote majoritaire.
- Verbaliser ses acquis à travers un temps de pause réflexive.

Savoir-être

- Vivre le collectif

DURÉE

Inférieure à 1 h

CE DOSSIER COMPORTE

- la situation scénarisée à destination de l'enseignant,

En annexes :

- le texte et le lien du message, déclencheur de la situation pédagogique, à faire écouter aux élèves,
- les supports pédagogiques imprimables pour la mise en œuvre du temps d'activité.



Situation pédagogique

En amont, l'enseignant a imprimé, découpé, et préparé les documents annexes nécessaires à la mise en œuvre de la situation pédagogique, et dispose d'un espace spacieux (cour, salle de motricité...) et de matériel audio (téléphone ou ordinateur) permettant la lecture du message.

Etape 1 | Découverte de la situation

L'enseignant fait écouter aux enfants la première partie du message audio (Annexe 2) :

La voix du premier personnage :

« Chers élèves coopérateurs,

Bienvenue dans votre aventure de la coopérative OCCE !

À l'école, il existe une chance formidable d'enrichir le quotidien des classes : la coopérative scolaire. Mais savez-vous comment elle fonctionne et à quoi elle sert ? La coopérative scolaire affiliée à l'OCCE, c'est bien plus qu'un moyen d'avoir de l'argent pour des sorties ! Enseignants et élèves travaillent ensemble pour faire vivre la coopération à l'école ! La coopérative sert à organiser la vie de la classe et de l'école, améliorer le cadre de vie scolaire, rassembler enseignants, élèves et parents autour d'évènements, et assurer les risques liés aux sorties. Mais aussi à développer des valeurs coopératives... »

Le message est perturbé avant que n'aient été révélés quels sont les principes/valeurs de la coopérative. L'enseignant change de tonalité de voix s'il lit lui-même la suite du texte. L'enseignant s'assure que les élèves ont bien compris le contexte et la demande.

La voix du second personnage :

« Pour connaître la suite, il vous faudra découvrir par vous-mêmes ces valeurs au cours de défis qui vont vous demander de faire un choix collectif et vous faire vivre des moments de coopération. En 10 minutes, vous allez devoir vous organiser pour choisir, parmi plusieurs épreuves, au moins un défi de couleur rouge, un défi de couleur bleue, et un de couleur jaune. »



Fichier audio

3

Etape 2 | Expérimentation d'une modalité de choix collectif autre que le vote majoritaire

La sélection de jeux coop proposée permet en amont à l'enseignant de s'adapter au niveau des élèves. La couleur des affiches est un repère pour différencier les catégories de compétences travaillées.

Catégorie SC (Se Connaitre) :

Annexe 3A

« Bonjour couleur »

Annexe 3B

« Les points communs »,

Annexe 3C

« Les statues aveugles »

Catégorie C (Faire confiance) :

Annexe 4A

« L'oiseau silencieux »

Annexe 4B

« La chenille aveugle »

Annexe 4C

« La pieuvre »

Catégorie E (S'entraider) :

Annexe 5A

« Les pinces à linge »

Annexe 5B

« Danse de dos »

Annexe 5C

« Le mille-pattes »

3A Bonjour Couleur	3B Les points communs
Les élèves forment un cercle et se tiennent la main dans le sens des aiguilles d'une montre. Ils ont une minute pour trouver ensemble un point commun visible avec l'ensemble du groupe.	
3C Les statues aveugles	3D L'oiseau silencieux
Tous les joueurs sans yeux forment un cercle, les yeux fermés. Un volontaire, qui n'a pas les yeux fermés, se place au milieu. Il prend une posture de son choix, se transforme ainsi en statue.	Le jeu se déroule sans parole. Tous les élèves doivent être alignés sur l'ensemble d'un point commun visible avec l'ensemble du groupe.
3E La chenille aveugle	3F La pieuvre
Sous les yeux des élèves, sans leur montrer les équipes, il sont tous les yeux bandés avec un bout de ruban adhésif. Chacun doit se faire connaître au reste de la classe. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants : <ul style="list-style-type: none">• Il tapote des deux mains les épaules de celui qu'il veut prendre pour avancer;	Les autres joueurs sont les pêcheurs et doivent toucher la tête « Plan de travail ». Sans perdre contact avec eux.
3G Les pinces à linge	3H Danse de dos
Les élèves doivent faire un relais d'équipes. Ils ne peuvent saisir l'objet qu'avec des pinces à linge, sans le toucher avec les doigts. Selon le niveau des élèves, la difficulté sera adaptée: <ul style="list-style-type: none">• au début : un fil d'acier ;• du papier de soie ;• un morceau de carton ;• une balle ;• une plâtre...;	L'étrange danse peut commencer, mais attention ! La balle ne doit pas tomber...
3I Le mille-pattes	3J Le mille-pattes
Les élèves se placent les uns derrière les autres, bien serrés les uns contre les autres. Ils représentent un mille-pattes.	L'animateur enlève tout animal d'une longue cordelette ou d'une bande adhésive (qui peut se déchirer plus facilement). Maintenant, le mille-pattes doit parcourir un petit chemin sans déchirer la cordelette. Si c'est le cas, l'animateur peut être paré de obstacles : un coussin, une petite chaise, une rivière dessinée sur le sol, ...

L'enseignant organise le choix des élèves selon la méthode dite « par pondération ». Chaque élève dispose de 5 jetons, qu'il répartit dans un récipient attribué à chaque activité rouge, en fonction de ses préférences. A l'issue du tour, ou d'un second tour si égalité, la proposition rassemblant le plus de jetons est retenue. Puis la classe procède de même pour choisir l'activité bleue, puis la jaune.

Etape 3 | Mise en groupes aléatoires

La voix du second personnage :

« Ensuite, vous vous mettrez en 3 équipes : la rouge, la bleue, la jaune, et chacune réalisera le défi correspondant à sa couleur. A l'issue de son défi, chaque équipe recevra une affiche qui vous révélera une valeur, permettant de composer ensemble la solution pour accéder à la suite du message. »

Pour constituer les équipes aléatoires, l'enseignant peut utiliser soit des foulards au poignet, soit des cartes de couleur ou des gommettes (Annexe 7). Une fois les groupes constitués, l'enseignant place à disposition bien visible des élèves les 3 fiches d'activité de couleurs portant les consignes des défis à relever dans l'espace dédié. Avant que les enfants n'entrent en activités de groupes, l'enseignant communique collectivement le cadre des jeux coop (Annexe 6). Il accompagne les groupes qui en ont besoin sur la lecture et la compréhension des consignes, et supervise le bon déroulement des 3 ateliers.

Mise en groupes... Quelques techniques	Partir à l'avance
Par numérotation : En cercle, attribuer un numéro à chaque élève. Dans l'ordre, attribuer un numéro à chaque élève. Puis, faire venir les élèves dont le numéro correspond à la couleur de l'équipe. Puis, échanger les numéros avec les autres, jusqu'à ce que tous les élèves soient dans leur équipe.	Sur la base de l'ordre d'arrivée des élèves, à l'entrée, faire venir les élèves dont le numéro correspond à la couleur de l'équipe. Puis, échanger les numéros entre les élèves, jusqu'à ce que tous les élèves soient dans leur équipe.
Par moins de nombre : Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.	Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.
Avec les gommettes : Imprimer des cartes de différentes couleurs, avec quelques numéros de groupes. Les enfants ferment les yeux et tirent une carte. Ils doivent trouver leur équipe. Puis, échanger les équipes. Au début, il est difficile pour les enfants de trouver leur équipe. Mais avec l'entraînement, ils deviennent rapidement bons à ce jeu.	Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.
Par rondelle de vêtements : Lancer une rondelle de vêtements et la faire rebondir. Qui la attrape, doit faire partie d'un groupe.	Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.
Par tapis au sol : À partir des numéros de groupes, marquer des zones sur le tapis. Puis, faire entrer les élèves dans les zones de leur équipe.	Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.
Cercles aléatoires : Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.	Établir des règles de fonctionnement des équipes. Par exemple, si l'équipe rouge a 5 personnes, alors l'équipe bleue devra avoir 4 personnes, etc. Puis, établir un critère pour déterminer qui sera dans quelle équipe.

Etape 4 | Validation des défis

L'enseignant remet à chaque équipe l'affiche correspondant à la compétence travaillée. Ces affiches (Annexe 8) reçues par les équipes illustrent 3 verbes d'action en rapport avec les épreuves:

- défi rouge « Communiquer » ;
 - défi bleu « Décider » ;
 - défi jaune « S'entraider ».

Les 3 mots juxtaposés : « communiquer-décider-s'entraider » forment le code nécessaire au déblocage de la suite du message audio. L'enseignant peut simuler la saisie au clavier de ces 3 mots pour plus de théâtralité.



Etape 5 | Mise en commun

Après avoir relevé les défis et récupéré le code, la lecture du message peut reprendre.

La voix du premier personnage :

« Bravo, vous avez réussi ! La coopérative est un collectif d'élèves qui fait vivre les valeurs de la coopération : la solidarité, la communication, la décision collective... »

L'enseignant anime la pause réflexive (Annexe 9) en plaçant à la vue des élèves les 3 affiches récoltées. Selon leur âge, il s'appuie soit sur le mot-clé, soit sur l'image, pour leur faire exprimer comment ils ont vécu ce moment, pourquoi ils ne pouvaient pas réussir seuls, ce que la valeur visée veut dire ou dans quelle situation ils pourront en avoir besoin, ...

 la banque de france La Banque de France est l'institution centrale de la République française. Elle a été créée en 1800 par Napoléon Bonaparte, au titre d'empereur d'France. Son rôle principal est de garantir la stabilité de l'économie et de la monnaie. La puissance réflexive <p>Le concept «puissance réflexive» désigne la capacité d'un acteur à se poser des questions sur son action et ses résultats. Il permet la confrontation et la confrontation d'une personne réfléchissante avec les résultats de son action. Celle puissance réflexive aide l'acteur à prendre des décisions et à donner sens à sa vie.</p> <p>Il démontre que l'acteur peut faire évoluer ses stratégies et ses méthodes pour améliorer ses résultats. Mais il peut également aider à identifier les limites de l'acteur et à trouver des solutions pour les surmonter.</p> <p>Le concept de puissance réflexive est donc très utile pour les personnes qui veulent développer leur leadership et leur influence dans leur environnement professionnel.</p>	Contrairement à ce qu'on peut penser, la puissance réflexive n'est pas une compétence technique ou technique. Il s'agit d'une compétence relationnelle qui permet à l'acteur de se poser des questions sur son action et ses résultats. Cela lui permet de mieux comprendre l'efficacité de ses actions et de trouver des solutions pour les améliorer. Quelques conseils pour développer la puissance réflexive : <ul style="list-style-type: none"> - Identifiez vos objectifs et vos résultats. - Comparez vos résultats avec les objectifs. - Identifiez les raisons pour lesquelles vous avez atteint ou non vos objectifs. - Pensez à ce que vous pourriez faire différemment la prochaine fois.
--	---

Etape 6 | Projection

La voix du premier personnage :

« Imaginez une association où tous les élèves de la classe ou de l'école sont membres ainsi que les enseignants. C'est ça, une coopérative scolaire !

Ensemble, on a de nouveaux pouvoirs. Ensemble, on décide : on choisit des projets qu'on veut réaliser, pour améliorer notre vie à l'école, dans la classe, pour mieux apprendre.

On apprend à s'entraider : on travaille ensemble, on partage nos idées et on s'occupe des responsabilités.

On gère notre argent : parfois, on récolte de l'argent en organisant des événements, et on décide ensemble comment l'utiliser pour nos projets.

On devient des citoyens : on apprend à respecter les autres, à écouter les opinions de chacun et à prendre des décisions en groupe.

L'OCCE, l'Office Central de la Coopération à l'École, nous aide à bien faire fonctionner notre coopérative et nous accompagne pour organiser des conseils de coopérative et développer des projets.

En résumé, la coopérative scolaire, c'est une façon d'apprendre à vivre ensemble, à prendre des initiatives et à devenir des citoyens responsables ! Qu'allons-nous pouvoir faire ensemble cette année avec ces nouvelles forces ? »

L'enseignant laisse s'exprimer des idées de projets. En clôture de séance, il remet à chaque groupe les cartes de membre de l'OCCE, les laisse l'observer et exprimer ce qu'ils y voient, ce que cela représente pour eux... Il peut laisser les groupes constater que, comme un puzzle, les cartes se complètent pour former une scène et un mot. En prolongement, l'enseignant peut également organiser avec les élèves la restitution, à une autre classe, de ce qu'ils ont vécu et compris.



Annexes

Présentation de la coopérative (document pour l'enseignant)

LA COOPÉRATIVE SCOLAIRE

► LE FONCTIONNEMENT DE LA COOPÉRATIVE SCOLAIRE

La coopérative scolaire est une association d'élèves et d'adultes au service d'une éducation citoyenne, responsable et solidaire.

EDUQUER DE FUTURS CITOYENS

Le but des coopératives scolaires est, avant tout, d'éduquer les élèves (par l'apprentissage de la vie associative et la prise de responsabilités réelle en fonction de leur âge) à leur futur rôle de citoyens. La coopérative, c'est l'éducation citoyenne en actes et cet objectif dépasse largement les problèmes financiers auxquels elle est souvent associée.

Les principes généraux du fonctionnement de la coopérative scolaire sont ceux de toute association : gestion démocratique, rigueur et transparence comptables. Comme toute association, elle a des projets et peut avoir besoin de fonds pour les réaliser. Plusieurs sources de financement permettent son fonctionnement : subventions des collectivités, fêtes, kermesses, bénéfices engendrés par la vente de photographies scolaires ou d'objets fabriqués...

► RECHERCHE DE FINANCEMENT AU SERVICE DU PROJET

La recherche de financement, avec les élèves, a une haute valeur éducative. La mission de l'Ecole n'est pas de former des élèves « consommateurs » passifs et assistés de projets. La sollicitation systématique des familles n'est pas l'acte éducatif le plus intéressant.

L'importance du projet n'est pas tant dans son objet (sortie, voyage...) que dans la participation active et réelle des élèves à sa réalisation. Faire comprendre aux élèves que la réalisation d'un projet collectif implique échange et participation active de chacun (même dans la recherche des moyens pour le financer) et est l'objectif essentiel des projets mis en œuvre par la coopérative.

► PARTICIPATION FINANCIÈRE

La participation financière, quand elle est demandée aux familles, ne peut être que volontaire et modique. Elle manifeste la volonté de soutenir les actions de la coopérative de l'école. Mais l'aide que les parents peuvent apporter à la vie de l'association ne se limite pas à la seule contribution financière et ils prennent souvent une part active indispensable à la réalisation des projets de la coopérative. Pour toutes ces raisons, l'ouverture de la coopérative à l'ensemble des partenaires de la communauté éducative est une nécessité qui implique une réelle volonté de transparence, un souci de dialogue et une confiance sincère dans la volonté de mettre en place un indispensable partenariat co-éducatif au service des élèves.

► AFFILIATION DE LA COOPÉRATIVE À L'OCCE

L'affiliation de la coopérative à l'OCCE témoigne, de la part des enseignants, d'une volonté éducative ambitieuse et de l'adhésion à son projet, et ne se résume pas à l'obtention d'un compte bancaire et d'un chéquier.

Articulées autour de pratiques pédagogiques spécifiques et des valeurs de la « coopération » (solidarité, entraide), les coopératives scolaires représentent un puissant levier éducatif pour la construction de futurs citoyens éclairés.

Participer activement à la vie de la coopérative, mettre en place des projets, en rechercher éventuellement les financements, c'est apprendre à débattre, à décider, à mettre en œuvre, à évaluer...

Annexe 2

Message audio à la classe

Personnage 1

« Chers élèves coopérateurs,
Bienvenue dans votre aventure de la coopérative OCCE !

À l'école, il existe une chance formidable d'enrichir le quotidien des classes : la coopérative scolaire. Mais savez-vous comment elle fonctionne et à quoi elle sert ? La coopérative scolaire affiliée à l'OCCE, c'est bien plus qu'un moyen d'avoir de l'argent pour des sorties ! Enseignants et élèves travaillent ensemble pour faire vivre la coopération à l'école ! La coopérative sert à organiser la vie de la classe et de l'école, améliorer le cadre de vie scolaire, rassembler enseignants, élèves et parents autour d'événements, et assurer les risques liés aux sorties. Mais aussi à développer des valeurs coopératives... » **[La lecture du message s'interrompt.]**

Personnage 2

« Pour connaître la suite, il vous faudra découvrir par vous-mêmes ces valeurs au cours de défis qui vont vous demander de faire un choix collectif et vous faire vivre des moments de coopération. En 10 minutes, vous allez devoir vous organiser pour choisir, parmi plusieurs épreuves, au moins un défi de couleur rouge, un défi de couleur bleue, et un de couleur jaune. » **[Ici l'enseignant procède à une pause pour permettre le choix collectif des épreuves]**

« Ensuite, vous vous mettrez en 3 équipes : la rouge, la bleue, la jaune, et chacune réalisera le défi correspondant à sa couleur. A l'issue de son défi, chaque équipe recevra une carte permettant de composer ensemble le code pour accéder à la suite du message. » **[La lecture du message est suspendue. Après que les élèves ont relevé les défis et récupéré le code, la lecture du message peut reprendre.]**

Personnage 1

« Bravo, vous avez réussi. La coopérative est un collectif d'élèves qui fait vivre les valeurs de la coopération : la solidarité, la communication, la décision collective... » **[L'enseignant anime la pause réflexive.]**

« Imaginez une association où tous les élèves de la classe ou de l'école sont membres ainsi que les enseignants. C'est ça, une coopérative scolaire !

Ensemble, on a de nouveaux pouvoirs. Ensemble, on décide : on choisit des projets qu'on veut réaliser, pour améliorer notre vie à l'école, dans la classe, pour mieux apprendre.

On apprend à s'entraider : on travaille ensemble, on partage nos idées et on s'occupe des responsabilités.

On gère notre argent : parfois, on récolte de l'argent en organisant des événements, et on décide ensemble comment l'utiliser pour nos projets.

On devient des citoyens : on apprend à respecter les autres, à écouter les opinions de chacun et à prendre des décisions en groupe.

L'OCCE, l'Office Central de la Coopération à l'École, nous aide à bien faire fonctionner notre coopérative et nous accompagne pour organiser des conseils de coopérative et développer des projets

En résumé, la coopérative scolaire, c'est une façon d'apprendre à vivre ensemble, à prendre des initiatives et à devenir des citoyens responsables !

Qu'allons-nous pouvoir faire ensemble cette année avec ces nouvelles forces ? »

Annexe 3A | « Bonjour Couleur »

Annexe 3B | « Les points communs »

Le groupe forme un cercle debout.

Le premier élève prend la parole et indique :

« Bonjour. Je m'appelle...
Ma couleur préférée c'est le... ».

Quand chaque élève s'est présenté, on refait un tour en présentant :

- son voisin de droite (son prénom et sa couleur préférée),
- puis son voisin de gauche de la même façon.

Les élèves forment un cercle et se donnent la main deux par deux. Ils ont une minute pour trouver ensemble un point commun visible avec l'élève qu'ils tiennent par la main et le dire au groupe.

Dans un second temps, chaque élève cherche un point commun visible qui s'applique à tout le groupe.

Pour les plus grands, un deuxième tour peut être organisé : il faut maintenant trouver ensemble un point commun invisible avec l'élève qu'ils tiennent par la main. Dans un second temps, chaque élève cherche un point commun invisible qui s'applique à toute le groupe.

Annexe 3C | « **Les statues aveugles** »

Annexe 4A | « **L'oiseau silencieux** »

Tous les joueurs sauf deux forment un cercle, les yeux fermés.

Un volontaire, qui n'a pas les yeux fermés, se place au milieu.

Il prend une posture de son choix, se transformant ainsi en statue.

Le deuxième joueur aux yeux ouverts décrit cette posture. Suivant les indications données, les autres joueurs tentent de la reproduire.

Une fois les explications terminées, on enlève les bandeaux et on compare.

Ce jeu se déroule sans paroles. Tous les élèves ont les yeux fermés, sauf un : l'enseignant désigne un seul élève qui restera les yeux ouverts et muet devant toute interpellation.

Les élèves se déplacent seuls dans un espace limité à la recherche d'un oiseau extraordinaire. Quand ils rencontrent quelqu'un, ils disent « *cui-cui* ». Si celui-ci répond « *cui-cui* », ils continuent leur recherche, car ce n'est pas l'oiseau extraordinaire, qui est silencieux.

Lorsque quelqu'un a rencontré « *l'oiseau qui ne répond pas* », il le prend par la main, ouvre les yeux et devient lui aussi un mystérieux et merveilleux oiseau silencieux.

Le jeu se termine lorsque tout le groupe forme une grande chaîne dans un silence total.

Annexe 4B | « La chenille aveugle »

Annexe 4C | « La pieuvre »

Tous les élèves se placent en file indienne et se tiennent par les épaules. Ils ont tous les yeux bandés avec un bandeau, sauf le dernier de la file. C'est lui qui va guider la chenille avec les gestes suivants :

- il tapote des deux mains les épaules de celui qui le précède pour avancer,
- il tire sur les épaules pour arrêter,
- il tapote seulement d'une main du côté correspondant pour tourner à droite ou à gauche.

L'instruction donnée est transmise d'élève en élève jusqu'au premier de la file qui doit entraîner la chenille derrière lui.

Les élèves du groupe, yeux fermés, forment un cercle autour d'un joueur central qui représente la tête de la pieuvre, et doit la diriger dans ses déplacements entre des obstacles.

Les autres joueurs sont les pattes et doivent toucher la « tête » d'un seul doigt. Sans perdre ce contact physique, ils doivent suivre tous les mouvements de la tête.

La pieuvre doit se déplacer sur la plage, mais celle-ci est encombrée de déchets. Sa tête les voit bien, mais il faut bien diriger ses longues pattes.

Annexe 5A | « Les pinces à linge »

Annexe 5B | « Danse de dos »

Les élèves doivent faire un relais d'objets. Ils ne peuvent saisir l'objet qu'avec des pinces à linge, sans le toucher avec les doigts.

Selon le niveau des élèves, la difficulté sera adaptée :

► par le choix de l'objet :

- du papier de soie,
- un morceau de carton,
- une bille,
- une pâte...

► par la position des élèves :

- de face,
- de dos ;
- le nombre de tours...

On se met par deux, dos à dos, et on insère un ballon entre les deux dos.

L'étrange danse peut commencer, mais attention !

Le ballon ne doit pas tomber...

Ensuite, on essaie avec une balle de tennis, une balle de ping-pong...

Annexe 5C | « Le mille-pattes »

Annexe 6 | Cadre des Jeux coop

Les élèves se placent les uns derrière les autres, bien serrés les uns contre les autres : ils représentent un mille-pattes.

L'animateur entoure cet animal d'une longue cordelette ou d'une bande adhésive (qui peut se déchirer plus facilement).

Maintenant, le mille-pattes doit parcourir un petit chemin sans déchirer sa « peau » ; bien sûr, ce chemin peut être parsemé d'obstacles : un coussin, une petite chaise, une rivière dessinée sur le sol, ...

J'ai le droit de ne pas participer, de ne pas prendre part à l'activité proposée, sans devoir me justifier (« Joker »).

Je ne fais pas mal, ni avec des mots, ni avec des gestes.

Je ne parle pas en même temps que quelqu'un d'autre. J'écoute.

J'ai le droit à l'erreur, d'essayer pour réussir.

Je prends du plaisir à jouer avec les autres.



Mise en groupes... Quelques techniques

Par numérotation :

En cercle, attribuer un numéro à chacun, dans l'ordre et en fonction du nombre d'équipes que l'on veut mettre en place. Exemple : pour trois équipes, compter 1, 2, 3... 1, 2, 3... jusqu'à finir le tour et demander aux n° 1 de se mettre ensemble, puis aux n°2, puis aux n°3...

Par mois de naissance :

Énoncer les mois de l'année en demandant aux enfants de lever la main s'ils sont nés ce mois-là. Regrouper le nombre d'enfants dont on a besoin par groupes.

Variante : le jour de naissance.

Adaptation : lorsque les enfants sont habitués à ce genre de regroupement, les laisser s'organiser seuls après leur avoir énoncé la consigne.

Par taille :

Tous les enfants se rangent du plus grand au plus petit. Les groupes sont composés en alternant grand, petit, grand...

Avec les gommettes :

L'enseignant prépare autant de gommettes de couleur qu'il souhaite de groupes. Les enfants ferment les yeux. Il colle une gommette de couleur sur leur front. Personne ne doit parler. Au signal, les enfants ouvrent les yeux puis se regroupent par couleurs identiques sans dire un mot.

Par couleur de vêtement :

Choisir par exemple, les chaussettes, le pantalon...

Par tirage au sort :

A partir de critères identiques au nombre de groupes à constituer (par exemple : 5 fois 5 couleurs pour une classe de 25).

Par la « trousse » :

Distribuer autant d'images ou d'objets présents dans la trousse que d'enfants.

Exemple :

Pour une classe de 24 : distribuer 4 stylos, 4 gommes, 4 règles, 4 feutres, 4 compas et 4 paires de ciseaux.

Si l'on demande de faire des groupes de « genres », il y aura 6 groupes (les stylos, les gommes...).

Si l'on demande une reconstitution de la trousse, il y aura 4 groupes de 6 (un stylo + une gomme + une règle...).

On peut encore envisager de regrouper les objets qui écrivent, qui piquent, etc.

Variante : utiliser une autre thématique comme par exemple : la pharmacie, les objets dangereux (ceux qui coupent, qui brûlent, etc.), les fruits et légumes...

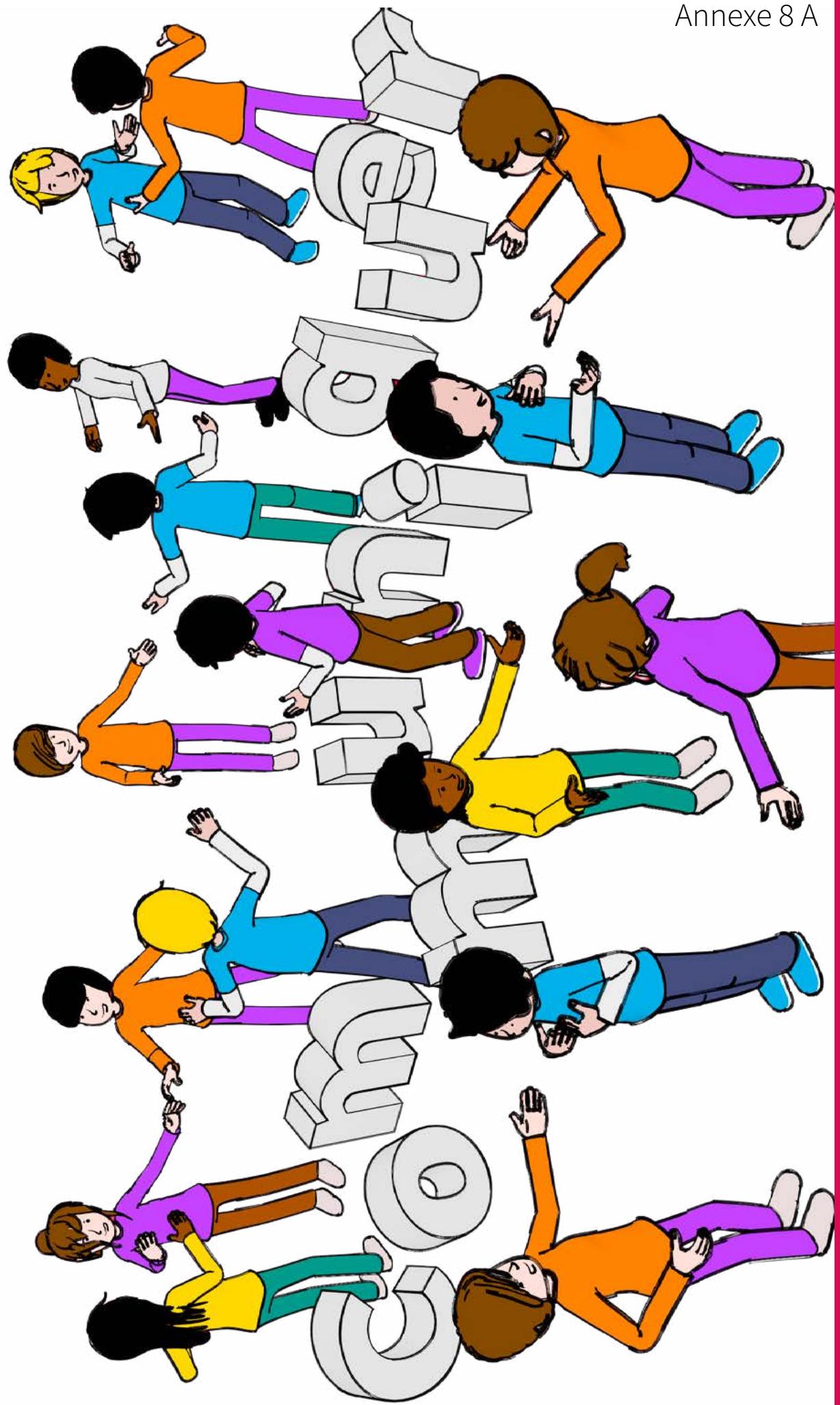
Le puzzle :

Donner les pièces de différents puzzles (autant de puzzles que de groupes voulus). Leur demander de reconstituer chacun des puzzles.

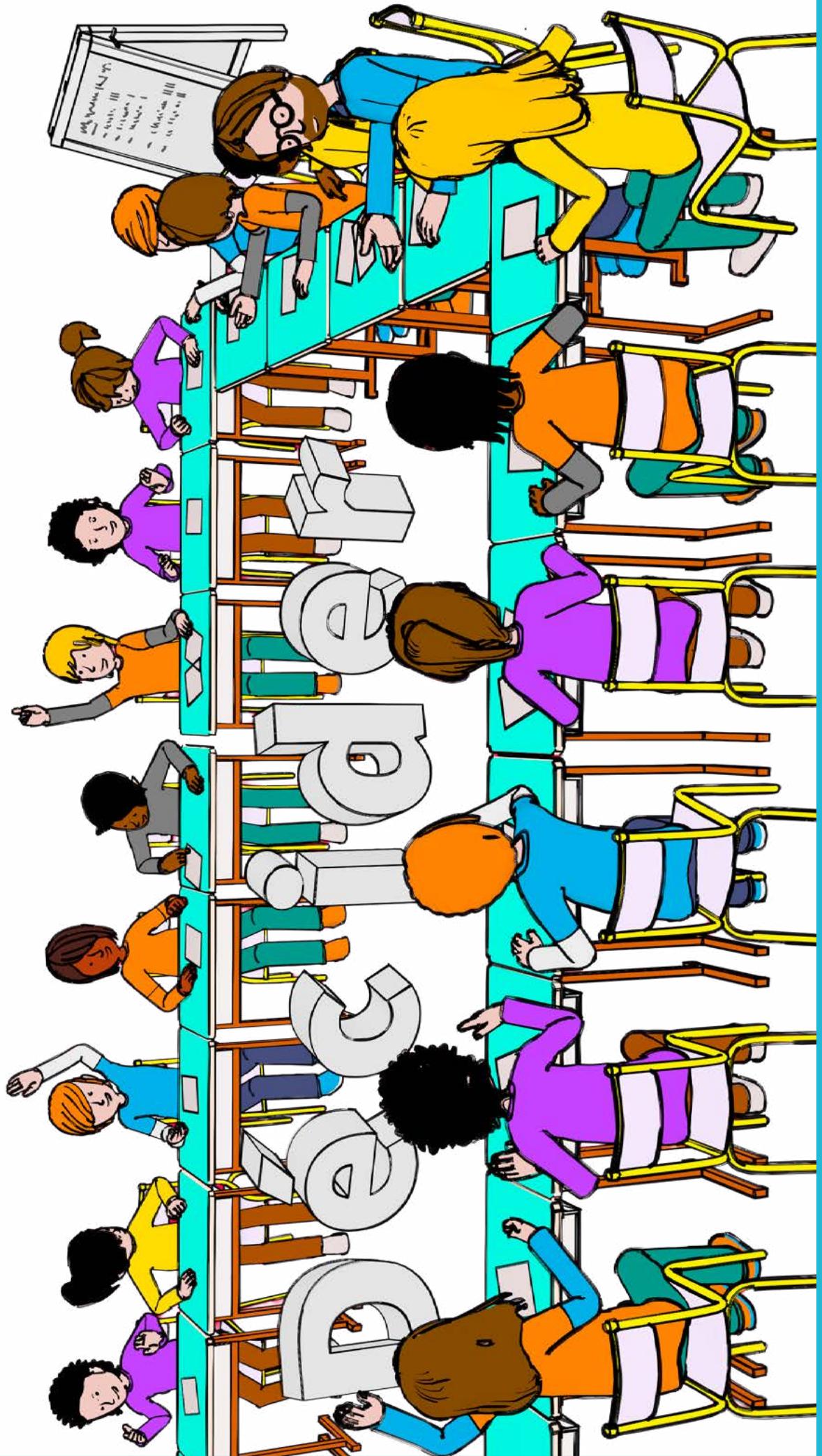
Variante : utiliser des images ou des textes.

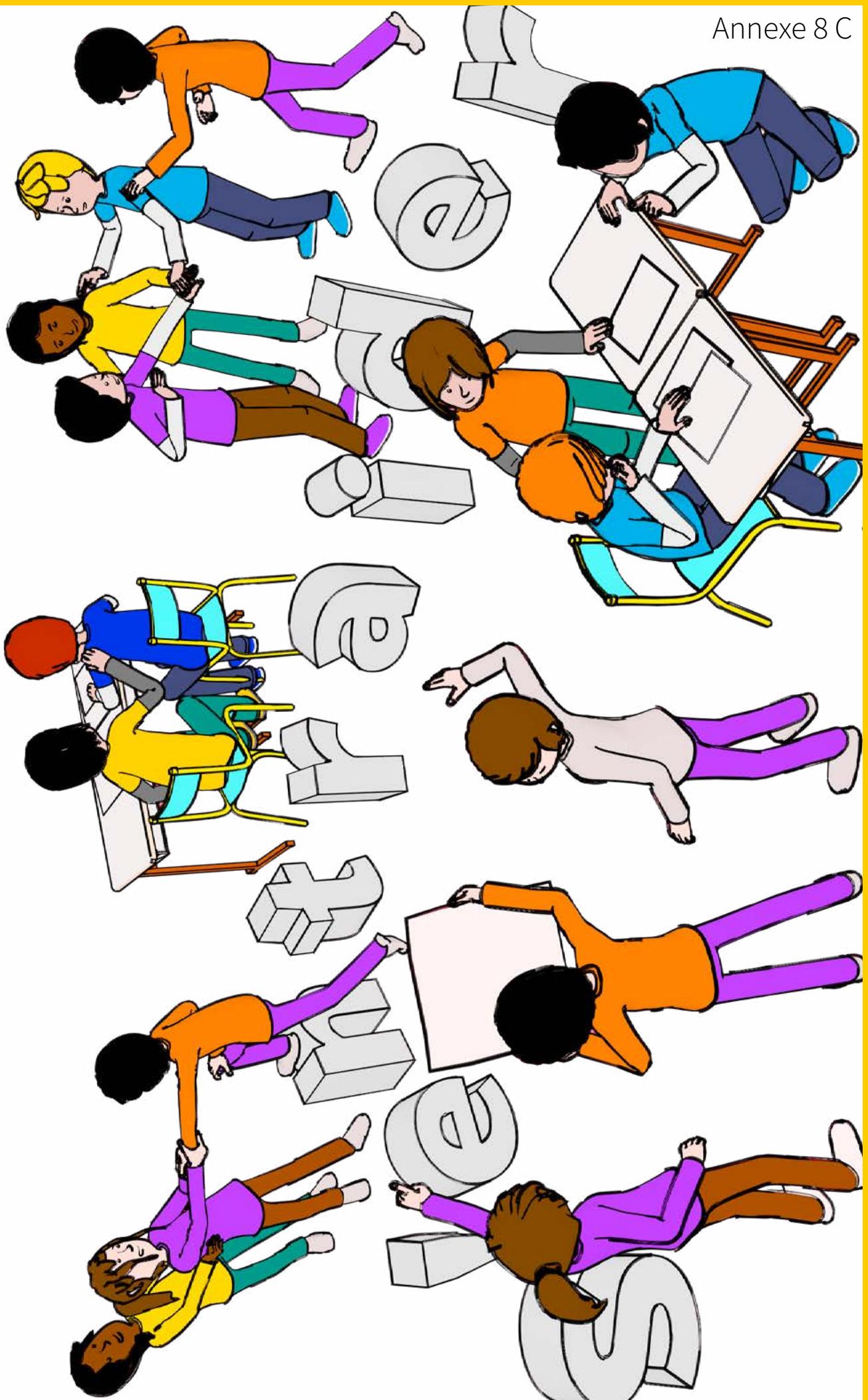
Cercles aléatoires :

L'enseignant se place sur un cercle fictif. Il sert de point de repère. Les enfants se placent sur le cercle en fonction de critères tels que : dates d'anniversaire (jour ou mois), nombre de lettres du prénom, ordre alphabétique des prénoms, des noms, nombre de kilomètres entre le domicile et l'école, heures du réveil ou du coucher, numéro de la rue où l'on habite, première lettre du nom de l'animal préféré, etc.



Annexe 8 B





La pause réflexive

La pause réflexive fait partie intégrante de l'activité et a pour vocation à être menée systématiquement, car elle permet d'atteindre pleinement les objectifs visés.

Après chaque activité, les enfants sont amenés à réfléchir de façon individuelle, pour éventuellement exprimer leur ressenti sur ce qu'ils ont vécu, nommer ce qu'ils ont fait dans l'activité.

Elle permet la conscientisation et la construction d'une pensée réflexive sur leur vécu et celui des autres (ressentis, apprentissages, stratégies...).

Cette pause réflexive agit comme un miroir de la pensée et donne sens à l'activité.

Si elle n'est pas instaurée, la réflexion ne pourra pas se construire.

Elle peut être courte, parfois silencieuse, dans tous les cas, elle permet à chacun·e de penser.

Elle s'appuie sur 3 domaines :

- le ressenti individuel
- l'objectif de l'activité et les stratégies mobilisées
- le transfert possible des acquis dans d'autres situations.

Concrètement comment cela se passe-t-il ?

L'enseignant·e introduit la pause réflexive : « Maintenant nous allons parler de cette activité » et guide la réflexion par des questions du type :

- Qu'est-ce qui s'est passé ?
- Qu'avez-vous ressenti au début de l'activité ?
- Qu'avez-vous ressenti pendant l'activité ?
- Comment vous sentez-vous à la fin de cette activité ?
- Comment vous sentez-vous en ce moment ?
- Qu'est-ce qu'on a fait ? Pourquoi cette activité ?
- À quoi ça sert ? ...

Il peut relancer la réflexion : Quelqu'un d'autre veut-il s'exprimer ? Vous pouvez être en désaccord....

Un temps de silence est accordé pour favoriser cette pause réflexive. Puis chacun·e a la possibilité de s'exprimer par un mot ou une courte phrase, qui ne donne pas lieu à une nouvelle discussion.

Veiller à ce que les enfants parlent en employant la première personne : je pense que..., ça m'a fait..., ce que je ressens...



Fédération nationale OCCE
Office Central de la Coopération à l'École
Association reconnue d'utilité publique
101 bis rue du Ranelagh - 75016 Paris
federation@occe.coop
01 44 14 93 30

Toute l'actualité de l'OCCE sur :
www.occe.coop
Rejoignez-nous sur
facebook :
[@occe_federation](https://facebook.com/federation.occe)
et Instagram:
[@occe_federation](https://www.instagram.com/occe_federation)

L'OCCE est agréé au titre des associations complémentaires de l'école par le ministère de l'Education nationale



Documents réalisés par
la Fédération nationale OCCE.

Juin 2025.