



Interventions “ Climat scolaire, coopération et conseil de coop” 2022/2023

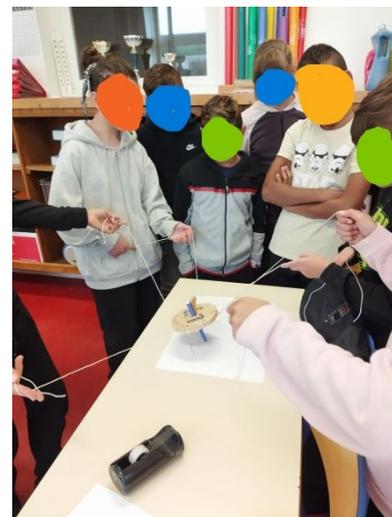
- ✓ **Public :** toutes les classes de la maternelle au CM2, y compris enseignement spécialisé – possibilité d'intervention au collège à la demande.
- ✓ **Coût :** Interventions gratuites pour les écoles adhérentes ; participation financière pour les écoles non-affiliées et collèges à hauteur des frais de déplacement de l'enseignante missionnée OCCE.
- ✓ **Modalités d'intervention :** 3 séances d'1h15 environ /classe – possibilité d'interventions dans plusieurs classes d'une même école - à regrouper sur la même journée
Les séquences proposées sont adaptables selon les demandes précises dans les classes – les activités seront également adaptées selon les niveaux.
Les séances seront toujours accompagnées d'un échange et d'un apport d'outils pour l'enseignant dans le but de poursuivre ces activités de manière autonome.



Séquence “Empathie, émotion et coopération”
St Amand en avril-mai 2022 – à La Souterraine en sept-oct 2022.

Bénédicte Duquéroix, enseignante missionnée OCCE 23
Maison des associations - 11 rue Braconne - 23 000 Guéret
07 80 62 55 90 - ad23@occe.coop
site internet : <https://ad23.occe.coop/>

Permanences les jeudi et vendredi





Séquence 1 Connaître et exprimer des émotions.	
Objectifs	<i>Décrire et identifier ses émotions et celles de l'autre pour mieux le comprendre et le respecter.</i>
Activités possibles pour 3 séances maximum (à adapter selon niveau de classe)	Séance 1 : identifier et nommer les émotions - jeux coop pour se connaître et jeux de confiance – ex : le bonjour, jeux de guide - visionnage et lecture d'une extrait du film "Vice-Versa" - dé des émotions - activités pour connaître le vocabulaire des émotions
	Séance 2 : exprimer ses émotions - autres jeux coop pour se connaître et jeux de confiance - lecture d'un album en lien avec les émotions - jeux de rôle
	Séance 3 : accueillir et partager ses émotions - autres jeux coop pour se connaître et jeu de confiance - production écrite ou plastique en lien avec les émotions
Temps réflexifs et rituel de fin	Chaque séance, voir chaque activité, est suivie d'une pause réflexive où chacun peut exprimer ce qu'il a vécu et ce que cela lui a apporté. Forme possible : pépitérato, météo, ça va/ça va pas, échange oral, nos/mes réussites ... Les séances peuvent également s'achever sur un temps de relaxation type auto-massage, massage par 2, exercices de respiration. Les adultes de la classe participent aux activités.

Séquence 2 Connaître l'autre et cultiver l'empathie pour coopérer	
Objectifs	<i>Découvrir l'autre, ses goûts, ses centres d'intérêt, son caractère, ses habitudes ... pour mieux le comprendre, et le respecter. Favoriser des attitudes empathiques dans la classe pour apaiser le climat scolaire.</i>
Activités possibles pour 3 séances maximum (à adapter selon niveau de classe)	Séance 1 : faire connaissance - jeux connaissance et confiance : <ul style="list-style-type: none"> • bonjour, je m'appelle ... et ce dont je suis fier ... • les points communs • jeux de confiance : jeu de guide par 2 - Se présenter en complétant son blason – puis retrouver à qui appartient le blason (adultes participent) - Lecture d'une "Philo fable" Michel Piquemal + échange oral
	Séance 2 : se faire confiance et favoriser l'estime de soi - jeux connaissance et confiance : <ul style="list-style-type: none"> • bonjour, je m'appelle ... et ... • cartes "s'exprimer pour se connaître" • jeux de confiance : la bouteille ivre - Défis coopératifs : plusieurs gpes + 1 gpe d'observateurs <ul style="list-style-type: none"> • groupes défi : réalisation, création nécessitant la coopération (ex : faire réaliser une construction à un camarade aveugle en le guidant par les mots ; utilisation du crayon coopératif) • gpe d'observateurs : circule dans les gpes, observe « comment sont prises les décisions » Puis retour réflexif des observateurs et des participants. - lecture offerte « fable philo »



	<p>Séance 3 : vers l'empathie et l'écoute de l'autre</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux connaissance et confiance : <ul style="list-style-type: none"> • bonjour, je m'appelle ... et ... • jeu d'écoute : le cercle du regard - Défis "handicapé" (réaliser une tâche à plusieurs avec chacun des handicap – ex : vision, parole, préhension ...) avec un groupe en observation + retour réflexif - Bilan sous forme de " la lettre un ami" dispositif d'écriture anonyme d'une lettre adressée à un(e) participant(e)-ami(e) anonyme également, invitée à répondre (cycle 3 et collègue)
Temps réflexifs et rituel de fin	<p>Chaque séance, voir chaque activité, est suivie d'une pause réflexive où chacun peut exprimer ce qu'il a vécu et ce que cela lui a apporté. Forme possible : pépitérato, météo, ça va/ça va pas, échange oral , nos/mes réussites ...</p> <p>Les séances peuvent également s'achever sur un temps de relaxation type auto-massage, massage par 2, exercices de respiration.</p> <p>Les adultes de la classe participent aux activités .</p>

	<p>Séquence 3 Entrer en coopération</p>
Objectifs	<p><i>Vivre des situations et des jeux de coopération pour favoriser l'entraide et le développement d'une attitude responsable.</i></p>
Activités possibles pour 3 séances maximum (à adapter selon niveau de classe)	<p>Séance 1 : activités de coopération sous forme de jeux</p> <p>Faire connaissance, s'écouter :</p> <ul style="list-style-type: none"> • jeux de présentation (Le bonjour) • jeux de confiance (ex : guide d'aveugle) <ul style="list-style-type: none"> - Entrer en coopération : activités coopératives (ex : crayon coop, mot croisé coopératif) - Lecture d'un texte type "Philo-fable" de M. Piquemal ou album en cycle 1. <hr/> <p>Séance 2 : coopération et pensée critique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire connaissance, s'écouter : <ul style="list-style-type: none"> • Jeux de présentation (Le bonjour) • jeu d'écoute (ex : le cercle du regard) - S'exprimer, débattre : expérimenter le débat sous différentes formes : débat philo, dilemmes moraux, cercle de Samoan + groupe d'observateurs - Défis coopératifs : plusieurs gpes + 1 gpe d'observateurs <ul style="list-style-type: none"> • groupes défi : réalisation, création nécessitant la coopération (ex : faire réaliser une construction à un camarade aveugle en le guidant par les mots ; utilisation du crayon coopératif) • gpe observateur : circule dans les gpes, observe « comment sont prises les décisions » <p>Puis retour réflexif des observateurs et des participants.</p> <hr/> <p>Séance 3 : construire un objet ou résoudre un problème collectivement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire connaissance, s'écouter : reprise ou autres jeux coop - Création collective : oeuvre, texte, construction technologique en groupe, puis présentation de la réalisation et échange sur le processus.
Temps réflexifs et rituel de fin	<p>Chaque séance, voir chaque activité, est suivie d'une pause réflexive où chacun peut exprimer ce qu'il a vécu et ce que cela lui a apporté. Forme possible : pépitérato, météo, ça va/ça va pas, échange oral , nos/mes réussites ...</p> <p>Les séances peuvent également s'achever sur un temps de relaxation type auto-massage, massage par 2, exercices de respiration.</p> <p>Les adultes de la classe participent aux activités .</p>



Séquence 4 Conflits et règles de vie : les messages clairs	
Objectifs	<i>Mettre en place les messages clairs dans sa classe (son école) afin d'apprendre à régler les conflits de manière non violente.</i>
Activités possibles pour 3 séances (à adapter selon niveau de classe)	<p>Séance 1 : apprendre à exprimer ses émotions, se connaître, se faire confiance</p> <ul style="list-style-type: none"> - jeux de présentation et de confiance – ex : jeu des points communs, jeux de guides - visionnage et lecture d'un extrait du film "Vice-Versa" - activités pour nommer les émotions - lecture réflexive d'un album : La Brouille ou Halte à la bagarre ou Philo-fables (cycle 3 et collège) <p>Séance 2 : découvrir le principe des messages clairs</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprise ou autres jeux de confiance ou de présentation - vidéo message clair + analyse - affiner le vocabulaire des émotions - commencer des jeux de rôle avec des situations extérieures à la classe <p>Séance 3 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reprise ou autres jeux de confiance ou de présentation - retour sur l'expérience de la mise en place des messages clairs depuis la dernière séance - poursuite des jeux de rôle avec des situations extérieures à la classe, puis progressivement avec des situations de classe. - en cycle 3 et collège : bilan sous forme de " la lettre un ami" dispositif d'écriture anonyme d'une lettre adressée à un(e) participant(e)-ami(e) anonyme également, invitée à répondre.
Temps réflexifs et rituel de fin	<p>Chaque séance, voir chaque activité, est suivie d'une pause réflexive où chacun peut exprimer ce qu'il a vécu et ce que cela lui a apporté. Forme possible : pépitérato, météo, ça va/ça va pas, échange oral, nos/mes réussites ...</p> <p>Les séances peuvent également s'achever sur un temps de relaxation type auto-massage, massage par 2, exercices de respiration.</p> <p>Les adultes de la classe participent aux activités .</p>



	Séquence 5 Mettre en place un conseil de coopérative
Objectifs	<i>Connaître le cadre du conseil de coopérative.</i> <i>Accompagner la classe pour sa mise en place vers une pratique autonome.</i>
Temps avec l'enseignant	Avant et/ou après les séances en classe, des temps d'échange avec l'enseignant permettront de transmettre quelques notions théoriques sur ce dispositif de pédagogie coopérative et d'analyser la pratique du groupe entre 2 interventions de l'animatrice.
Activités possibles pour 3 séances non consécutives pour permettre une mise en place autonome dans la classe. Séances décrites pour des cycle 2 et 3 – possibilité d'adapter en cycle 1.	Séance 1 : faire connaissance ; apprendre à exprimer un point de vue ; commencer à découvrir le cadre du conseil <ul style="list-style-type: none">- jeux coopératifs (présentation, écoute, confiance)- débat sur un thème donné (apprentissage de la distribution et de la prise de parole)- découverte des principes du conseil : les règles, les différents rôles (secrétaire, président, maître du temps), les outils (cahier de conseil, affichage ou boîte pour l'ordre du jour), la disposition spatiale- expérimenter un début de conseil à partir de situations fictives (“propositions, critiques, félicitations” sur post-it rédigé par l'adulte) Séance 2 : exprimer un point de vue ; expérimenter les éléments du conseil. <ul style="list-style-type: none">- jeux coopératifs (présentation, écoute, confiance)- mise en situation (défis coop) pour comprendre les modes de prises de décisions dans un groupe- définir le contenu d'un conseil et la manière de les exprimer : apprendre à rédiger “propositions, critiques, félicitations”- expérimenter le conseil à partir des “ propositions, critiques, félicitations “ rédigées en amont Séance 3 : analyser ses progrès et difficultés ; approfondir sa pratique <ul style="list-style-type: none">- jeux coopératifs (présentation, écoute, confiance)- bilan des conseils réalisés sans l'animatrice OCCE- vivre un conseil à partir d'un ordre du jour défini
Temps réflexifs	Chaque séance, voir chaque activité, est suivie d'une pause réflexive où chacun peut exprimer ce qu'il a vécu et ce que cela lui a apporté. Forme possible : pépitérato, météo, ça va/ça va pas, échange oral , nos/mes réussites ...