



ANIMATION PÉDAGOGIQUE 04/05/2022

# LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE CYCLE 1

## Bibliographie

- "LA COOPÉRATION: UN JEU D'ENFANT", DE JIM HOWDEN ET FRANCE LAURENDEAU, ÉDITIONS CHENELIÈRE
- "RITUELS POUR DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES SOCIALES ET ÉMOTIONNELLES", DE LAURE REYNAUD, ÉDITIONS RETZ
- "LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES" DE BÉATRICE LAMBOY, REBECCA SHANKLAND ET MARIE-ODILE WILLIAMSON, ÉDITIONS DEBOECK
- BLOG "ALPHASLACATALANE"
- ACADÉMIE DE STRASBOURG: [HTTP://WWW.CIRC-IEN-SAINT-LOUIS.AC-STRASBOURG.FR/IMG/PDF/LE\\_PARACHUTE\\_COOPERATIF.PDF](http://www.circ-ien-saint-louis.ac-strasbourg.fr/img/pdf/le_parachute_cooperatif.pdf)
- SITE DE L'AGEEM



## VOUS Y TROUVEREZ :

- LA PRÉSENTATION DE L'ANIMATION PÉDAGOGIQUE  
[HTTPS://VIEW.GENIAL.LY/62038B14CF05E3001ABFA72B](https://view.genial.ly/62038b14cf05e3001abfa72b)

- DES FICHES D'ACTIVITÉS À METRE EN OEUVRE EN CLASSE

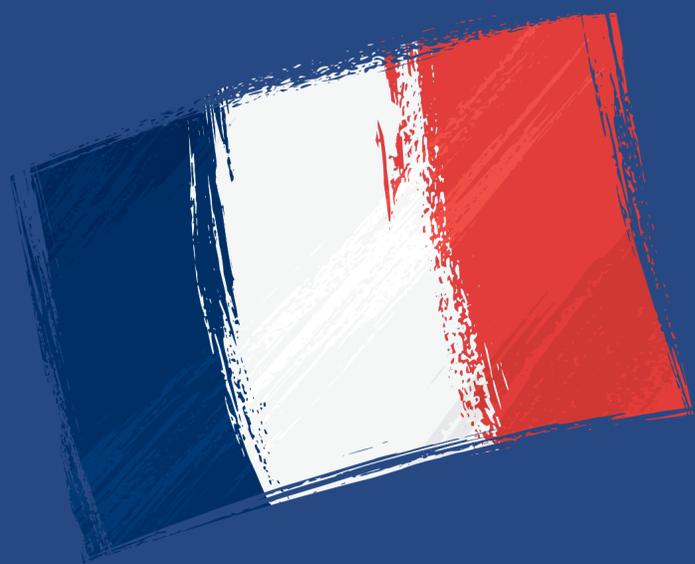
- DES ACTIVITÉS AUTOUR DU PARACHUTE

- DES RETOURS SUR DES JEUX A PROPOSER EN CLASSE

- DES PROPOSITIONS AUTOUR D'ALBUMS

- UN LIEN VERS LE PADLET SUR LES VALEURS DE LA RÉPUBLIQUE  
AU CYCLE 1

[HTTPS://PADLET.COM/NADEIGE\\_TREZZA2/OF10KM1751A2ESYB](https://padlet.com/NADEIGE_TREZZA2/OF10KM1751A2ESYB)





# ANIMATION VALEURS DE LA REPUBLIQUE CYCLE 1



## Fiches d'activités proposées aux enseignants et enseignantes

### *Bibliographie des activités:*

- "La coopération est un jeu", de Jim Howden et France Laurendeau, éditions Chenelière Education
- "Rituels pour développer les compétences sociales et émotionnelles", de Laure Reynaud , éditions Retz
- Blog [aphascatalane.canalblog.com](http://aphascatalane.canalblog.com)
- Site de l'AGEEM



# Création en quatre temps

Valeur ciblée: l'ouverture aux autres  
Durée : 20 minutes

Matériel par équipe :

- une feuille blanche pour chaque membre de l'équipe
- un crayon bleu, jaune, rouge et vert

## Déroulement:

1- Dessinez une forme différentes sur chaque feuille blanche, par exemple, un ovale, un losange ou un pentagone. Laissez libre cours à votre imagination.

2- Déposez les feuilles sur chaque table.

3- Formez des équipes de 4 élèves

Si le nombre d'élèves ne le permet pas, optez pour des équipes de 3. Dans ce cas, chaque équipe n'aura besoin que de 3 crayons.



4- Invitez les équipes à s'asseoir autour de la table, chaque membre étant placé devant sa feuille.

5- Demandez aux élèves de choisir un crayon de couleur différente (bleu, jaune, rouge ou vert)

6- A votre signal, invitez les élèves à créer un dessin à partir de la forme figurant sur leur feuille. Précisez-leur qu'ils disposent d'une minute.

7- Une fois le temps écoulé, demandez aux élèves de déposer leur crayon et de remettre leur feuille à leur voisin de droite.

8- A votre signal, invitez les élèves à poursuivre la création figurant sur la feuille qu'ils se sont vu remettre. Par exemple, si le premier élève a tracé un visage de clown à partir du cercle dessiné sur sa feuille, le second doit poursuivre la même idée et y ajouter des détails, par exemple un chapeau et des balles de jonglerie.

9- Au bout d'une minute, demandez aux élèves de remettre leur feuille à leur voisin de droite.

L'activité se poursuit jusqu'à ce que tous les membres aient mis leur touche personnelle sur toutes les feuilles de leur équipe.

10- Un fois l'activité terminée, invitez les membres de chaque équipe à inscrire leur nom au verso des quatre feuilles.

### Variante

Demandez aux équipes de présenter leur création au reste de la classe et d'expliquer la contribution de chacun.



## Dessiner sans crayon

*Valeur ciblée:* la prise de risque

*Durée :* 20 minutes

*Matériel:* Aucun



### *Déroulement :*

- 1- Former des équipes de deux élèves
- 2- Invitez un membre de chaque équipe à dessiner, à l'aide de ses doigts, quelque chose dans le dos de son partenaire, dessin que ce dernier devra deviner.
- 3- Inversez les rôles et invitez les élèves à refaire l'étape précédente.



Lorsque l'élève est incapable de deviner la nature du dessin, il demande à son partenaire de refaire son dessin plus lentement. Une fois le dessin terminé, l'élève doit obligatoirement donner une réponse. S'il ne devine toujours pas, il demande un indice à son partenaire et tente une nouvelle réponse. Enfin, s'il est incapable de deviner, l'élève donne sa langue au chat.

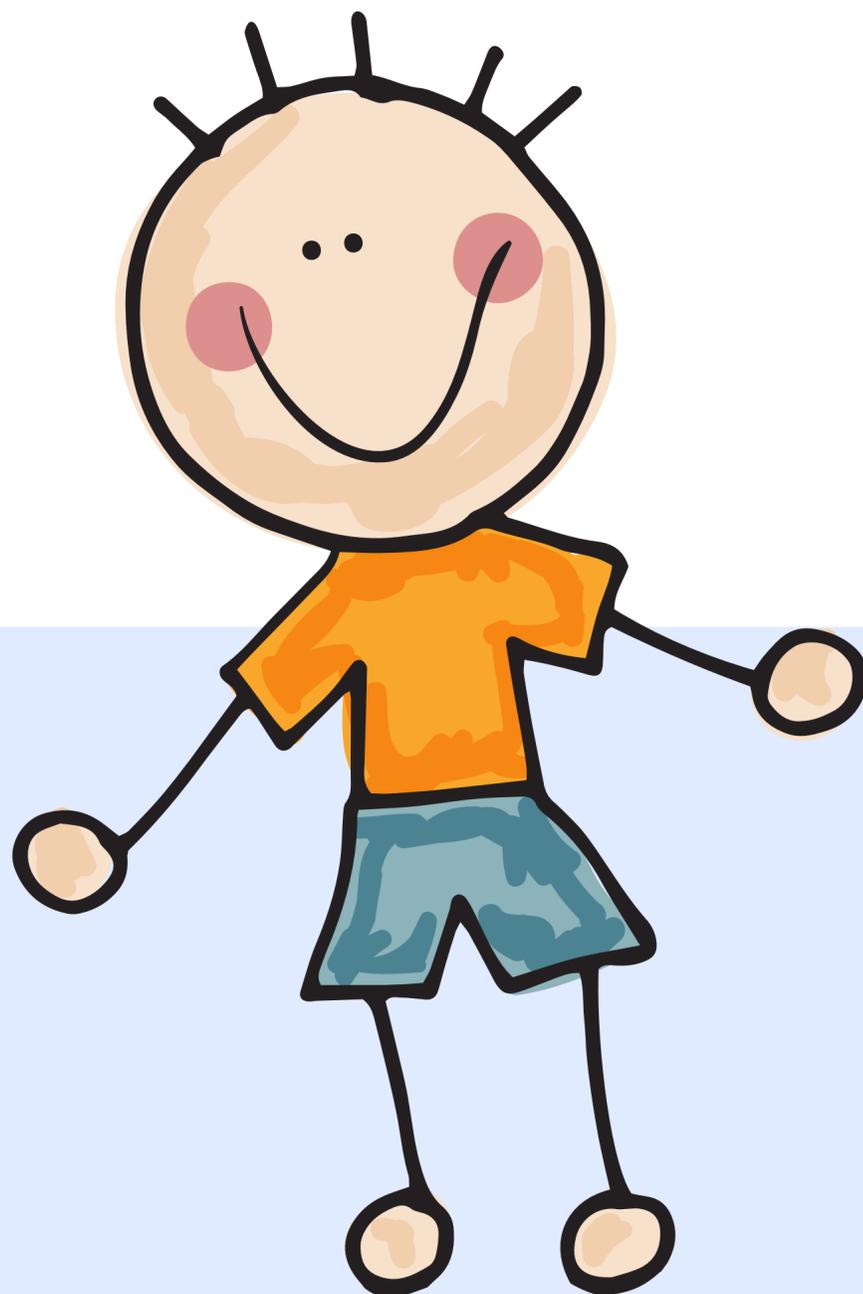
Une fois l'activité terminée, faites un retour sur les apprentissages et posez les questions suivantes:

- Vous a-t-il été facile de dessiner sans crayon?
- Est-il important à vos yeux de réussir dès la première tentative ?
- Vous a-t-il été facile de trouver la réponse lorsque vous deviez deviner le dessin que l'on vous a fait dans le dos ?

## *L'entraide :*

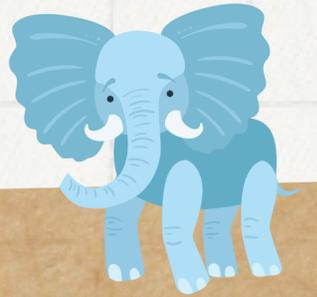
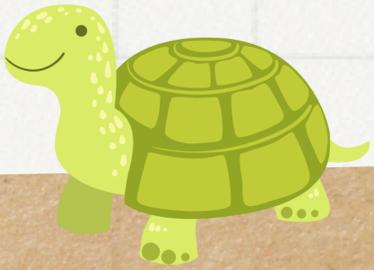
Dans une situation de coopération, l'entraide est synonyme d'écoute et de partage. Il est important que les élèves comprennent qu'ils peuvent aider les autres, mais qu'ils peuvent aussi avoir besoin d'aide.

Parfois, il peut leur être difficile de comprendre que vous ne constituez pas leur seule source d'aide. Chez les élèves, l'entraide peut se vivre en étant à l'écoute des autres.





# La ferme bruyante



**Niveau :** Moyenne section / Grande section

**Nombre de joueurs :** 16 élèves maximum répartis en 8 binômes.

**Matériel :** un foulard ou bandeau pour 2

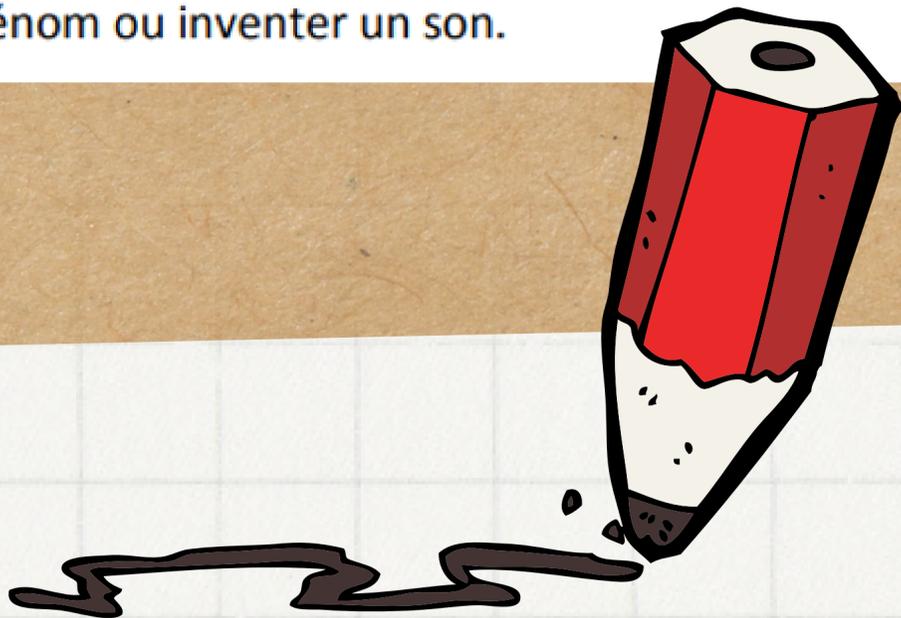
**But du jeu :** Se déplacer en confiance vers un signal sonore.

**Déroulement :**

Les enfants forment des binômes. Chaque couple choisit le cri d'un animal de la ferme. Puis tous les enfants s'éparpillent dans l'espace de jeu. Un des deux partenaires a les yeux bandés et l'autre doit l'appeler en poussant le cri choisi. Le jeu se termine quand tous les enfants sont de nouveau réunis. L'enseignant(e) veille à ce qu'il n'y ait pas de chocs entre les enfants qui ont les yeux bandés.

**Variante :**

On peut choisir des animaux de la jungle, de la savane... Mais on peut aussi appeler son camarade par son prénom ou inventer un son.



# Le bonjour insolite

**Niveau :** Moyenne section / Grande section

**Nombre de joueurs :** toute la classe.

**But du jeu :** entrer en contact avec les autres de manière duelle pour se saluer.

**Matériel :** musique, tambourin ou claves.

## **Déroulement :**

Les enfants se déplacent dans la salle au son de la musique (ou du tambourin...). Au signal (arrêt de la musique, des coups de tambourin ou des claves), chacun trouve un partenaire et lui dit bonjour en le nommant par son prénom.

Puis l'enseignant propose de se dire un bonjour par un geste: « *Vous allez vers le camarade le plus proche et pour lui dire bonjour, vous touchez son épaule avec votre épaule* ».

Les enfants se déplacent de nouveau et on fait évoluer la consigne en proposant d'autres gestes pour dire bonjour : se taper deux fois dans les mains face à face, deux fois coudes à coudes, deux fois genoux à genoux, se frotter dos à dos...

Enfin, laisser les enfants rechercher une façon originale de se dire bonjour : les positions qu'ils proposent doivent être valorisées et peuvent être reprises par le groupe. Il est important de préciser de changer à chaque fois de partenaire.

## **Variantes :**

On peut se coller à 3 ou 4 (les plus proches) comme des grappes et essayer de se déplacer ainsi « collés ». Puis, on se décroche au signal.

On peut faire un bonjour final collectif (pas plus de 15, d'où dédoublement de la classe : une partie *spectateurs*, une partie *acteurs*) : au signal, tous se collent.



# Le bonjour théâtral

**Niveau :** Moyenne section / Grande section

**Nombre de joueurs :** toute la classe.

**Matériel :** aucun

**But du jeu :** s'exprimer devant le groupe et connaître le prénom des autres.

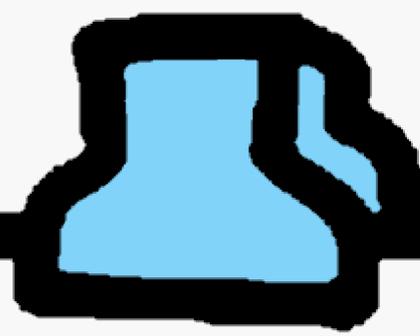
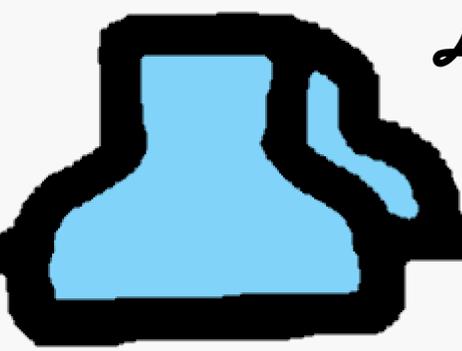
**Déroulement :**

Les enfants forment une ronde. La maîtresse fait un pas en avant et se présente en faisant un geste. Par exemple : « je m'appelle Virginie. » en tapant des mains et sautant une fois. Alors, tous les enfants répondent en reproduisant le geste : « *Elle s'appelle Virginie* ». Puis, c'est aux volontaires de continuer. Attention, les enfants ont tendance à répéter les gestes des autres, il faut donc les encourager à en changer.

**Variante:**

Avec les plus grands, il serait intéressant après le passage de tous que chacun essaie de retrouver le geste des autres : donner le prénom d'un enfant et tout le groupe répète le geste qu'il faisait en se présentant. Ceci peut être fait successivement par des enfants qui se souviennent des gestes des autres.

# Le circuit aveugle



Valeur ciblée : la confiance

Durée: 30 minutes

Matériel:

- des cerceaux
- de gros cylindres utilisés dans les gymnases
- tapis
- des ballons
- des cônes
- une chaise
- un foulard
- autres afin de créer un parcours selon ses envies



## Déroulement :

- 1- Disposez le matériel pour créer un petit circuit
- 2- Invitez vos élèves à former des équipes de deux.
- 3- Demandez à l'un des membres de l'équipe de se bander les yeux à l'aide du foulard.
- 4- Invitez l'autre membre à guider son partenaire pour que celui-ci puisse parcourir le circuit en toute quiétude. Pour ce faire, il doit donner des indications à voix haute, tout en restant à ses côtés.
- 5- Lorsque les élèves auront parcouru le circuit, modifiez- le de façon que les seconds membres de chaque équipe soient en terrain inconnu, tout comme l'a été leur partenaire.
- 6- Invitez-les maintenant à se bander les yeux à l'aide d'un foulard et à écouter attentivement les indications de leur partenaire.



# Le miroir

**Niveau :** Petite section / Moyenne section / Grande section

**Nombre de joueurs :** toute la classe

**Matériel :** aucun

**But du jeu :** être à l'écoute de son partenaire de manière non-verbale afin de reproduire simultanément les mêmes gestes que lui de façon symétrique.

**Déroulement :**

Les enfants se placent deux par deux, face à face. Ils rapprochent leurs mains (sans se toucher), paumes ouvertes. L'un d'eux va commencer à réaliser, lentement, des gestes ou des déplacements. L'autre enfant doit reproduire ces mouvements. Au signal, on inverse les rôles.

zzZ

# L'endormeur



**Niveau :** Grande section

**Nombre de joueurs :** toute la classe.

**Matériel :** aucun.

**But du jeu :** coopérer pour ne pas être repéré.

**Déroulement :**

Les enfants sont assis en cercle. L'un d'entre eux est désigné comme étant « *l'inspecteur* ». Il quitte la salle : pendant ce temps, un « *endormeur* » est désigné. Il devra, sans se faire repérer par « *l'inspecteur* », faire un clin d'œil à d'autres enfants pour les endormir (chaque enfant endormi s'allonge). Les autres enfants sont complices avec « *l'endormeur* » et doivent le regarder régulièrement mais discrètement tout de même. L'inspecteur rentre dans la salle et le jeu commence. Quand « *l'inspecteur* » pense avoir repéré « *l'endormeur* », il propose un prénom. S'il se trompe, le jeu continue. « *L'endormeur* » et le groupe ont gagné quand tous les enfants sont endormis.

**Variante:**

On pourrait changer de signe car le clin d'œil est difficile pour les élèves : par exemple, cligner des 2 yeux ou tirer la langue...



# LES MAÇONS

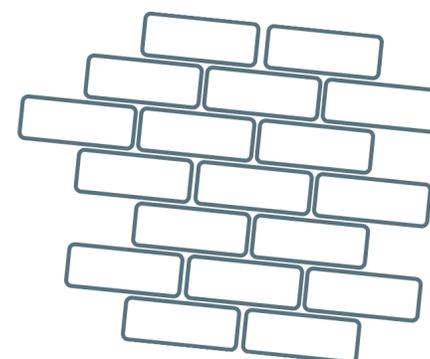


## **But du jeu:**

Pour les ouvriers, rapporter les briques le plus rapidement possible.  
Pour les maçons construire le mur le plus long.

## **Matériel:**

Des briques placées au centre de l'espace de jeu, un terrain délimité.

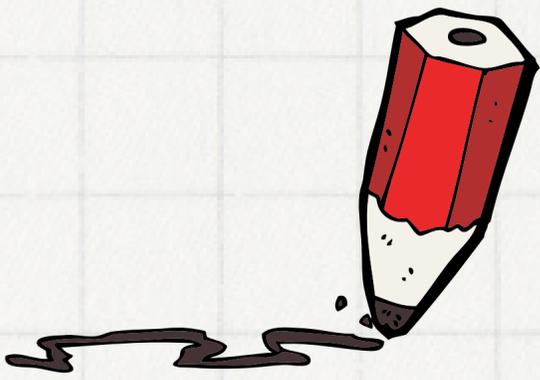


## **Déroulement:**

- Les enfants sont répartis en équipes de 6 joueurs (2 maçons / 4 ouvriers)
- Au signal, les ouvriers courent chercher des briques une par une pour les apporter aux maçons.
- Au fur et à mesure les maçons construisent un mur avec les briques que les ouvriers leur apportent.
- L'équipe gagnante est celle qui aura construit le mur le plus haut

**Remarque:** avant de proposer le jeu, il est nécessaire que les enfants aient eu la possibilité de construire des murs avec le même matériel.





# LES non-voYants



**Niveau :** Petite section / Moyenne section / Grande section

**Nombre de joueurs :** toute la classe répartie en binômes.

**Matériel :** un foulard ou bandeau pour 2

**But du jeu :** guider son partenaire qui a les yeux bandés et inversement être guidé (sans communiquer verbalement).

**Déroulement :**

Les enfants se répartissent en binômes. L'un des deux partenaires a les yeux bandés, l'autre est derrière lui et pose ses mains sur ses épaules pour le guider vers une cible (cône en plastique par exemple) à l'autre bout de la pièce. Pour les GS, celui qui guide exerce des pressions sur l'épaule droite pour tourner à droite et inversement, tape sur les 2 épaules en même temps pour stopper (s'il y a un obstacle ou un autre enfant).

**Variante:**

On peut mettre des obstacles que les enfants doivent contourner ou enjamber. De plus, avec les GS, on peut grouper les enfants par trois ou quatre : un seul peut voir, les autres ferment les yeux.



## MON CASSE-TÊTE



*Valeur ciblée:* l'ouverture aux autres

*Durée:* 30 minutes

### *Matériel:*

- une feuille de papier de bricolage (21 X 29.7)
- des crayons de couleur
- une paire de ciseaux
- une enveloppe (format lettre)

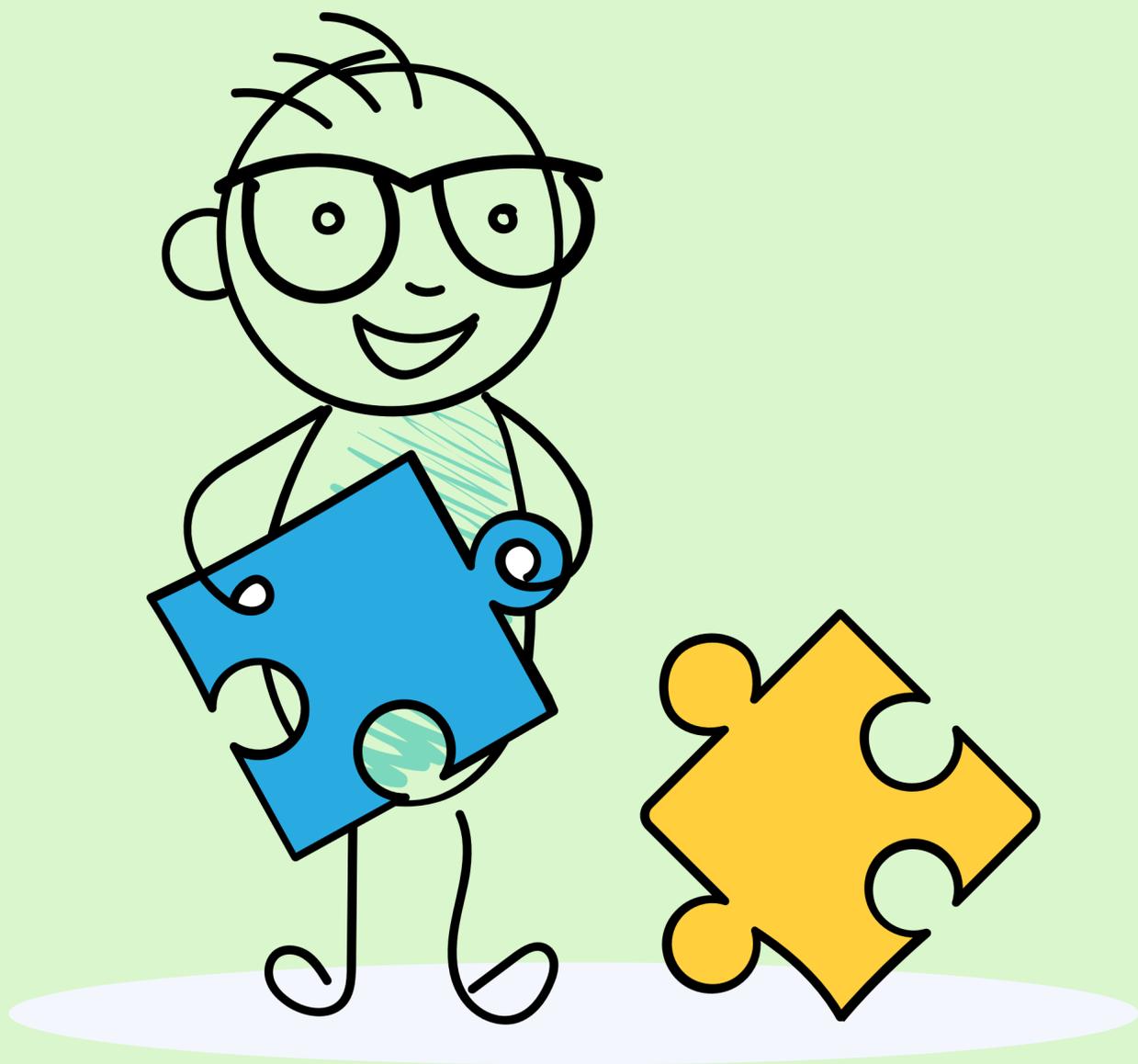
### *Déroulement:*

- 1- Mettez une feuille de papier de bricolage et des crayons de couleur à la disposition de chaque élève.
- 2- Demandez aux élèves de dessiner leur sport préféré sur la feuille de papier et d'y inscrire leur nom. Dites-leur que chaque dessin doit occuper toute la feuille.
- 3- Une fois les dessins terminés, invitez les élèves à découper leur propre dessin en 6 parties afin d'en faire un casse-tête.
- 4- Demandez-leur d'insérer toutes les pièces de leur casse-tête dans une enveloppe.
- 5- Récupérez toutes les enveloppes.
- 6- Faites choisir une enveloppe à chaque élève.
- 7- Demandez aux élèves d'assembler les casse-tête qu'ils ont tiré.
- 8- Invitez chaque élève à présenter au reste de la classe le sport préféré du camarade dont il a tiré le nom.

## *La confiance :*

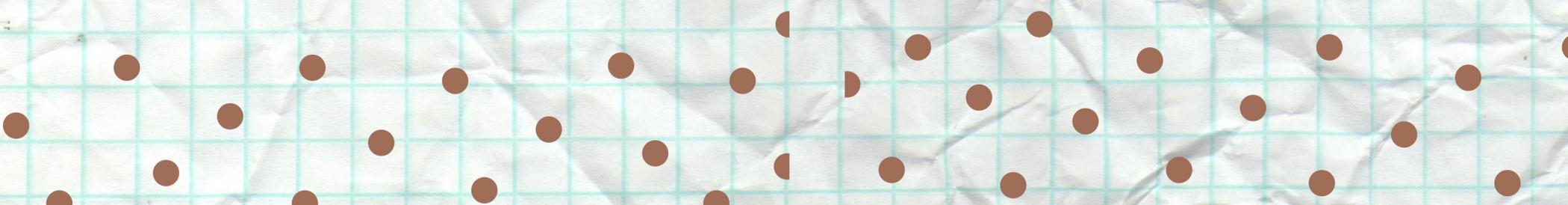
La confiance constitue le point de départ du travail en coopération. Il est primordial de faire comprendre à vos élèves que la confiance des autres se gagne, mais qu'elle peut aussi se perdre.

L'élève doit toujours se rappeler l'importance de son engagement. C'est en lui donnant des responsabilités qu'il y parviendra.





# Le parachute



LA VAGUE

1

Le parachute

Les élèves prennent chacun une poignée du parachute.

Tout le monde se place bien droit et, au signal, on débute la vague en levant le parachute à tour de rôle.

*Variantes : lever à hauteur de la taille, des épaules, au-dessus de la tête,...*

*LA MER*

2

*Le parachute*

**Chaque élève prend une poignée.  
Il faut agiter simplement le parachute, en commençant par des vagues toutes douces, pour augmenter progressivement la force et terminer avec une véritable tempête en mer !**

# LE CHAT ET LA SOURIS

3

Le parachute

La souris se place en dessous du parachute. Le chat s'installe au-dessus. Les autres enfants tiennent les poignées et font bouger le parachute pour permettre à la souris de s'échapper. Lorsque le chat attrape la souris, il prend sa place et un autre enfant fait le chat.

*LE PARAPLUIE*

4

*Le parachute*

**Chacun prend une poignée (à 2 mains).  
Au signal, les élèves lèvent le parachute  
à bout de bras pour former un  
parapluie.**

L'AUTRUCHE

5

Le parachute

**Les élèves sont à genoux. Ils lèvent le parachute dans les airs et le ramènent au sol en entrant leur tête sous le parachute. L'autruche se cache !**

*La toile doit être tenue fermement, de chaque côté de la tête.*

# LE CHAMPIGNON 6

## Le parachute

Les élèves lèvent la toile dans les airs, et la redescendent en entrant sous le parachute. Il faut alors s'asseoir sur le bord de la toile, ainsi l'air reste à l'intérieur et cela forme un gros champignon.

# SALADE DE FRUITS

7

Le parachute

**Les élèves lèvent la toile dans les airs, comme pour faire un parapluie. Mais au signal (*appel d'une couleur ou d'un numéro donné au début de l'activité*), ils doivent changer de place avant que la toile ne touche le sol...**

FACE À FACE

8

Le parachute

Les élèves se placent autour du parachute en tenant les poignées.

On partage le parachute en 2 pour faire 2 équipes (*par exemple de chaque côté du « jaune » il y a une équipe différente*).

Un ballon en mousse est posé sur la toile : il s'agit de faire sortir le ballon du côté adverse en faisant des vagues.



" Les compétences psychosociales sont la **capacité d'une personne à répondre avec efficacité aux exigences et aux épreuves de la vie quotidienne**. C'est l'aptitude d'une personne à maintenir un état de bien-être mental, **en adoptant un comportement approprié et positif à l'occasion des relations entretenues avec les autres, sa propre culture et son environnement**."



Définition de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS)



<http://ressources-ecole-inclusive.org/>



Les compétences psychosociales, appelées également aptitudes relationnelles, s'inscrivent dans une conception de la santé globale. **Leur rôle est primordial pour développer chez les individus des comportements favorables à leur santé** (physique, mentale et sociale).

Le terme de « compétences psychosociales » a fait son apparition en France pour les actions de promotion de la santé dans les années 1990. Il fait référence aux travaux menés par l'OMS et de l'UNESCO, qui ont défini **10 compétences**, qui sont présentées par couple, **à développer au cours de l'éducation** pour permettre l'adoption de comportements favorables à la santé, et qui interviennent dans l'ajustement de l'homme à son milieu.

Le développement des compétences psychosociales agit comme un « déterminant de déterminants » de l'état de santé globale (physique, psychique et sociale) et de la réussite éducative (obtention de meilleurs résultats et réduction des échecs scolaires).



Il a été démontré que pour être efficace il est nécessaire de développer les CPS dès le plus jeune âge, de manière continue et sur les différents environnements de vie (école, famille, lieux de loisirs, etc).

## Les 10 compétences psychosociales



Apprendre à résoudre des problèmes

Apprendre à prendre des décisions



Avoir une pensée créative

Avoir une pensée critique



Savoir communiquer efficacement

Être habile dans les relations interpersonnelles



Avoir conscience de soi

Avoir de l'empathie pour les autres



Savoir gérer son stress

Savoir gérer ses émotions



Depuis 2001, l'OMS distingue les compétences sociales, les compétences cognitives et les compétences émotionnelles (voir page 2/2). Les deux classifications restent aujourd'hui utilisées par les professionnels...



Une description plus détaillée des compétences psychosociales a ensuite été établie. Elles sont désormais classées en **3 domaines** : compétences sociales / compétences cognitives / compétences émotionnelles.



**Les 3 domaines**

**1 Les compétences sociales (ou interpersonnelles ou de communication)**

Les compétences de **communication** verbale et non verbale : **écoute active, expression des émotions, capacité à donner et recevoir des feedback.**

Les capacités de **résistance et de négociation** : gestion des conflits, capacité d'affirmation, résistance à la pression d'autrui.

Les compétences de **coopération** et de **collaboration en groupe.**

**L'empathie**, c'est-à-dire la capacité à **écouter et comprendre les besoins et le point de vue d'autrui** et à **exprimer cette compréhension.**

Les compétences de **plaidoyer**, qui s'appuient sur les compétences de **persuasion et d'influence.**

**2 Les compétences cognitives**

Les compétences de **prise de décision et de résolution de problème.**

La **pensée critique** et l'auto-évaluation, qui impliquent de pouvoir analyser l'influence des médias et des pairs, d'avoir conscience des valeurs, attitudes, normes, croyances et facteurs qui nous affectent, de pouvoir identifier les (sources d') informations pertinentes.

**3 Les compétences émotionnelles (ou d'autorégulation)**

Les compétences de **régulation émotionnelle** : gestion de la colère et de l'anxiété, capacité à faire face à la perte, à l'abus et aux traumatismes.

Les compétences de **gestion du stress**, qui impliquent la gestion du temps, la pensée positive et la maîtrise des techniques de relaxation

Les compétences favorisant **la confiance et l'estime de soi, l'auto-évaluation et l'autorégulation.**

**Les enjeux...**

Chez les enfants, le renforcement des CPS favorise le développement global (social, émotionnel, cognitif, physique), améliore les interactions, augmente le bien-être et contribue donc à diminuer les comportements défavorables à la santé et à augmenter les comportements favorables. Les CPS jouent aussi un rôle essentiel dans l'adaptation sociale et la réussite éducative.



Chez les adolescents, outre les effets observés chez l'enfant (développement global, bien-être, etc.), le développement des CPS permet de prévenir la consommation de substances psychoactives (drogues illicites, tabac, alcool), les problèmes de santé mentale, les comportements violents et les comportements sexuels à risque.



Chez les adultes, il agit toujours sur le bien-être subjectif et la qualité des relations. Il favorise, chez les parents, les pratiques éducatives positives...

# Quelques pistes pédagogiques pour faire vivre les valeurs de la République

À l'école maternelle, c'est dans les actes du quotidien que les occasions se présentent de travailler autour des valeurs fondamentales de **liberté, de tolérance, de solidarité**.

Les propositions qui suivent sont quelques pistes pour aborder ces notions.

## Des jeux coopératifs:

Vivre ensemble, est par définition difficile. Les jeux coopératifs participent à favoriser les relations collectives et entraînent du plaisir

## Des temps d'échange:

Accueillir la parole spontanée des élèves:

- \* Au cours des rituels
- \* Dans le « Quoi de neuf ? »
- \* Au moment de l'accueil où les échanges langagiers individuels sont privilégiés.

## Des ateliers philo pour en parler:

Des thèmes qui peuvent être abordés:

- \* C'est quoi un ami?
- \* Pourquoi je n'ai pas le droit de faire ce que je veux?
- \* La différence
- \* Fille/Garçon
- \* ...

## Des activités artistiques

- \* Réaliser des créations collectives autour d'un projet, d'une technique...
- \* Parler d'une oeuvre choisie

## Des chansons, des comptines:

Apprendre une chanson ou une comptine puis:

- \* la chanter devant les autres enfants de l'école
- \* La jouer pour la faire vivre, la théâtraliser

## Des histoires lues

Au travers des histoires, les enfants mobilisent leurs expériences personnelles, leur vision du monde.

Une sélection d'albums pour parler de la tolérance, de la différence, de l'amitié



# Jeux de coopération

