

**Dossier**

**Projet**

**OPP**

Lalie CHAUMEL, groupe C1

Coralie LENTILLON, S3

Master MEEF 1<sup>er</sup> degré – 2<sup>ème</sup> année

Ce projet s'inscrit dans le cadre de l'Union Sportive de l'Enseignement du Premier degré (USEP) et concerne une collaboration entre une classe de CE2 et une classe de CM1-CM2. Il repose sur la mise en œuvre d'une séquence d'éducation physique et sportive autour d'un jeu coopératif, suivie d'un travail de création et de transmission de ce jeu à une autre classe, sans rencontre physique entre les élèves. La séquence sera menée au cours de la période 4 et vise à placer les élèves dans une posture d'acteurs mais surtout en tant qu'auteurs de leurs apprentissages. À travers la pratique, l'adaptation et la formalisation d'un jeu coopératif de type CH4 OBJ4, les élèves seront amenés à coopérer, à réfléchir collectivement aux règles du jeu et à produire une fiche explicative destinée à d'autres élèves, et dans notre cas, pour un autre cycle. La problématique centrale de notre projet est donc : comment un projet coopératif centré sur la création et la transmission d'un jeu permet-il d'engager les élèves dans les apprentissages moteurs, sociaux et langagiers ?

Dans un premier temps nous vous évoquerons les fondements théoriques du projet, dans un second temps les origines du projet, et dans un troisième et dernier temps le projet envisagé dans nos classes.

L'éducation physique et sportive constitue un champ disciplinaire privilégié pour le développement des compétences sociales et civiques, dans la mesure où elle place les élèves en interaction constante avec leurs pairs et les engage dans des situations d'action collective. Les situations de jeux coopératifs permettent aux élèves de s'engager ensemble vers un objectif commun, en favorisant l'entraide, la communication et la prise de responsabilité au sein du groupe. Contrairement aux jeux compétitifs centrés sur la performance individuelle ou la confrontation entre équipes, les jeux coopératifs invitent les élèves à réussir ensemble, en rendant chacun indispensable à la réussite collective. Les apports théoriques issus de la conférence de Sylvain Connac sur les pédagogies coopératives montrent que la coopération ne se réduit pas à un simple travail de groupe, mais repose sur une organisation précise des interactions entre élèves. Selon ces travaux, les apprentissages sont renforcés lorsque les élèves sont placés dans une situation d'interdépendance positive, dans laquelle chacun a un rôle à jouer et où la réussite individuelle dépend de la réussite du collectif. La coopération favorise ainsi l'engagement des élèves et contribue à la construction de compétences transversales telles que l'écoute, le respect des règles communes, la gestion des conflits et la prise de décisions collectives. En EPS, ces apprentissages prennent un sens particulier car ils s'inscrivent dans l'action motrice, l'expérience vécue et l'interaction directe avec les autres. Le jeu coopératif devient alors un support d'apprentissage global, mobilisant à la fois le corps, la réflexion et le vivre-ensemble. Ce projet s'inscrit pleinement dans la démarche « acteur-auteur » mise en avant

par l'USEP et en cohérence avec les principes des pédagogies coopératives. Il ne s'agit pas uniquement de faire pratiquer un jeu aux élèves, mais de leur permettre de participer activement à sa construction, à son adaptation et à sa formalisation. L'élève devient ainsi acteur de ses apprentissages par l'action, mais également auteur par la production d'un objet destiné à d'autres élèves, en l'occurrence une fiche de jeu. Les travaux présentés dans la conférence soulignent l'importance de la verbalisation et de la mise à distance de l'action pour consolider les apprentissages. Le fait d'analyser une situation vécue, d'en expliciter les règles et d'en anticiper les conditions de compréhension par d'autres élèves amène les élèves à structurer leur pensée et à développer des compétences métacognitives. La dimension de transmission occupe une place centrale dans ce projet collaboratif. Le fait de créer un jeu destiné à une autre classe, que les élèves ne rencontreront pas physiquement, renforce l'exigence de clarté, de précision et de rigueur dans la formulation des règles et des consignes. Les élèves sont amenés à se décentrer de leur propre pratique pour adopter le point de vue du destinataire. Les pédagogies coopératives mettent en évidence que l'on apprend mieux lorsque l'on doit expliquer à autrui, car cette démarche oblige à organiser ses connaissances et à vérifier leur cohérence. La production d'une fiche de jeu illustrée, accompagnée de photos ou de schémas, permet ainsi de faire le lien entre EPS et maîtrise de la langue, tout en développant l'autonomie, la responsabilité et le sens de l'engagement collectif des élèves.

L'idée de ce projet est née de la volonté de proposer aux élèves une expérience (USEP), malgré qu'aucune de nos deux classes soit inscrite dans ce dispositif, porteuse de sens, favorisant à la fois la coopération, l'engagement collectif et la prise de responsabilité. Le choix d'un jeu coopératif (Champ 4/ Objectif 4) s'explique par sa richesse sur le plan moteur et stratégique, ainsi que par les nombreuses possibilités d'adaptation qu'il offre. Ce type de jeu permet aux élèves de réfléchir à des stratégies communes, de se répartir des rôles complémentaires et de prendre des décisions collectives afin d'atteindre un objectif partagé. Il constitue ainsi un support pertinent pour développer des compétences sociales et civiques, tout en s'inscrivant pleinement dans les attendus des programmes d'EPS des cycles 2 et 3. Le projet repose également sur une collaboration entre deux classes qui ne se rencontreront pas physiquement. Cette contrainte organisationnelle nous a donc amené à penser autrement notre projet. L'absence de rencontre réelle oblige les élèves à produire des supports clairs, structurés et explicites, et à anticiper les besoins de compréhension de l'autre classe. Le partenariat USEP se concrétise par l'échange de productions : la fiche de jeu élaborée par une classe est transmise à l'autre, qui mettra le jeu en œuvre en autonomie. Cette démarche renforce le sentiment d'appartenance à une communauté élargie et permet aux élèves de prendre conscience que leur travail a une réelle utilité, puisqu'il conditionne la réussite du jeu pour d'autres élèves.

Le projet sera mis en œuvre au cours de la période 4 dans les deux classes concernées. Nous disposons du matériel nécessaire à la pratique des jeux collectifs ainsi que d'un gymnase, permettant de proposer des conditions de pratique adaptées, sécurisées et favorables à l'engagement de tous les élèves. Cette organisation matérielle facilite la mise en place de situations motrices variées et permet de consacrer pleinement les séances à l'expérimentation, à la coopération et à la réflexion collective autour des jeux proposés. Lors de la première séance, les élèves entreront dans le projet par une phase de découverte et d'expérimentation de jeux coopératifs. Les élèves de CE2 pratiqueront le jeu *Poules, Renards, Vipères*, tandis que les élèves de CM1-CM2 expérimenteront le jeu de *la balle au capitaine*. Ces situations permettront aux élèves de comprendre les règles, d'identifier les enjeux coopératifs et d'observer les interactions au sein du groupe. Des temps de verbalisation seront proposés afin de favoriser la prise de conscience des stratégies mises en place, des rôles de chacun et des éléments essentiels au bon déroulement du jeu. La deuxième séance sera consacrée à la poursuite de la pratique du jeu, mais également à un travail de mise à distance de l'action. Les élèves réaliseront des prises de vidéos de moments clés du jeu, mettant en évidence l'organisation de l'espace, les déplacements, les stratégies collectives et les règles à respecter. En parallèle, un travail de création de la fiche de jeu sera engagé. Les élèves réfléchiront collectivement aux informations nécessaires pour permettre à l'autre classe de comprendre et de mettre en œuvre le jeu en autonomie. Cette fiche comportera notamment le nom du jeu, les objectifs, le matériel requis, l'organisation de l'espace, les règles de fonctionnement ainsi que des illustrations sous forme de photos ou de schémas. La troisième séance correspondra à la phase de test du jeu conçu par l'autre classe. À partir de la fiche de jeu reçue, les élèves mettront en œuvre le jeu en autonomie dans le gymnase, en s'appuyant uniquement sur les consignes écrites et visuelles transmises. Cette situation permettra d'évaluer la clarté et la pertinence des règles formulées, ainsi que la capacité des élèves à se projeter dans le jeu à partir d'un support écrit. Les éventuelles difficultés rencontrées feront l'objet d'échanges collectifs afin d'identifier les points à améliorer. Enfin, la quatrième séance sera dédiée à un bilan du projet et à un nouveau test du jeu, intégrant les ajustements proposés à la suite de la séance précédente. Les élèves seront amenés à analyser leur expérience, à réfléchir à la qualité de leur production et à mesurer l'impact de leurs choix sur la compréhension et la réussite du jeu par l'autre classe. Ce temps de retour réflexif permettra de consolider les apprentissages moteurs, sociaux et langagiers, tout en préparant la présentation orale du projet, au cours de laquelle les résultats et les aboutissements seront explicités.

Pour conclure, ce projet vise à proposer une démarche pédagogique cohérente, articulant pratique sportive, coopération et production d'écrits, en s'appuyant sur les valeurs portées par l'USEP et sur les principes des pédagogies coopératives. En plaçant les élèves dans une posture d'acteurs et d'auteurs de leurs apprentissages, il favorise leur engagement, leur responsabilisation et la construction de compétences motrices, sociales et langagières, tout en donnant du sens au travail réalisé en EPS. La séquence constitue une étape fondatrice du projet, permettant d'initier une dynamique de coopération et de transmission entre les classes. Les résultats et aboutissements de cette démarche seront principalement analysés et présentés lors de l'oral prévu le vendredi 20 mars. Ce temps de restitution permettra de revenir sur les effets du projet sur les élèves, sur les ajustements opérés au cours de la mise en œuvre et sur les perspectives de prolongement possibles.