**FICHE BONNE IDEE**

**OBSERVATIONS 100% Novembre 2018**

**Titre de l’activité** : Coopérer

**Niveau** : CP

**Discipline** : Activité transversale

**Domaine** : Mathématiques, EPS …

**Connaissances et capacités** **associées** :

Coopérer pour réussir

Accepter de partager

Prendre l’avis de l’autre en considération

**Ecole observée** : Paul Eluard Evreux II

**Déroulement** :

Plusieurs activités sont dirigées vers la coopération car cette compétence fait défaut aux élèves. La volonté est de trouver des jeux où on ne peut pas réussir seul.

Exemple : le Pouilleux Picbille

**On joue à 3,4 ou 5 joueurs.**

**Matériel : 3 séries de 10 cartes + 1 pouilleux.**

**But du jeu : appareiller des cartes qui représentent le même nombre (boîte de**

**Picpille et addition) et qui sont de la même couleur.**

**Distribuer les cartes entre tous les joueurs.**

**Un joueur fait piocher une carte de son jeu à son voisin qui cherche s'il peut**

**appareiller 2 cartes. Si c'est le cas, il dépose les 2 cartes au centre. Il se fait ensuite**

**à son tour piocher une carte de son jeu par l'autre voisin, et ainsi de suite.**

**Le pouilleux ne s'appareille pas.**

**Le perdant est celui qui se retrouve avec la seule carte du pouilleux.**

<https://lakanal.net/ressources/reglepouilleux.htm>

**Les + de l’activité :**

- compétence très importante à prendre en compte dans la programmation de tous les apprentissages.

- fait partie des fonctions exécutives.