

# INVENTER UNE HISTOIRE COOPÉRATIVE

NIVEAU : **PRIMAIRE**  
 GROUPE D'ÂGE : **ÉLÈVES DE 8 À 9 ANS**



## SOMMAIRE DE L'ACTIVITÉ

En s'inspirant de l'histoire **La ligue Mikado**, qui met en évidence les valeurs de coopération plutôt que la rivalité et l'individualisme, les élèves racontent une histoire coopérative.

## OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Se familiariser avec les valeurs coopératives
- Apprécier des œuvres littéraires
- Faire un travail coopératif en équipe de 4 selon des rôles définis
- Écrire une histoire sur la coopération en utilisant le schéma narratif
- Animer un jeu coopératif et en expliquer les règles aux participants

 **GROUPE D'ÂGE**  
élèves de 8 à 9 ans

 **PÉRIODE DE L'ANNÉE**  
novembre et décembre  
ou janvier et février

**DOMAINES DE FORMATION**  
Vivre ensemble  
et citoyenneté

## COMPÉTENCES

### COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

| Disciplines                     | Compétences  | Progression des apprentissages   |
|---------------------------------|--|--|
| Français, langue d'enseignement | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Communication orale</li> <li>• Compréhension écrite: écriture de textes variés</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Inciter à agir par l'application de règles ou d'un protocole (ex.: publicité, règles du jeu, protocole, recette).</li> <li>• Connaître l'organisation d'un récit: une situation initiale, un élément déclencheur, une ou des péripéties, un dénouement et une situation finale.</li> <li>• Relire son texte pour vérifier la quantité et la pertinence des idées reliées au thème et à l'intention d'écriture.</li> </ul> |

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES (SUITE)

| Disciplines     | Compétences   | Progression des apprentissages                               |
|-----------------|---|--|
| Arts plastiques | Réaliser des créations plastiques personnelles <sup>1</sup> | Exploiter des idées de création inspirées d'une proposition. |

## COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES

- Développer la compétence Ordre personnel et social: coopérer.

## PRÉPARATION

LES ÉLÈVES APPRENNENT À RECONNAÎTRE LES VALEURS COOPÉRATIVES DANS UNE HISTOIRE.

### TÂCHE 1 LIRE UN LIVRE SUR LES VALEURS COOPÉRATIVES



**TEMPS REQUIS**  
1 période de 30 minutes



**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**  
Se procurer des exemplaires du livre *La ligue Mikado* [Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

#### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette tâche, l'élève sera en mesure de reconnaître les avantages de la coopération à la lecture du livre **La ligue de Mikado** de l'auteur François Gravel.

#### Instructions

1. Accompagner les élèves dans leur lecture du livre **La ligue Mikado**.
2. Par exemple, cacher le titre du livre et questionner les élèves sur l'illustration de la 1<sup>re</sup> de couverture.
3. Lire l'histoire jusqu'à la page 7 et questionner les élèves sur la raison qui a motivé l'auteur à écrire «...et je ne l'ai pas regretté!».
4. Continuer la lecture jusqu'à la page 17 et demander aux élèves d'expliquer pourquoi les parents sont exclus de la ligue.
5. Poursuivre la lecture jusqu'à la fin et questionner les élèves.

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

Utilisez cette histoire ou toute autre histoire qui met en évidence les valeurs coopératives. Pensez à vous procurer quelques exemplaires du livre.

Exemples de questions à poser pour l'instruction 2:

- Que vois-tu sur la page couverture ?
- Que penses-tu du regard des enfants ?
- Qu'attendent-ils ?
- Que dirais-tu sur le lieu illustré sur la page titre ?
- D'après toi, à quelle saison se déroule l'histoire ?
- Qu'est-ce que le titre, *La ligue Mikado*, te donne de plus comme information ?
- Qu'est-ce qu'une ligue ? En connais-tu quelques-unes ?
- Que crois-tu que peut signifier Mikado ?
- Connais-tu l'auteur et l'illustrateur ?
- Est-ce que la description à l'endos du livre - la 4<sup>e</sup> de couverture - te fournit de l'information supplémentaire sur l'histoire ? sur les personnages ?
- Avec l'information récoltée jusqu'à maintenant, quelle hypothèse peux-tu faire sur l'histoire ?

1. Cette compétence est mise en évidence, mais non évaluée dans le cadre de ce projet.

## TÂCHE 1 LIRE UN LIVRE SUR LES VALEURS COOPÉRATIVES (SUITE)

### NOTES À L'ENSEIGNANT (SUITE)

Exemples de questions à poser pour l'instruction 5:

- Que retiens-tu de cette histoire?
- Quelles valeurs les enfants voulaient-ils préserver?
- Comment ont-ils fait pour le faire comprendre à leurs parents?
- Peux-tu faire des parallèles entre l'histoire et ce que tu vis à l'école ou à la maison?

## RÉALISATION

LES ÉLÈVES INVENTENT UNE HISTOIRE COOPÉRATIVE À PARTIR DE LEUR CONNAISSANCE DE LA COOPÉRATION EN UTILISANT LE SCHÉMA NARRATIF.

## TÂCHE 1 ÉCRIRE UNE HISTOIRE COOPÉRATIVE



**TEMPS REQUIS**  
4 périodes de 30 minutes



### MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Les valeurs coopérative  
Les rôles  
Les rôles: macarons  
Débuts d'histoires  
Schéma narratif  
Test du sociogramme: groupe du primaire, 8-11 ans  
[Sur desjardins.com](http://Sur_desjardins.com)

### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Expliquez aux élèves qu'écrire une histoire coopérative, en coopération, signifie que 2 personnes ou plus unissent leurs efforts pour inventer une intrigue qui met en évidence des valeurs coopératives.
- Si les élèves n'ont jamais travaillé en coopération auparavant, vous constaterez qu'il leur sera peut-être difficile de nommer et de reconnaître des valeurs coopératives pour ensuite les représenter dans l'histoire. Discutez avec eux des valeurs comme la démocratie, la solidarité, l'égalité, l'équité et la prise en charge et la responsabilité personnelles et mutuelles (voir **Les valeurs coopératives**).
- Parce qu'il pourrait être difficile de bien expliquer et de vivre tous les rôles proposés la première fois, attribuez d'abord un seul rôle par équipe (ex.: animateur). Aidez les élèves à bien comprendre les responsabilités de l'animateur.
- Ajoutez des rôles supplémentaires au fur et à mesure que se déroule l'activité et assurez-vous que chaque élève conserve le même rôle jusqu'à la fin de l'activité.

### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de la tâche, l'élève sera en mesure d'écrire une histoire qui met en évidence les valeurs de la coopération, en intégrant le schéma narratif.

### Instructions

1. À la suite de la lecture du livre **La ligue de Mikado**, proposer aux élèves de vivre une activité qui met en évidence des valeurs coopératives: inventer et écrire une histoire coopérative.
2. Demander aux élèves de nommer des valeurs coopératives nécessaires au travail d'équipe: solidarité, égalité, équité, prise en charge et responsabilité personnelles et mutuelles, démocratie. Apposer l'affiche **Les valeurs coopératives** dans la salle de classe.
3. Expliquer le schéma narratif aux élèves.



## TÂCHE 1

### ÉCRIRE UNE HISTOIRE COOPÉRATIVE (SUITE)

4. Communiquer de façon claire l'objectif de l'activité: écrire une histoire en coopération avec ses pairs en intégrant le schéma narratif et au moins une valeur coopérative.
5. Former 4 équipes de travail en prenant soin de répartir les forces le plus équitablement possible. Consulter le test du sociogramme.
6. Expliquer les rôles et responsabilités (voir **Les rôles**). Attribuer un rôle à chaque élève et lui remettre le macaron approprié.
7. Demander à l'**animateur** de chaque équipe de donner les consignes (voir **Débuts d'histoires**).
8. Demander à l'**organisateur** de distribuer un début d'histoire différent à chaque membre de l'équipe. L'objectif est de rédiger une suite aux histoires qui met en évidence une valeur coopérative.
9. Lorsque toutes les histoires sont rédigées, demander à l'**animateur** de chaque équipe de lire une des 4 histoires inventées. Chaque équipe choisit l'histoire qui:
  - reprend le schéma narratif
  - intègre au moins une valeur coopérative
  - semble la plus intéressante
10. Demander à l'**harmonisateur**:
  - d'aider le groupe à séparer l'histoire choisie en 4 parties
  - d'inviter chacun des membres de l'équipe à illustrer une partie de l'histoire.
  - de s'assurer de la collaboration de tous dans l'équipe.

### NOTES À L'ENSEIGNANT (SUITE)

- Donnez quelques consignes à l'animateur :
  - Demander à chaque élève de choisir une couleur différente pour écrire sa partie de l'histoire.
  - Au bout de 5 minutes (ou d'une période déterminée), demander aux élèves de changer de place avec leur voisin de droite, d'écrire leur nom sur la feuille et de continuer l'histoire et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres de l'équipe aient écrit leur partie pour chaque histoire.
  - Si des élèves sont en panne d'idées, l'animateur doit les diriger vers vous. Vous pouvez également demander la participation des élèves qui ont plus de facilité.
- Suggestion: Proposer une formule «Panne d'idées», soit une sorte de signal donné par l'élève en manque d'idées (ex.: foulard, carton, chapeau, etc.). Dès qu'un membre de son équipe ou d'une autre équipe termine sa partie de l'histoire, il court à la rescousse de l'élève qui signale son manque d'inspiration. Encouragez l'utilisation de cette formule avant que les élèves changent de place pour continuer l'histoire.

## ÉVALUATION

**VOUS AMENEZ LES ÉLÈVES À RÉFLÉCHIR À LEURS PROPRES HABILITÉS COOPÉRATIVES ET À CELLES DE LEURS COPAINS. VOUS ÉVALUEZ ÉGALEMENT LES COMPÉTENCES RELIÉES À LA CONNAISSANCE DE LA STRUCTURE D'UN RÉCIT ET AUX HABILITÉS COOPÉRATIVES DES ÉLÈVES.**

### TÂCHE 1 ANALYSER LE TRAVAIL COOPÉRATIF



#### TEMPS REQUIS

Une période de 20 minutes

#### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette tâche, vous serez en mesure de faire ressortir les pratiques gagnantes du travail coopératif effectué par les élèves.

#### Instructions

1. Amener chacune des équipes à mentionner au groupe une pratique gagnante de leur travail d'équipe en donnant un exemple. Demander au secrétaire de l'équipe d'écrire les réponses.
2. Inviter un élève par équipe à féliciter un membre de son équipe ou d'une autre équipe qui l'a aidé à bien jouer son rôle. Demander au secrétaire de l'équipe de noter les félicitations.
3. Inviter à tour de rôle les secrétaires à lire à voix haute les félicitations et les pratiques gagnantes de leur équipe.

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

Exemples de pratiques gagnantes ou de gestes facilitateurs :

- A été attentif aux autres
- A tenu compte des idées des autres
- A participé activement en communiquant ses idées aux autres
- A respecté les règles du travail d'équipe
- A été capable de bien jouer son rôle

Pour encourager les bons comportements, choisissez un coin de la salle de classe où afficher le nom des élèves qui se seront démarqués pour leurs habiletés et leurs connaissances de la coopération.

### TÂCHE 2 ÉVALUER LES HABILITÉS COOPÉRATIVES



#### TEMPS REQUIS

3 périodes de 30 minutes



#### MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE

Autoévaluation en coopération

[Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

Durant le travail en équipe pour modifier ou améliorer un jeu, évaluez le travail de chaque élève dans chacun des rôles. Utilisez la grille d'évaluation de la coopération. Vous pouvez mesurer un seul critère ou plusieurs selon les besoins.

#### OBJECTIF DE LA TÂCHE 2

À la fin de cette tâche, vous serez en mesure de vérifier les compétences reliées au développement de la capacité à coopérer des élèves.

#### Instructions

1. Proposer aux élèves de modifier un jeu « compétitif » en jeu coopératif ou tout simplement d'améliorer un jeu existant pour le rendre encore plus coopératif.
2. En équipe de 4, planifier le déroulement du jeu, avec les modifications, et trouver ensemble une façon de l'expliquer à tout le groupe et de l'animer.

## TÂCHE 2

### ÉVALUER LES HABILÉTÉS COOPÉRATIVES (SUITE)

3. Reprendre les rôles (organisateur, animateur, harmonisateur, secrétaire) utilisés pour raconter une histoire coopérative. Tous les membres de l'équipe doivent réfléchir à la façon de présenter le jeu modifié et se répartir les explications.
4. Pendant l'activité, demander au secrétaire de noter pour vous les détails du déroulement du travail qui ont trait aux habiletés coopératives.
5. À la suite de chacune des présentations, demander les commentaires du groupe pour chacun des jeux.
6. Jouer aux différents jeux proposés.

## TÂCHE 3

### ÉVALUER L'APPROPRIATION DU SCHEMA NARRATIF EN COMMUNICATION ÉCRITE



**TEMPS REQUIS**  
3 périodes de 60 minutes



**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**  
Grille d'évaluation – écriture  
[Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

#### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Affichez les dessins de ces personnages dans la salle de classe pour inspirer les élèves au moment d'illustrer chacune des histoires (voir l'instruction 10).
- Demandez aux élèves de s'en tenir à une page pour raconter leur histoire (1 page = 1 histoire).
- Mentionnez aux élèves que les personnages doivent se ressembler d'une histoire à l'autre et qu'ils doivent tenir compte des caractéristiques choisies (habillement, cheveux, couleur, etc.).
- Fabriquez le recueil en regroupant les différentes histoires et dessins des élèves.

#### OBJECTIF DE LA TÂCHE 3

À la fin de cette tâche, vous serez en mesure de vérifier les compétences reliées à la connaissance de la structure d'un récit des élèves.

#### Instructions

1. Proposer aux élèves d'écrire une histoire sur un thème de saison (hiver, fête de Noël, fête de la Saint-Valentin, etc.) en respectant la structure narrative.
2. Inventer en groupe un début d'histoire commun et déterminer les caractéristiques du personnage principal et des personnages secondaires.
3. Demander aux élèves d'illustrer les personnages principaux et secondaires en tenant compte des caractéristiques choisies.
4. Afficher les illustrations des personnages dans la salle de classe et choisir celles qui sont les plus fidèles aux descriptions.
5. Demander aux élèves d'écrire le plan de l'histoire en respectant la structure narrative et les caractéristiques des personnages.
6. Leur permettre de rédiger leur histoire en consultant une banque de marqueurs de relation pour établir des liens entre les idées exprimées dans une phrase ou entre les phrases.
7. Relire les histoires pour vérifier l'utilisation des différents éléments du schéma narratif. Vérifier la quantité et pertinence des idées reliées aux caractéristiques des personnages et à l'intention d'écriture.
8. Faire la révision des connaissances en français (orthographe d'usage, accords, conjugaison, syntaxe et ponctuation) comme vous le faites habituellement en classe.
9. Demander aux élèves d'écrire leur texte au propre à la main ou à l'ordinateur et de le signer.
10. Proposer aux élèves de faire un dessin pour illustrer leur histoire et le signer.
11. En équipe, faire la page titre et la page de garde pour le recueil de textes.
12. Suggérer aux élèves d'échanger les différents textes entre eux et que chacun lise au moins une histoire écrite par ses pairs.
13. Choisir en groupe, de façon démocratique, le titre du recueil de texte.

# RÉINVESTISSEMENT

**VOUS VOUS ASSUREZ DE CONSOLIDER LES COMPÉTENCES ACQUISES OU DÉVELOPPÉES, PAR L'ORGANISATION D'ACTIVITÉS VISANT L'APPRENTISSAGE DE LA COOPÉRATION.**

## TÂCHE 1 PARTAGER SES CONNAISSANCES SUR LE JEU COOPÉRATIF



**TEMPS REQUIS**  
2 périodes de 30 minutes

### NOTES À L'ENSEIGNANT

Aidez les élèves en leur suggérant des idées de jeux coopératifs. Les parents peuvent aussi être mis à contribution. Il est toujours avantageux de faire participer les parents ou les grands-parents qui le souhaitent. Les élèves retirent beaucoup de satisfaction à raconter leurs découvertes à leur famille par la suite.

### OBJECTIF DE LA TÂCHE 1

À la fin de cette tâche, l'élève sera en mesure de mettre en pratique les valeurs du jeu coopératif.

### Instructions

1. Proposer aux élèves de 8 à 9 ans de vivre une activité coopérative avec les petits de 6 à 7 ans: initier les petits à la coopération en jouant dans la cour d'école.
2. Les grands sont divisés en différentes équipes. Chacune des équipes doit:
  - trouver un jeu coopératif.
  - se préparer à expliquer le jeu aux plus petits.
  - partager son idée de jeu à une autre équipe du groupe et s'assurer d'être compris.
  - jouer au jeu coopératif entre eux pour se préparer à l'activité d'animation d'un jeu coopératif.

## TÂCHE 2 ANIMER DES JEUX COOPÉRATIFS



**MATÉRIEL PÉDAGOGIQUE**  
Les valeurs coopératives  
[Sur desjardins.com](http://Sur.desjardins.com)

### NOTES À L'ENSEIGNANT

- Supervisez et soutenez les élèves dans chacune des tâches à accomplir.
- Jumelez les petits avec les grands.

### OBJECTIF DE LA TÂCHE 2

À la fin de cette tâche, l'élève sera en mesure de partager et de promouvoir les valeurs coopératives en animant des jeux coopératifs.

### Instructions

1. Demander aux grands de présenter l'histoire rédigée à la tâche 1 aux élèves de 6 à 7 ans en mettant l'accent sur les valeurs coopératives.
2. Proposer aux grands d'appliquer ces valeurs au contexte d'un jeu coopératif et à leur façon d'expliquer le fonctionnement du jeu aux petits.

## TÂCHE 2

### ANIMER DES JEUX COOPÉRATIFS (SUITE)

3. Demander aux élèves de 8 à 9 ans de s'assurer que les petits connaissent bien les valeurs coopératives et qu'ils respectent les règles du jeu.
4. Veiller à ce que les grands jouent dans la cour de récréation tout en assurant le respect des valeurs coopératives et en réorientant les petits au besoin.