

Habiletés sociales 101 et 201:

Comment les intégrer dans ses pratiques éducatives et les enseigner aux élèves en difficulté de comportement en stimulant leur participation active

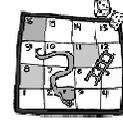
Martin Gendron, Ph.D.
Marie-Hélène Chabot
UQAR – Campus de Lévis

2e Congrès biennal du CQJDC
29 au 31 octobre 2008
Université Laval, Québec



HABILETÉS SOCIALES 101 (mise à niveau des connaissances)





Plan de la présentation : « mise à niveau des connaissances »

1. Objectif général de l'atelier H.S. 101 et 201
2. Causes de l'inefficacité de l'intervention sur les H.S.
3. Processus d'enseignement des H.S.
4. L'enseignement et la discussion
5. Le jeu de rôles
6. Le jeu coopératif
7. Paramètres favorisant l'efficacité d'un programme d'intervention H.S. (maintien, transfert et généralisation)



Causes de l'inefficacité de l'intervention sur les H.S.

- 1) Manque d'opportunités de mise en pratique supervisée d'habiletés sociales faite dans un contexte naturel et familial à l'élève.
- 2) Manque de motivation et d'implication de l'élève face au processus de changement.
- 3) Faible niveau de signification du contenu enseigné en H.S. pour l'apprenant de qui le transfert et la généralisation sont attendus.

Processus d'enseignement des H.S.

(tiré du Programme PEC de Gendron et al., 2005)



Habilités sociales

Mise à niveau
des connaissances

Mise en pratique
des connaissances

Enseignement

Discussion

Jeu de rôles

Jeu coopératif



© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

5

L'enseignement et la discussion



Étape 1 : Définir l'habileté

Étape 2 : Effectuer le modelage de l'habileté

Étape 3 : Déterminer le besoin de la personne en formation à l'égard de l'habileté

Source: Gendron, Royer & Morand (2005). *Programme PEC – Pratiqons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf. (pp.13-24)

Extrait vidéo
DVD - Programme PEC



© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

6



L'enseignement et la discussion

Objectifs

Différenciation

Matériel

Évaluation

Objectifs

Matériel

Évaluation

Fiche de l'élève

Fiche de l'animateur

Fiches du primaire

McGinnis, E., & Goldstein, A. P. (1997). *Skillstreaming the Elementary Child: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills*. Champaign, IL: Research Press.

Fiches du secondaire

Gendron, M., Royer, E., & Morand, C. (2005). *Programme PEC – Pratiqons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf.



L'enseignement et la discussion

Types de modelage possible...

- Mise en scène des animateurs (ou un animateur avec un invité spécial...)
- Utilisation d'un extrait vidéo
- Témoignage d'un animateur sur une situation vécue en lien avec l'habileté sociale ciblée.
- Utilisation d'un extrait tiré de la littérature (ex.: BD, conte pour tous, roman, allégorie, article, ...).





L'enseignement et la discussion

Exemples de modelage par la vidéo...

- Caillou (vidéo)
- Cornemuse (TQ)
- Macaroni tout garni (TQ)
- Sabrina petite sorcière (Vrak)
- Kif kif (TQ)
- Ramdam (TQ)
- Watatatow (SRC – club vidéo)
- Virginie (SRC)
- 2 Frères (club vidéo)
- Tag (club vidéo)
- Les Bougon (club vidéo)
- Extraits de films



L'enseignement et la discussion

Exemples de modelage par la littérature jeunesse et cie

- Allégories (collection)
- Collection «Bouillon de poulet pour l'âme...»
- Collection «Lexibul» (4 à 6 ans)
- Collection « Dominique et compagnie» (4 à 6 ans)
- Collection « Ainsi va la vie » de Dominique de Saint Mars (6 à 9 ans)
- Collection «La courte échelle» (8 à 10 ans)
- Collection « Dominique » (8 à 12 ans)
- Collection «Folio junior» (ex.: Harry Potter – de poche) (10 à 12 ans)
- BD diverses (ex.: «Sans famille», «Tendre Banlieue») (8 à 15 ans)





Le jeu de rôles

Étape 4 : Sélectionner un participant pour le jeu de rôles

Étape 5 : Mettre en scène le jeu de rôles

Étape 6 : Diriger le jeu de rôles

Étape 7 : Évaluer la performance

Étape 8 : Donner des devoirs à faire à la maison

Étape 9 : Choisir le prochain participant au jeu de rôles

Source: Gendron, Royer & Morand (2005). *Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf. (pp.13-24)

Extrait vidéo
DVD - Programme PEC



Le jeu coopératif

Étape 10 : Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à l'objectif

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

Étape 13 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation

Source: Gendron, Royer & Morand (2005). *Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf. (pp.13-24)

Extrait vidéo
DVD - Programme PEC



Paramètres favorisant l'efficacité d'un programme d'intervention H.S. (maintien, transfert et généralisation)



- Le duo de formateurs (animateurs)
- Le recrutement des intervenants scolaires
- Le consentement des élèves
- Le consentement des parents
- La collaboration des services sociaux
- La sensibilisation de l'équipe-école
- La mobilisation des ressources

Source: Gendron, Royer & Morand (2005). *Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf.

Paramètres favorisant l'efficacité d'un programme d'intervention H.S. (maintien, transfert et généralisation)



(suite)

- Le procédé relatif à l'apprentissage des habiletés sociales
- L'évaluation à la période et le suivi individuel
- Un système de renforcement
- L'intégration au plan d'intervention (PI) et le contrat de comportement
- La planification d'activités de mise en pratique
- La remise de diplômes à la fin du programme
- Le travail d'équipe

Source: Gendron, Royer & Morand (2005). *Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences : Guide II – Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf.



Références (principales)

BOWEN, F., DESBIENS, N., GENDRON, M., & BÉLANGER, J. (2006). L'acquisition et le développement des habiletés sociales. Dans L. Massé, N. Desbiens et C. Lanaris (Eds.), *Les troubles de comportements à l'école: diagnostic et intervention* (pp. 213-227). Montréal : Gaëtan Morin Éditeur Ltée.

Bowen, F., Desbiens, N., Martin, C., & Hamel, M. (2001). La compétence sociale. Dans Gouvernement du Québec (dir.), *6-12.17 Nous serons bien mieux! - Les déterminants de la santé et du bien-être des enfants d'âge scolaire* (pp. 51-99). Québec : Les Publications du Québec.

GENDRON, M., MORAND, C., & ROYER, E. (2005). *Programme PEC - Pratiqons Ensemble nos Compétences : L'adolescence, source de vie!* (DVD). Institut des Centres jeunesse de Québec - Centre de santé de Portneuf.

GENDRON, M., ROYER, E., & MORAND, C. (2005). *Programme PEC - Pratiqons Ensemble nos Compétences : Guide II - Volet scolaire*. Centre de santé de Portneuf.

Goldstein, A. P., & McGinnis, E. (1997). *Skillstreaming the Adolescent: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills*. Champaign, IL: Research Press.

McGinnis, E., & Goldstein, A. P. (1997). *Skillstreaming the Elementary Child: New strategies and perspectives for teaching prosocial skills*. Champaign, IL: Research Press.

MORAND, C., ROYER, E., & GENDRON, M. (2005). *Programme PEC - Pratiqons Ensemble nos Compétences : Guide III - Volet famille / parents*. Centre de santé de Portneuf.

ROYER, E., MORAND, C., & GENDRON, M. (2005). *Programme PEC - Pratiqons Ensemble nos Compétences : Guide d'introduction*. Centre de santé de Portneuf.

Rutherford Jr., R. B., Quinn, M. M., & Mathur, S. R. (2001). *Comment enseigner des comportements appropriés à ces jeunes qui présentent des troubles émotionnels ou comportementaux* (traduit par Tremblay, I. et adapté par Royer, E). Lévis, Québec : École et Comportement.



HABILETÉS SOCIALES 201 (mise en pratique des connaissances)



Procédés relatifs à l'apprentissage des habiletés sociales - récapitulation

L'enseignement et la discussion :

Étapes 1 à 3

Le jeu de rôles :

Étapes 4 à 9

Le jeu coopératif :

Étape 10 : Expliquer l'activité et son objectif par rapport à l'habileté à pratiquer

Étape 11 : Diriger le jeu par rapport à l'objectif

Étape 12 : Donner du feedback par rapport à l'habileté

Étape 13 : Faire un retour sur la pratique de l'habileté et sa généralisation



(Gendron, Royer & Morand, 2004)

Jeu coopératif : sa raison d'être



Définition et particularités :

- Permet aux élèves de **mettre en pratique** leurs habiletés dans un contexte ludique où ils peuvent consolider leurs apprentissages à partir de **situations réelles** et recevoir une **rétroaction** de la part d'un intervenant compétent ;
- l'activité ne représente **pas une fin en soi** ;
- plusieurs activités peuvent être **adaptées** pour répondre aux objectifs associés à une ou plusieurs habiletés sociales (**maximum 2**).

Objectif :

- ✓ Volet essentiel, car il favorise le transfert, le maintien et la généralisation des apprentissages, qui constituent, un des principaux enjeux de l'intervention éducative auprès des jeunes en difficulté de comportement.

(Gendron, Royer & Morand, 2005)

Le jeu coopératif sous toutes ses formes !

- Jeux de communication (discussion);
- Jeux de table ;
- Jeux de société ; 
- Jeux de type « terrain de jeu » ;
- Activités sportives ;
- Etc.



Plan de la présentation : mise en pratique des connaissances



1. Bref retour sur l'intérêt accordé aux jeux coopératifs
2. Présentation de jeux de communication (Ex. : jeu de connaissance)
3. Présentation de jeux de table
4. Activité de mise en pratique
5. Présentation de jeux de société, de jeux de type « terrain de jeu » et d'activités sportives
6. Activité de création
7. Recommandations et conclusion
8. Questions

Exemple : Jeu de connaissance

Nom du jeu	
Clientèle visée	
Explications	

© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

21

Exemple : Jeu de connaissance (suite)

Habilités sociales travaillées selon les variantes	
(Exemples)	



© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

22

Autres exemples en rafale ! (jeux de connaissance)



- **La ficelle de présentation**
(Ex. H.S. : Se présenter, Bien réagir aux taquineries)
- **Bingo : chasse à la personne**
(Ex. H.S. : Poser une question, Dire merci)
- **La toile d'araignée**
(Ex. Se présenter, Faire un compliment)

L'important est d'être créatif et de ne pas hésiter à analyser un jeu sous tous ces angles pour découvrir son plein potentiel.

Jeux de table



Jenga

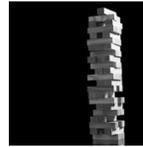
But du jeu :

Construire la plus haute tour possible en retirant un à un les morceaux de bois qui composent la tour initiale, pour ensuite les replacer à son sommet, le tout, sans faire tomber l'ensemble de l'édifice !

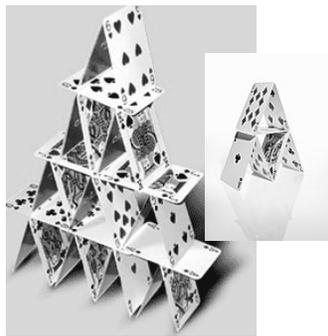
Habilités sociales travaillées?



Coût : 19,99 \$
Où : Zellers, Toy"R"Us



Châteaux de cartes



But du jeu :

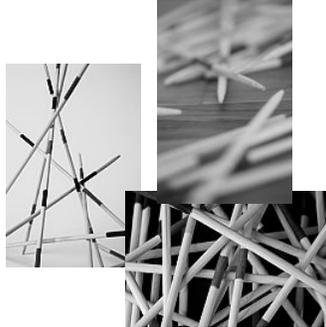
Chaque équipe compte quatre participants. Pour réussir l'épreuve, chacun des membres de l'équipe doit construire un château de cartes à deux étages, et ce, simultanément.

Habilités sociales travaillées?



Coût : 1,00 \$
Où : Dollarama

Mikado



But du jeu :

Après avoir laissé tomber l'ensemble de baguettes de façon à ce qu'elles s'enchevêtrent, les retirer une après l'autre, sans faire bouger les baguettes voisines. Puisque chaque baguette vaut un certain nombre de points lorsqu'elles sont repêchées, le but est d'accumuler le plus de points possible.

Habilités sociales travaillées?



Coût : 9,99 \$
Où : Renaud Bray

27

© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

Jeux de table – habiletés sociales visées

Jenga

Habilités :

- Ignorer les distractions
- Se fixer un objectif
- Résoudre un problème
- Composer avec la défaite
- Prendre une décision*



Châteaux de cartes

Habilités :

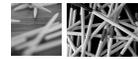
- Composer avec sa propre colère
- Bien réagir aux taquineries
- Réagir à l'échec de façon constructive
- Composer avec la pression d'un groupe*
- Se concentrer sur une tâche



Mikado

Habilités :

- Ignorer les distractions
- Faire preuve de maîtrise de soi
- Se montrer beau joueur après une partie*
- Prendre une décision



28

© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

Jeux de société



© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

29

Monopoly Junior

But du jeu :

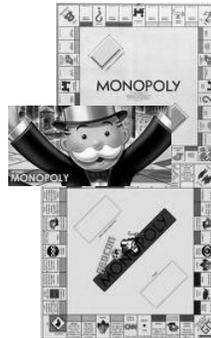
L'action se passe dans un parc d'attractions.

Le but du jeu est de placer des guichets sur le plus grand nombre de manèges possible, puis d'amasser «de l'argent» en réclamant des frais d'entrée aux joueurs qui s'arrêtent sur vos manèges. Si un autre joueur est déjà propriétaire de l'attraction où le pion s'arrête, il faut, par contre, le payer.

Habilités sociales travaillées?



Coût : 16,99 \$
Où : Zellers



© Martin Gendron et Marie-Hélène Chabot, 2008

30

Pictionnary Junior



But du jeu :

Ce jeu se joue en équipe. Il consiste à dessiner des indices pour faire deviner un mot à ses partenaires, et ce, dans un temps limité par un sablier.

Le but du jeu est de deviner autant de mots que nécessaire pour atteindre la dernière case du plateau de jeu où il faudra encore relever un dernier défi pour gagner.



Coût : 33,97 \$
Où : Zellers

Habilités sociales travaillées?

Jeu du dictionnaire

But du jeu :

1. Le maître du jeu propose un mot, inconnu des joueurs, qu'il a trouvé dans le dictionnaire.
2. Ces derniers doivent lui composer une définition, la plus vraisemblable possible, pour tenter de tromper les autres joueurs.
3. Les participants doivent ensuite essayer d'identifier la bonne définition écrite par le maître du jeu parmi celles qui ont été rédigées par les autres joueurs.



Attribution des points :

- **1 point** si le joueur trouve la bonne définition du mot.
- **1 point** par vote reçu pour votre définition, même si elle s'avère fausse.

Habilités sociales travaillées?

Jeux de société – habiletés sociales visées

Monopoly

Habiletés :

- Suivre des directives
- Partager
- Accepter des conséquences*
- Composer avec l'envie d'avoir une chose qui ne nous appartient pas*
- Prendre une décision



Pictionary

Habiletés :

- Faire preuve de maîtrise de soi
- Bien réagir aux taquineries*
- Résoudre un problème
- Se montrer beau joueur après une partie
- Composer avec la pression d'un groupe*



Jeu du dictionnaire

Habiletés :

- Écouter
- Convaincre
- Composer avec des messages contradictoires
- Répondre de façon appropriée à la persuasion*
- Rassembler de l'information



Jeux de type « terrain de jeux »



Twister

But du jeu :

Être le meilleur contorsionniste pour placer main ou pied sur la pastille de la couleur demandée.



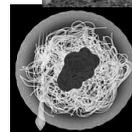
Habilités sociales travaillées?



Noeud humain (variante : mission possible)

But du jeu :

1. Les participants forment un cercle.
2. Ils tendent les bras, paumes ouvertes vers le bas, et ferment les yeux.
3. Chaque personne saisit deux mains au hasard.
4. Les participants ouvrent ensuite les yeux et, en faisant toutes sortes de manœuvres, essaient de défaire le nœud ainsi formé sans se lâcher les mains.
5. Le jeu se termine lorsqu'on se retrouve en un ou en plusieurs cercles.



Qui suis-je ?

Personnages animés



Acteurs



Sportifs



Chanteurs

But du jeu :

1. Chaque participant a un bout de papier collé au dos sur lequel est inscrit le nom d'une personnalité à deviner.
2. Afin de deviner de qui il s'agit, chaque participant doit circuler et poser des questions aux autres. Seules les questions permettant une réponse par «oui» ou «non» sont permises.
3. Une fois que la découverte est faite, les participants continuent de circuler afin d'aider les autres.

Habilités sociales travaillées?

Jeux de type « terrain de jeux » - habiletés sociales visées

Twister

- Écouter
- Suivre des directives
- Offrir de l'aide à un pair
- Bien réagir aux taquineries
- Composer avec la gêne*



Noëud humain

(Mission possible)

- Donner des directives
- Résoudre un problème
- Négocier
- Déterminer la cause d'un problème*
- Placer des problèmes par ordre d'importance



Qui suis-je?

- Poser une question
- Aider les autres
- Rassembler de l'information*
- Prendre une décision
- Être honnête



Parachute

« Le Chat et la souris »

(Ex. H. S. Suivre des directive)



« Cache-cache »

(Ex. H.S. Résoudre un problème)



Pour des idées supplémentaires :

Venez vous amuser! – Jeux de parachute

<http://membres.lycos.fr/valhoute/jpara.html>

Fédération suisse de gymnastique :

http://www.stv-fsg.ch/uploads/media/T202_fallschirm_f.pdf



Activités sportives



Kinball

But du jeu :

3 équipes de minimum 4 joueurs sont en même temps sur le jeu.



1. Servir le ballon, à l'une des équipes adverses, de façon à ce qu'elle ne puisse le réceptionner avant qu'il ne touche le sol.
2. L'équipe qui a le ballon (que ce soit au service ou pendant le jeu) choisit une des équipes adverses en l'appelant par sa couleur, puis frappe le ballon vers un endroit stratégique.
3. Pour l'équipe à la réception, le but est de relever le ballon avant qu'il ne touche le sol et de le relancer (en faisant une frappe) à une autre équipe.
4. Si l'équipe nommée ne réussit pas à attraper le ballon ou si elle commet une faute selon les règles du jeu, un point est accordé aux deux autres équipes.

Habilités sociales travaillées?

Basket-ball

But du jeu :

Le groupe est séparé en 2 équipes.

Marquer plus de points que l'équipe adverse en faisant passer le ballon à travers un anneau placé à plusieurs mètres du sol.



Habilités sociales travaillées?

Goal



But du jeu :

L'animateur délimite un terrain de soccer. Il constitue deux équipes.

1. Les joueurs se mettent **deux par deux** en se tenant la main. Les règles sont les mêmes que celles du soccer, l'objectif reste de marquer des buts avec un ballon.
2. L'équipe qui parvient à marquer un but offre à l'équipe adverse le droit de délier l'un de ses groupes de joueurs.

Âge : 8-12 ans

Nombre : minimum 22

Temps : 15 minutes

Matériel : Un ballon



Habilités sociales travaillées?

43

© Martin Genatton et Marie-Hélène Chabot, 2008

Activités sportives - habiletés sociales visées

Kinball

Habilités :



- Écouter
- Se joindre à un groupe
- Donner des directives
- Suivre des directives
- Aider les autres*
- Se montrer beau joueur après une partie
- Décider une action

Basketball

Habilités :

- Partager
- Aider les autres
- Composer avec le fait d'être laissé de côté*
- Réagir correctement à une accusation
- Connaître ses habiletés*



Goal

Habilités :



- Demander de l'aide
- Suivre des directives
- Composer avec la colère d'une autre personne
- Se plaindre de ce qui ne va pas
- Prendre une décision*

44

© Martin Genatton et Marie-Hélène Chabot, 2008

Activité de créativité



En sous-groupes :

- ✓ Choisir un jeu coopératif qui n'a pas encore été abordé et cibler des H.S. qu'il serait possible de développer.
- ✓ Préciser les adaptations nécessaires pour favoriser le développement des H.S. visées.

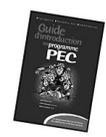
Coups de cœur : « Kit » de survie

Où trouver des idées?

- Sites Internet ;
- Livres ;



- Professeur d'éducation physique ;
- Le programme PEC ;
- Etc.



JEUX COOPÉRATIFS
LES BÉNÉFICES POUR LES ENFANTS EN DIFFICULTÉ DE LAISSE-FAIRE

Titre de l'ouvrage	Années scolaires adaptées au...			Contenu de présentation et de jeu	Niveau de difficulté	Lien vers le matériel
	Pré	1	2			
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1
Le jeu de l'association	1	1	1	Des cartes à jouer... Des dés... Des dés à jouer... Des dés à jouer... Des dés à jouer...	1	1



Conclusion : Recommandations



- Choisir des jeux simples afin de se concentrer sur les rétroactions à faire aux élèves plutôt que sur les règles du jeu.
- Ne pas hésiter à ajouter des variantes aux jeux (augmenter le niveau difficulté, provoquer volontairement des situations problématiques, travailler différentes H. S., etc.)
- Ne pas chercher à travailler plusieurs H.S. en même temps.
- Choisir des jeux avec lesquels vous vous sentez à l'aise.
- Travailler en partenariat avec l'éducateur physique.

Se faire confiance, être créatif et s'amuser !

Références

Livres et programme

Boisnard, A., Kadi. (2008). *Le top des jeux*, Paris : Casterman.

Fortin, C. (1999). *Je coopère, je m'amuse : 100 jeux à découvrir*, Montréal : Les Éditions de la Chenelière.

Gaudel, D. et al. (1998). *Coopération en classe : guide pratique appliqué à l'enseignement quotidien*. Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.

Gendron, M., Royer, E. & Morand, C. (2005). *Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences – Guide scolaire*.

Howden, J. & Martin, H. (1997). *La coopération au fil des jours – Des outils pour apprendre à coopérer*. Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.

Site web

<http://fr.wikipedia.org/> ; <http://membres.lycos.fr/valhoule/jpara.html> ; www.toysrus.ca/ ;
www.omnikin.com ; http://www.stv-fsg.ch/uploads/media/T202_fallschirm_f.pdf ;
www.zellers.com

Images

Getty images : www.gettyimages.com

Le grand monde du préscolaire : <http://recitpresco.qc.ca/ressources/banque/gmp/clipart/>

JEUX COOPÉRATIFS

LIENS INTERNET POUR ACTIVITÉS ET RECUEILS DE JEUX COOPÉRATIFS

Légende :

Pr. : Préscolaire

P. : Primaire

S. : Secondaire



: Site « coup de cœur »



: Site québécois

Adresse et référence	Jeux coopératifs adaptés au...			Catégories de jeux présentes sur le site	Fiches descriptives	Liens vers d'autres ressources		
	Pr.	P.	S.					
 Cégep de St-Laurent http://www.cegep-st-laurent.qc.ca/public/f1ca7e5b-dc2b-4338-bad5-9dc4e5c46f21/mes_documents/departements/loisirs/loisir/banquedejeuxfqcl.pdf	X	X		Jeux de connaissance Grands jeux Jeux sportifs Jeux coopératifs Jeux de rôles Bricolages	Olympiades Jeux d'attente Expression Jeux passe-partout Jeux d'adresse	*Très sommaires, mais claires	X	 
 Jeux de groupe – Tout ce qu'il faut pour animer un groupe d'enfants http://www.webalain.ch/jeux/consultation/	X	X	X	Catégories (intérieur, extérieur, etc.) Type (collectif, petits groupes, etc.) Âge (6 à 14 ans) Mots clés (courses, jeux avec ballon, etc.)	X	X		
 Portail de l'animation et des centres de vacances http://www.animnet.com/version5/activites-colonies.html	X	X	X	Recherche multi-critères : Catégorie de l'activité Âge de l'enfant Lieu Effectif des enfants Durée de l'activité	Petits jeux Activités manuelles Jeux sportifs Grands jeux Etc.	X	X	
Association des scouts et guides de Fredericton - Jeux http://www.franco-fredericton.com/scouts/jeux.htm	X	X		Jeux actifs Jeux de rapidité <i>* Plusieurs autres sites intéressants sont réalisés par des regroupements scouts.</i>	X			

FESFO : Fédération de la jeunesse franco-ontarienne - <i>Des jeux... coops?!</i> http://fesfo.ca/assets/pdf/fascicules/jeux_coop.pdf	X	X	X	Jeux coopératifs divers Jeux de parachute	X			
Groupe saveur - <i>Banque de jeux</i> http://www.groupe-saveur.org/BanqueJeux.html	X	X		Petits jeux Grands jeux Jeux de rassemblement	Loisir scientifique Expression dramatique Expression manuelle	X	X	   
Le grand recueil des jeux des cours d'école - <i>Suggestions pédagogiques</i> http://www.cslaval.qc.ca/Prof-inet/anim/rec-jeux/suggest.htm	X	X		Recherche multi-critères : Âge des enfants Mots clés <i>* Une note est attribuée à chaque jeu.</i>		X		   
Vacances + - <i>Bibliothèque de document</i> http://www.vacancesplus.be/bibliothequeDocuments0001014e.html			X	Grands jeux Travaux manuels Jeux d'intérieur		X	X	
Venez vous amuser... - <i>Jeux de parachute</i> http://membres.lycos.fr/valhoule/jpara.html	X	X		Jeux coopératifs Courses à relais Jeux de parachute Jeux aquatiques	Grands jeux Jeux d'expression théâtrale Jeux de mots	X	X	   
129^e groupe scout de Saint-Jean-Chrysostome http://129groupe.freehostia.com/document/Banque%20de%20jeux.doc			X	Jeux intérieurs (pluie ou autre) Courses Jeux extérieurs		<i>* Très sommaires</i>		   

JEUX COOPÉRATIFS

LIVRES DE JEUX COOPÉRATIFS

Légende :

Pr. : Préscolaire

P. : Primaire

S. : Secondaire



: Livre « coup de cœur »



: Livre québécois

Titre et référence	Jeux coopératifs adaptés au...			Informations pertinentes et catégories de jeux présentes dans le livre	Fiches descriptives
	Pr.	P.	S.		
 Boisnard, A., Kadi. (2008). <i>Le top des jeux : pour les 6-12 ans</i> . Paris : Casterman.	X	X	X (un peu)	- Livre bien construit et facile à utiliser. Premiers contacts Âge En groupe Durée Par tous les temps Nombre de participants Au grand air Lieu Adresse Expression	X
 Fortin, C. (1999). <i>Je coopère, je m'amuse : 100 jeux à découvrir</i> . Montréal : Les Éditions de la Chenelière.	X	X	X	- Une ressource clé. - Feuilles reproductibles. Je coopère, je fais connaissance Je coopère, j'entre en contact Je coopère, je suis actif Je coopère, je suis calme et je m'amuse Je coopère, j'utilise un parachute	X
 Gendron, M., Royer, E. & Morand, C. (2005). <i>Programme PEC – Pratiquons Ensemble nos Compétences : Guide II - Volet scolaire</i> . Centre de santé de Porneuf.		X	X	- Chaque activité est associée à une habileté sociale ciblée. Pour chaque activité : - Habileté sociale ciblée - Stratégie pédagogique - Préparation (matériel, local, etc.) - Déroulement - Suivi et exercices complémentaires	X

Bellac, B. (2003). <i>Le livre des jeux d'extérieur</i> . Paris : Éditions Fleurus.	X	X		- 200 jeux classiques ou inédits. Au jardin À la récré À la campagne À la plage Dans l'eau Par grands froids	Adresse Balles et ballons Billes Cache-cache Courses et épreuves de rapidité Etc.	X	
Gaudel, D. et al. (1998). <i>Coopération en classe : guide pratique appliqué à l'enseignement quotidien</i> . Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.		X	X (un peu)	- Surtout orienté vers les activités pédagogiques de coopération. - Pour chaque activité pédagogique, on retrouve les objectifs reliés à la coopération (comportements, habiletés sociales). - Activités de discussion et de climat pour le travail en classe.		X * parfois sommaires	
Howden, J. & Martin, H. (1997). <i>La coopération au fil des jours – Des outils pour apprendre à coopérer</i> . Montréal : Chenelière/McGraw-Hill.		X	X (un peu)	- Activités de communication ciblant des habiletés sociales à développer. - Activités pour la formation d'équipes hétérogènes. - Activités pour développer l'esprit d'équipe. - Feuilles reproductibles.		X	
Omnikin inc. (2001). <i>Manuel de jeux coopératifs Omnikin</i> . Omnikin Inc. Éditeur : Charny.	X	X	X	- Présente différents jeux coopératifs et du matériel à commander. Site <i>Internet</i> : http://www.omnikin.com/animation/			
 The Society for Prevention of Violence. (1996). <i>Social Skills Lessons & Activities for Grades 4-6</i> . Ruth Weltmann Begun Editor : New York.		X		- Fiches, en anglais, pour travailler différentes habiletés sociales. - <i>Exemple</i> : Écouter, suivre des directives, résoudre un problème, etc. - Chaque leçon est présentée très clairement et selon les étapes (modélage, jeux de rôles, performance/discussion et transfert dans des situations de la vie réelle). - Feuilles reproductibles.		X	
 The Society for Prevention of Violence. (1996). <i>Social Skills Lessons & Activities for Grades 7-12</i> . Ruth Weltmann Begun Editor : New York.			X	- Fiches, en anglais, pour travailler différentes habiletés sociales. - <i>Exemple</i> : Composer avec la pression d'un groupe, suivre des directives, faire preuve de maîtrise de soi, etc. - Chaque leçon est présentée très clairement et selon les étapes (modélage, jeux de rôles, performance/discussion et transfert dans des situations de la vie réelle). - Feuilles reproductibles.		X	

**Suggestions de livres pour le modelage ou
l'enseignement des habiletés sociales de type « intégration à la matière »**

Canfield, J., Hansen, M. V., Donnelly, M., Donnelly, C. & Tunney, J. (2006). *Bouillon de poulet pour l'âme des amateurs de sport*. Éditions Science et Culture Inc. : Montréal.

Canfield, J., Hansen, M. V., Hansen, P. & Dunlap, I. (2000). *Bouillon de poulet pour l'âme de l'enfant*, Éditions Sciences et Culture Inc. : Montréal.

Canfield, J., Hansen, M. V., Hansen, P. & Dunlap, I. (2003). *Bouillon de poulet pour l'âme des préados*, Éditions Sciences et Culture Inc. : Montréal.

Canfield, J., Hansen, M. V. & Kirberger, K. (2007). *Bouillon de poulet pour l'âme des ados dans les moments difficiles*. Béliveau Éditeur : Montréal.

Canfield, J., Hansen, M. V. & Kirberger, K. (2002). *Bouillon de poulet pour l'âme des Ados II*. Éditions Science et Culture Inc. : Montréal.

Dufour, M. (1995). *Allégories II : croissance et harmonie*. Les éditions JCL inc. : Chicoutimi.

Dufour, M. (2005). *Allégories pour guérir et grandir : recueil d'histoires métaphoriques*. Les éditions JCL inc. : Chicoutimi.

Dufour, M. (2007). *Allégo rit avec les jeunes : histoires magiques interactives*. Les éditions JCL inc. : Chicoutimi.

Liste sommaire des habiletés sociales faisant partie d'un programme type d'entraînement aux habiletés sociales (McGinnis & Goldstein, 1997; traduit par Gendron, Royer & Morand, 2004)

PRIMAIRE

Groupe I. Habiletés de survie en classe

1. Écouter
2. Demander de l'aide
3. Dire merci
4. Apporter son matériel en classe
5. Suivre des directives
6. Compléter des tâches
7. Contribuer aux discussions
8. Offrir de l'aide à un adulte
9. Poser une question
10. Ignorer les distractions
11. Faire des corrections
12. Choisir une activité à faire
13. Se fixer un objectif

Groupe II. Habiletés liées aux amitiés

14. Se présenter
15. Amorcer une conversation
16. Conclure une conversation
17. Se joindre à un groupe
18. Jouer à un jeu
19. Demander une faveur
20. Offrir de l'aide à un pair
21. Faire un compliment
22. Accepter un compliment
23. Suggérer une activité
24. Partager
25. S'excuser

Groupe III. Habiletés permettant de composer avec ses sentiments

26. Reconnaître ses sentiments
27. Exprimer ses sentiments
28. Comprendre les sentiments d'une autre personne
29. Démontrer de l'empathie face aux sentiments d'autrui

30. Manifester du souci pour une autre personne
31. Composer avec sa propre colère
32. Composer avec la colère d'une autre personne
33. Exprimer de l'affection
34. Composer avec la peur
35. Se récompenser

Groupe IV. Solutions de rechange à l'agression

36. Faire preuve de maîtrise de soi
37. Demander une permission
38. Bien réagir aux taquineries
39. Éviter les ennuis
40. Ne pas se mêler des bagarres
41. Résoudre un problème
42. Accepter des conséquences
43. Réagir correctement à une accusation
44. Négocier

Groupe V. Habiletés permettant de gérer son stress

45. Composer avec l'ennui
46. Déterminer la cause d'un problème
47. Formuler une plainte
48. Répondre à une plainte
49. Composer avec la défaite
50. Se montrer beau joueur après une partie
51. Composer avec le fait d'être laissé de côté
52. Composer avec la gêne
53. Réagir à l'échec de façon constructive
54. Accepter un refus
55. Savoir dire 'non'
56. Relaxer
57. Composer avec la pression d'un groupe
58. Composer avec l'envie d'avoir une chose qui ne nous appartient pas
59. Prendre une décision
60. Être honnête

Liste sommaire des habiletés sociales faisant partie d'un programme type d'entraînement aux habiletés sociales (Goldstein, 1999; traduit par Gendron, Royer & Morand, 2005)

SECONDAIRE

Groupe I. Habiletés sociales de base

1. Écouter
2. Amorcer une conversation
3. Entretenir une conversation
4. Poser une question
5. Dire merci
6. Se présenter
7. Présenter d'autres personnes
8. Faire un compliment

Groupe II. Habiletés sociales avancées

9. Demander de l'aide
10. Se joindre à un groupe
11. Donner des directives
12. Suivre des directives
13. S'excuser
14. Convaincre

Groupe III. Habiletés permettant de composer avec ses sentiments

15. Reconnaître ses sentiments
16. Exprimer ses sentiments
17. Comprendre les sentiments d'une autre personne
18. Composer avec la colère d'une autre personne
19. Exprimer de l'affection
20. Composer avec la peur
21. Se récompenser

Groupe IV. Solutions de rechange à l'agression

22. Demander une permission
23. Partager
24. Aider les autres
25. Négocier
26. Faire preuve de maîtrise de soi
27. Faire valoir ses droits
28. Bien réagir aux taquineries
29. Éviter les ennuis
30. Ne pas se mêler des bagarres

Groupe V. Habiletés permettant de gérer son stress

31. Se plaindre de ce qui ne va pas
32. Répondre à une plainte
33. Se montrer beau joueur après une partie
34. Composer avec la gêne
35. Composer avec le fait d'être laissé de côté
36. Se porter à la défense d'un ami
37. Répondre de façon appropriée à la persuasion
38. Réagir à l'échec de façon constructive
39. Composer avec des messages contradictoires
40. Réagir correctement à une accusation
41. Se préparer pour une conversation difficile
42. Supporter la pression d'un groupe

Groupe VI. Habiletés de planification

43. Décider une action
44. Déterminer la cause d'un problème
45. Se fixer un objectif
46. Connaître ses habiletés
47. Rassembler de l'information
48. Placer les problèmes par ordre d'importance
49. Prendre une décision
50. Se concentrer sur une tâche