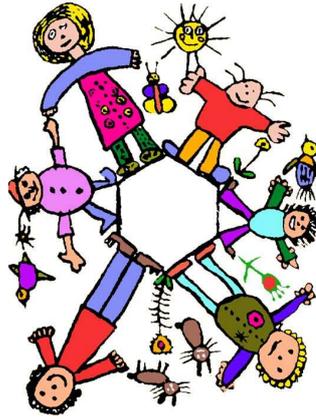


## Les jeux coopératifs à l'école



Annie Pourtier  
Conseillère pédagogique EPS  
Inspection de l'Education Nationale de Bourgoin-Jallieu 1



Nous sommes en présence d'une situation de coopération lorsque deux personnes ou plus unissent leurs efforts pour réaliser un objectif commun. Une activité coopérative nécessite l'interdépendance des participants qui cherchent de concert à atteindre un objectif concret, comme une étape sur un parcours, et un but abstrait mais non moins gratifiant : le partage, l'échange, la solidarité.

Terry Orlick définit quatre facteurs psychosociaux déterminant les activités de nature coopérative.

**La coopération** : ce facteur comprend la communication, la cohésion, la confiance et l'établissement de relations interpersonnelles positives ; le mot clé est l'entraide.

**L'acceptation** : les participants doivent s'accepter tels qu'ils sont. Voilà l'un des facteurs les plus importants des activités coopératives : personne n'est éliminé ni rejeté par le groupe.

**L'engagement** : chaque personne contribue à la réussite de la tâche commune selon ses capacités. Tous pour un et un pour tous.

**Le plaisir** : Les participants jouent pour s'amuser avant tout. Si un jeu est dénué de plaisir c'est qu'il a perdu son vrai sens.

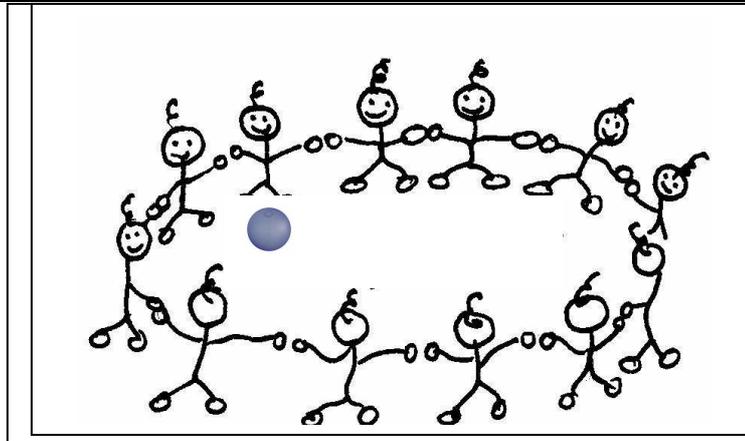
La coopération est un moyen de stimuler la responsabilité et l'entraide. Nous pouvons réaliser de grandes choses lorsque nous sommes solidaires et que nous visons la réussite collective.

**Christine Fortin**

Je coopère, je m'amuse 100 jeux coopératifs à découvrir  
Chenelière Didactique, 1999

## Fiche situation

### Ballon prénom



#### Objectifs :

- Apprendre le prénom des autres
- Communiquer avec ses pairs
- Comprendre les consignes non formulées mais traduites en actes

#### Matériel :

- Un ballon

#### Déroulement :

Les participants sont en cercle. L'enseignant a le ballon. Il dit son nom puis passe le ballon à son voisin de droite qui dit son nom à son tour puis passe le ballon à son voisin de droite... L'activité se termine lorsque tous connaissent le nom des autres.

#### Critères de réussite :

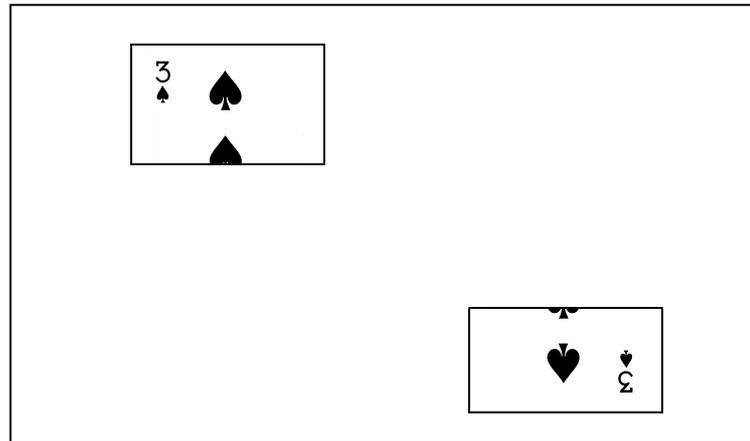
- Accepter de s'engager dans l'activité
- Connaître le prénom de chacun
- Comprendre des consignes non formulées

#### Variable(s) éventuelle(s) :

- Le participant qui a le ballon dit son nom puis passe le ballon à son voisin de gauche qui dit son nom à son tour puis passe le ballon à son voisin de gauche...
- Le participant (x) qui a le ballon donne le ballon à son voisin de droite (M) en disant « x à m »
- Le participant qui a le ballon donne le ballon à son voisin de droite en le nommant. Ce dernier passe le ballon à son voisin de droite en le nommant...
- Le participant qui a le ballon donne le ballon à son voisin de gauche en le nommant. Ce dernier passe le ballon à son voisin de gauche en le nommant...
- Le participant qui a le ballon dit son nom puis le lance à un membre de la ronde qui doit donner son nom puis lancer le ballon à son tour...
- Le participant (x) qui a le ballon dit « x à Y » en lançant le ballon. Y le lance à son tour à un membre de la ronde en disant « y à z »...
- Le participant qui a le ballon lance le ballon à un membre de la ronde en nommant la personne
- Le participant (x) lance le ballon à y en nommant un autre participant : « z ». y doit alors lancer le ballon à z en nommant une autre personne : « v »...

## Fiche situation

### Une carte pour deux



#### **Objectifs :**

- Découvrir un ou des aspects de l'autre que je ne connais pas.

#### **Matériel :**

- Prendre un jeu de cartes. Compter les participants et diviser leur nombre par deux. Vous obtenez ainsi le nombre de cartes nécessaire. Coupez ces cartes en deux.

#### **Déroulement :**

L'enseignant distribue au hasard à chaque participant une demi-carte. Au son de la musique, chaque participant se promène librement avec sa demi-carte en main. L'enseignant arrête la musique. Il demande aux participants de trouver la personne qui possède l'autre moitié de la carte et d'échanger leurs prénoms. La musique reprend et les participants échangent leurs cartes avec d'autres participants jusqu'à ce que la musique s'arrête de nouveau. Ils doivent alors trouver celui qui possède l'autre moitié de la carte. Faire cela à plusieurs reprises.

#### **Critères de réussite :**

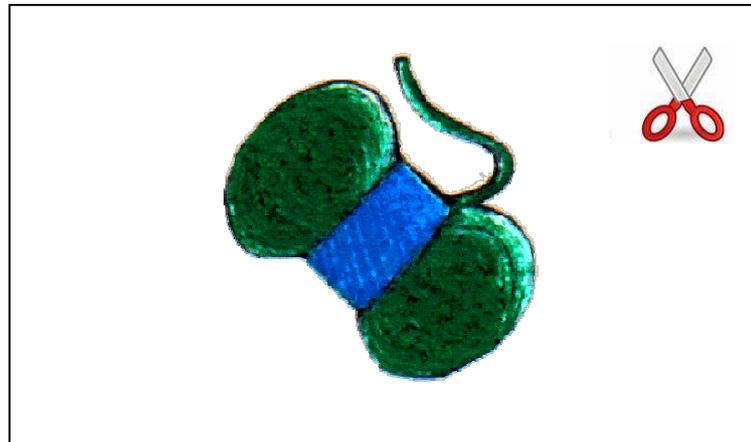
- Retrouver la personne qui possède l'autre moitié de la carte
- S'engager dans l'échange

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- L'animateur demande de se dire bonjour
- Chaque fois que la musique s'arrête et que les cartes sont reconstituées, l'enseignant lance un sujet de conversation comme « mon jouet préféré », et chaque paire échange pendant une minute sur le sujet lancé. A la fin du temps l'enseignant remet la musique
- Pour des jeunes enfants choisir des cartes postales, des images...

## Fiche situation

### La ficelle de présentation



#### **Objectifs :**

- Apprendre à connaître ses pairs
- Coordonner le geste et la parole
- Prendre la parole devant un groupe
- Développer l'écoute

#### **Matériel :**

- Une pelote de laine
- Une paire de ciseaux

#### **Déroulement :**

Les enfants se placent debout en cercle. Demander à chacun de se couper un bout de ficelle. Encourager les élèves à prendre de longs bouts de ficelle. Une fois que chacun a son bout de ficelle, l'un d'entre eux doit se présenter (nom, activités, passe-temps, etc.) aux autres en enroulant lentement la ficelle autour de son index jusqu'au bout. Plus la ficelle est longue, plus la présentation sera longue. La ronde se poursuit jusqu'à ce que tout le monde se soit présenté.

#### **Critères de réussite :**

- Accepter de prendre la parole
- Accepter de se livrer aux autres

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Au lieu de se présenter, inventer une histoire collective qui se poursuit d'une personne à l'autre selon la longueur des bouts de ficelle.

## Fiche situation

### Jeu des personnalités



#### **Objectifs :**

- Apprendre le nom des autres
- Communiquer avec ses pairs
- Développer son esprit de déduction
- Apprendre à coopérer

#### **Matériel :**

- Une photo par élève
- Scotch

#### **Déroulement :**

Coller le nom d'une personnalité dans le dos de chaque élève. Demander aux enfants de se promener dans l'espace. Lorsqu'une personne en croise une autre, les deux échangent leur prénom et chacune doit poser une question à l'autre pour tenter de découvrir le nom de la personnalité collée dans son dos. Elle ne peut poser qu'une question. L'autre ne peut répondre que par oui ou par nom. Les élèves circulent ainsi jusqu'à ce qu'ils découvrent leur nom de personnalité. Ils peuvent aborder la même personne plusieurs fois.

Une fois leur nom de personnalité trouvé, ils continuent à se promener pour aider les autres participants. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tout le monde connaisse le nom de la personnalité écrit sur son papier.

#### **Critères de réussite :**

- Découvrir le nom de sa personnalité

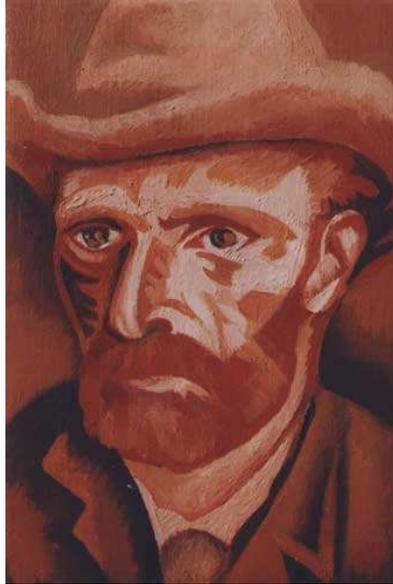
#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Avec des élèves très jeunes, remplacer le nom d'une personnalité par le nom d'un animal.

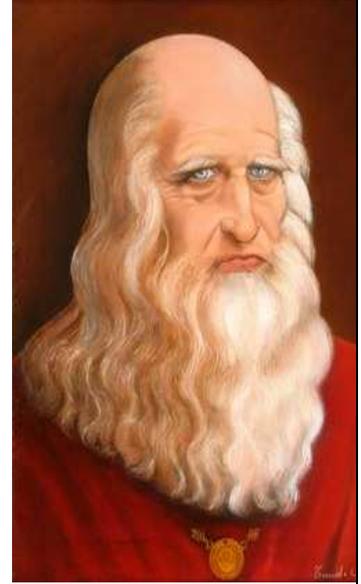
**Jacques Villeneuve**



**Vincent Van Gogh**



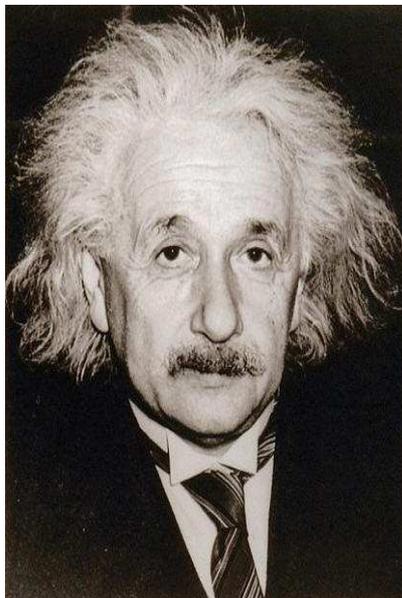
**Léonard de Vinci**



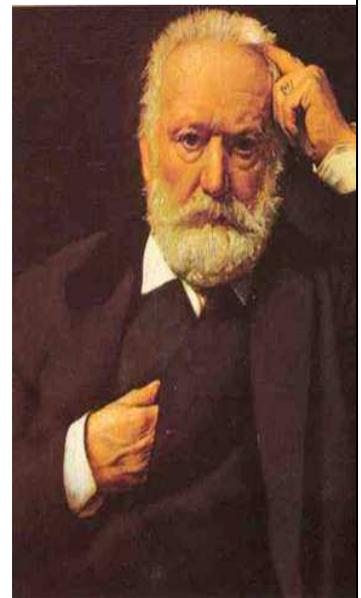
**Alfred Hitchcock**



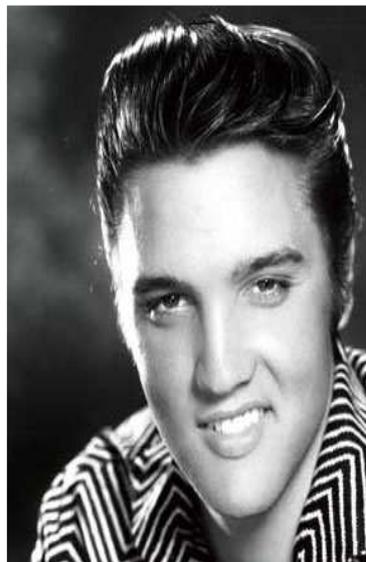
**Albert Einstein**



**Victor Hugo**



**Elvis Presley**



**Marilyn Monroe**



**Martin Luther King**



**Woody Allen**



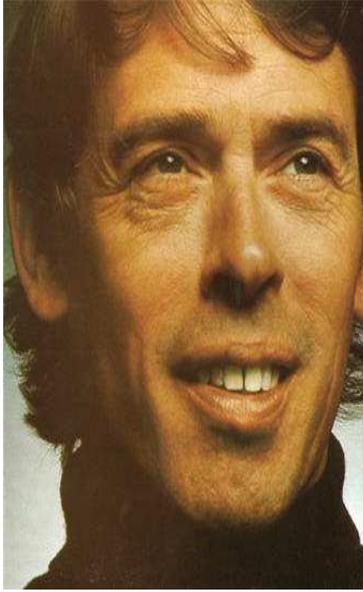
**Ludwig  
Van Beethoven**



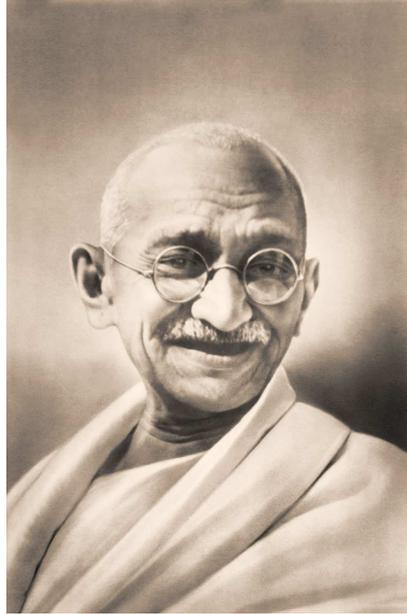
**Louis Armstrong**



**Jacques Brel**



**Gandhi**



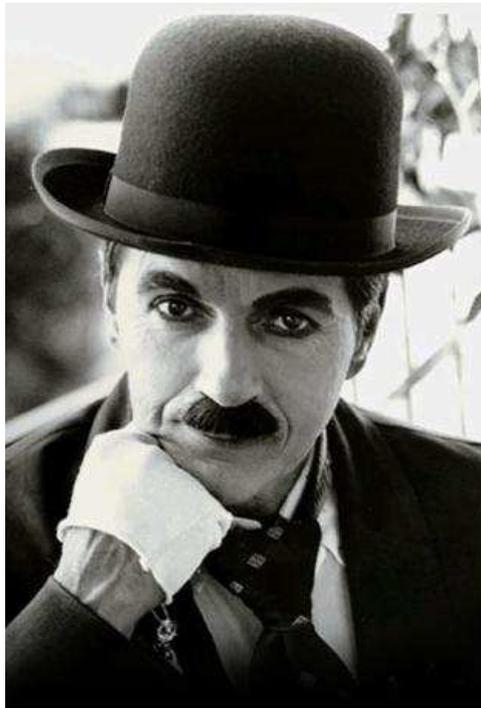
**Jules Verne**



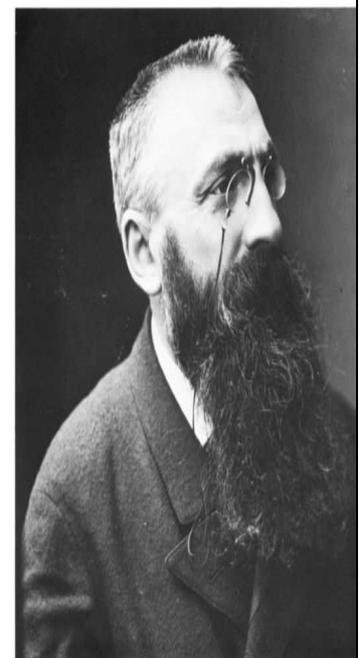
**Marie Curie**

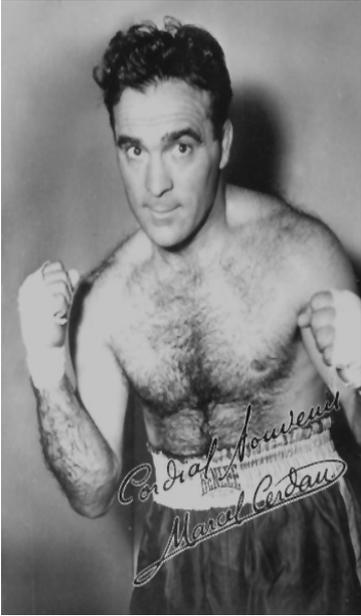


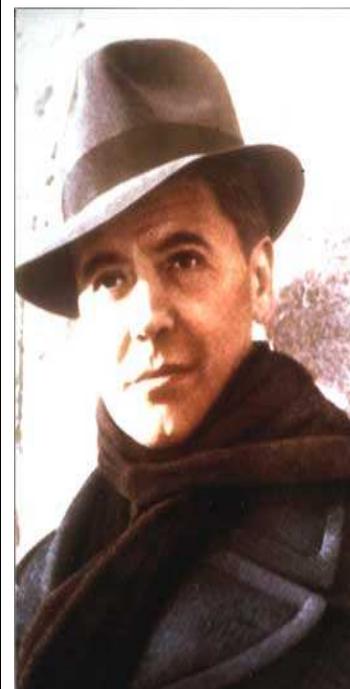
**Charlie Chaplin**



**Auguste Rodin**



<p><b>Céline Dion</b></p> 	<p><b>Charlemagne</b></p> 	<p><b>Cléopâtre</b></p> 
<p><b>Marcel Cerdan</b></p> 	<p><b>Antoine de Saint Exupéry</b></p> 	<p><b>Ingrid Betancourt</b></p> 
<p><b>Charles Perrault</b></p>	<p><b>Maurice Béjart</b></p>	<p><b>Jean Moulin</b></p>



**Sœur Emmanuelle**

**Coco Chanel**

**Comtesse  
de Ségur**



## Fiche situation

### Les foulards musicaux



#### **Objectifs :**

- Créer des liens avec les participants
- Exercer son expression gestuelle
- Danser et s'exprimer au son de la musique
- Apprécier les jeux sans gagnant ni perdant et prendre plaisir à y jouer

#### **Matériel :**

- Un foulard par enfant

#### **Déroulement :**

Distribuer un foulard à tous les élèves. Mettre de la musique.

Tous dansent en agitant leur foulard au rythme de la musique.

A l'arrêt de la musique, chaque élève va en rejoindre un autre élève et les deux nouent leurs bandeaux ensemble, formant ainsi un duo.

La musique et la danse reprennent. Les deux enfants dansent ensemble en tenant chacun un bout du bandeau.

Au deuxième arrêt de la musique, le duo en rejoint un autre, les deux duos nouent leurs bandeaux ensemble au centre de façon à danser en cercle, formant dorénavant un quatuor.

La musique et la danse reprennent et l'on continue jusqu'à ce que tous les bandeaux soient attachés ensemble.

#### **Critères de réussite :**

- Accepter le lien

## Fiche situation

### Le pôle nord



#### Objectifs :

- Participer à une activité de consensus
- Apprendre à défendre son point de vue
- S'exercer à l'écoute, à l'analyse
- Développer des habiletés communicationnelles
- Aborder la question des conflits, de leur mode de gestion et des conséquences du choix de ceux-ci

#### Matériel :

- Un foulard par enfant

#### Déroulement :

Après un atterrissage forcé, les participants se retrouvent au pôle Nord. Ils ne disposent plus que d'une quinzaine d'objets en plus de leurs vêtements respectifs.

Ils doivent dresser la liste des objets qui leur restent par ordre d'importance en tenant compte du fait qu'ils sont au pôle nord et qu'ils ne savent pas quand arriveront les secours.

Les participants doivent discuter de l'importance de ces objets et s'entendre sur l'ordre de priorité à leur accorder.



Les participants doivent discuter de l'importance de ces objets et s'entendre sur l'ordre de priorité à leur accorder.

Les participants devraient en arriver à priori à l'ordre de priorité qui suit :

1. Parachute pour faire un abri et se protéger ainsi du vent et du froid
2. Couverture de laine pour se réchauffer
3. Vêtement chaud pour se réchauffer
4. Allumettes pour faire du feu, se réchauffer et manger
5. Journal pour allumer le feu
6. Chocolat pour manger
7. Boîte de biscuits pour manger et, ensuite, pour conserver les aliments ou servir de poêlon
8. Boîte de conserve pour manger et, une fois la boîte vide, pour faire fondre la neige et ainsi obtenir de l'eau.
9. Couteau pour chasser, faire des trous dans la glace pour pêcher, pour travailler et couper les objets
10. Raquette de tennis pour marcher dans la neige ou pour pelleter
11. Trousse de premiers secours pour se soigner
12. Sac à dos pour aller à la chasse et rapporter de la nourriture ou pour aller chercher de l'aide
13. Bouteille de whisky pour désinfecter les blessures, car l'alcool a pour effet de refroidir le sang, et non de le réchauffer comme le veut la croyance populaire
14. Balle pour jouer et se réchauffer
15. Bouteille d'eau : c'est un objet inutile au pôle nord car l'eau va geler et la bouteille casser. On peut faire fondre de la neige pour boire.

Il y a deux obstacles importants à surmonter pour survivre aux grands froids. D'abord, il est primordial de se protéger du froid et du vent, ensuite il importe de trouver une façon d'obtenir de la nourriture. Il faut boire beaucoup d'eau, car on peut survivre plusieurs jours en buvant de l'eau.

**Variable(s) éventuelle(s) :**

- Changer la liste des objets
- Faire le même exercice en faisant cette fois un atterrissage forcé dans le sud.
- Pour les enfants de moins de 8 ans, mettre l'accent sur la mise en scène avec pilote et agents de bord. Ensuite, ils devront trouver les objets et nommer les trois plus importants.

## Fiche situation

### Improvisation



#### **Objectifs :**

- Encourager l'imagination créative des élèves
- Développer l'écoute
- Découvrir différentes interprétations possibles d'un même message

#### **Matériel :**

- Un grand sac
- Divers petits objets

#### **Déroulement :**

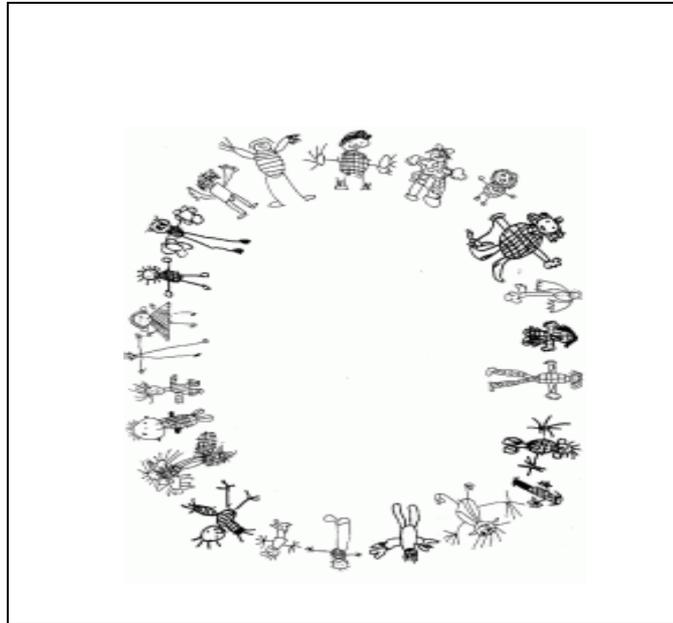
Les enfants sont assis en cercle. L'enseignant tire un objet du sac et raconte une histoire. Ensuite, il demande à chacun de faire de même et d'imaginer la suite de l'histoire en se basant sur un objet tiré dans le sac.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

Un volontaire prend trois objets au hasard dans le sac et raconte une histoire à leur sujet, le suivant fait de même jusqu'à avoir épuisé tous les objets.

## Fiche situation

### Suivez le guide



#### **Objectifs :**

- Encourager la capacité d'observation des participants

#### **Matériel :**

Aucun

#### **Déroulement :**

Un volontaire est hors de la pièce pendant que les autres choisissent un guide. Il revient et se met au milieu du cercle. Les participants doivent copier tous les gestes du guide, et celui du milieu doit trouver qui est le guide.

## Fiche situation

### Le téléphone



#### **Objectifs :**

- Etre à l'écoute de l'autre

#### **Matériel :**

Aucun

#### **Déroulement :**

Les élèves se tiennent par la main en cercle. Un volontaire envoie un message par pression de la main : par exemple deux longues et trois brèves. Ce message fait le tour du cercle et doit lui revenir identique.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Deux volontaires envoient chacun un message dans les deux directions.

## Fiche situation

### Dis-moi qui frappe à la porte

**Objectifs :**

- Etre à l'écoute de l'autre
- Développer la confiance en soi, en l'autre
- Apprendre à respecter le bien-être de chacun

**Matériel :**

- Un bandeau pour les yeux

**Déroulement :**

Un volontaire est assis, les yeux bandés, au centre du cercle. Chacun à leur tour, les participants se lèvent et vont lui donner une légère tape dans le dos et lui pose la question « Dis-moi, qui frappe à la porte ? Le volontaire doit répondre à la question. S'il trouve la bonne réponse, celle-ci prend sa place.

**Variable(s) éventuelle(s) :**

- Les participants modifient leurs voix.

## Fiche situation

### Devinez les voix

**Objectifs :**

- Apprendre le nom des autres participants
- Reconnaître la voix de ses pairs
- Communiquer avec ses pairs

**Matériel :**

- Magnétophone et cassette
- Feuille de papier et crayon pour chaque personne

**Déroulement :**

Le groupe s'assoit en cercle.

Les participants écoutent la bande sonore et tentent de découvrir qui parle.

Ils écrivent leurs réponses sur une feuille de papier.

Les enfants peuvent dire leur réponse à haute voix.

**Variable(s) éventuelle(s) :**

- Devinez le nom des personnes en groupe.
- Enregistrez la voix de personnalités politiques ou artistiques.

## Fiche situation

### Alphabet vivant



#### Objectifs :

- Coopérer
- Apprendre à communiquer avec ses pairs

#### Matériel :

- Musique douce et calme ou dans le silence

#### Déroulement :

Chacun utilise les formes et les positions de son corps pour représenter une lettre ou une partie d'une lettre, l'ensemble pouvant constituer un prénom, un message à découvrir par le reste du groupe.

#### Variable(s) éventuelle(s) :

##### • Variable Temps

Former des lettres, des mots, à des vitesses différentes (ralenti, rapide...)

Former la même lettre plusieurs fois en enchaînant les actions de faire et défaire

##### • Variable Corps

Positions différentes du corps : debout, couché, à quatre pattes...

Utilisation des segments : bras, jambes, doigts...

Ecrire son nom sur un tableau imaginaire : grands mouvements de bras sur un tableau géant, mouvements réduits sur un tableau minuscule....

##### • Variable Espace

Faire des lettres dans différents plans : debout, couché....

Faire des lettres de toutes tailles : minuscules, géantes...

Disposer les lettres sur une ligne : faire des mots

Dessiner une lettre au sol en se déplaçant sur le tracé imaginaire.

##### • Variable Les autres

Former une lettre à deux, à trois, à plusieurs

Former des mots à plusieurs : ZOO, BON...

Former le même mot de trois façons différentes



## Fiche situation

### Les marionnettes à fils



#### **Objectifs :**

- S'approcher de l'autre
- Etre à l'écoute de l'autre
- Réagir à la sollicitation du marionnettiste

#### **Matériel :**

- Musique douce et calme ou dans le silence

#### **Déroulement :**

La marionnette est allongée au sol, corps relâché et immobile. Le marionnettiste touche une partie de la marionnette (le poignet par exemple) et fait mine de tirer un fil vers le haut. La marionnette soulève son poignet. Changer de rôles après plusieurs essais.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Variable Temps

Réaliser les mouvements en insistant sur la lenteur (« à la vitesse de nuages »).

Répéter plusieurs fois la même action.

Changer de rôle après trois ou quatre minutes.

- Variable Corps

Utiliser toutes les parties du corps en allant des plus gros segments (bras...) aux plus petits (doigts...), en passant par des zones plus insolites (épaule, bassin, sacrum, oreilles, nez...).

- Variable Espace

Utiliser d'autres positions : assis, à genoux, couché sur le côté, en boule, en étoile de mer.

- Variable Les autres

Rechercher la concentration.

## Fiche situation

### La posture

**Objectifs :**

- Etre à l'écoute de l'autre
- S'approcher de l'autre, le toucher

**Matériel :**

Des bandeaux

**Déroulement :**

Les participants sont deux par deux et se font face. Le premier a les yeux bandés, tandis que l'autre prend une position bien précise. Celui qui a les yeux bandés explore la position de son vis-à-vis avec les mains et l'imité ensuite. Quand il pense être dans la bonne posture, il enlève le bandeau, et les deux comparent leurs positions respectives. Ensuite, ils changent de rôle.

## Fiche situation

### Chuchotements

**Objectifs :**

- Découvrir les difficultés de l'écoute et de la reformulation fidèle d'un message.
- Découvrir les différentes interprétations d'un même message

**Matériel :**

Aucun

**Déroulement :**

Les participants sont assis en cercle. Un volontaire chuchote une phrase à son voisin de droite qui fait passer le message. Après un tour complet, le dernier dit au groupe ce qu'il a compris, et le premier, la phrase initiale.

## Fiche situation

### Le cerceau pivotant



#### **Objectifs :**

- Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres
- Découvrir l'utilité de la coopération, de la solidarité, de l'entraide

#### **Matériel :**

- Deux cerceaux

#### **Déroulement :**

Les enfants sont assis en cercle, sauf l'un d'entre eux qui fait tourner le cerceau au centre du cercle. Dès que l'objet semble descendre, un autre participant doit se précipiter pour qu'il ne s'arrête pas.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

Cela peut être un jeu d'équipe avec deux rangées de participants et deux cerceaux. Le premier joueur fait tourner le cerceau, courent ensuite vers une base et retourne toucher le suivant qui doit rattraper le cerceau avant qu'il ne tombe et le faire tourner à son tour.

## Fiche situation

### Le loup et les lapins



#### **Objectifs :**

- Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres
- Être à l'écoute de l'autre
- Favoriser un sentiment d'appartenance
- S'accorder le droit à l'erreur

#### **Matériel :**

- Une grande balle
- Deux petites balles

#### **Déroulement :**

Les enfants sont debout (ou assis) en cercle et ils se passent une petite balle (le lapin). L'animateur introduit un gros ballon (le loup), et les joueurs le font passer également dans la même direction. Le loup va devoir attraper le lapin. Quand il y arrive, on peut aller dans le sens opposé.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Introduire deux lapins qui peuvent, si nécessaire, se dépasser pour échapper au loup.
- Inverser la course du loup en criant « Changez ! ». A ce moment là, les lapins doivent faire demi-tour en même temps que le loup.
- Lancer les balles plutôt que se les passer de main en main. Dans ce cas là, le loup capture le lapin s'il peut atterrir sur la même personne en même temps que sa proie.

## Fiche situation

### L'arbre aux ressources



#### **Objectifs :**

- Prendre conscience de ses points forts (physiques, intellectuels...) et de ceux des autres
- Découvrir ses limites et celles des autres
- Présenter un des aspects de sa personnalité aux autres
- Développer son identité personnelle

#### **Matériel :**

- Dessin d'un grand arbre en papier avec de nombreuses branches
- Post-it ou étiquettes
- Feutres

#### **Déroulement :**

Chaque participant inscrit son nom sur une branche et, dans les feuilles qui s'y trouvent, il note ce qu'il peut faire (« Je suis capable de nager » « Je suis capable de sauter à la corde »...). Avec les élèves de maternelle, utiliser la dictée à l'adulte.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Cette activité peut donner suite à un grand marché d'échange de compétences et d'apprentissage coopératif.

## Fiche situation

### Ombre, qui es-tu ?



#### **Objectifs :**

- Se connaître en constatant ses différences
- Reconnaître ce qui les différencie des autres
- Développer la confiance en soi
- Développer sa confiance en l'autre

#### **Matériel :**

- Grandes feuilles de papier
- Feutres

#### **Déroulement :**

Un élève se tient près du mur sur lequel on a fixé une grande bande de papier. Un autre tient une lampe allumée et un troisième trace le profil qui se détache sur le mur. Et ainsi de suite pour que chacun ait sa silhouette. Dans un second temps, l'enseignant rassemble toutes les silhouettes et les présente tour à tour. « *Devinez qui c'est...* »

## Fiche situation

### Le guide et l'aveugle



#### **Objectifs :**

- Découvrir ses limites
- Accepter les limites de l'autre
- Être à l'écoute des besoins de l'autre
- Développer la confiance en soi
- Développer sa confiance en l'autre

#### **Matériel :**

- Bandeaux
- Musique douce

#### **Déroulement :**

Les élèves se palment deux par deux. L'un a les yeux bandés, l'autre est le guide. Les couples ainsi formés se déplacent dans l'espace en évitant tout obstacle. Le guide progresse en tenant la main de « l'aveugle ».

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Guider par le bout des doigts
- Guider par la voix

## Fiche situation

### Je te crois sur parole

**Objectifs :**

- Découvrir ses limites
- Etre à l'écoute des besoins de l'autre
- Développer la confiance en soi
- Développer sa confiance en l'autre

**Matériel :**

- Bandeaux

**Déroulement :**

Les élèves se palment deux par deux. L'un est le guide et l'autre a les yeux bandés. Tous les duos se placent à un bout de la pièce et l'un guide l'autre en lui donnant des consignes verbales (« Avance » « Arrête-toi »...). Ensuite les participants permutent.

**Variable(s) éventuelle(s) :**

- Placer des objets dans la pièce (chaises retournées...).
- Les consignes peuvent être muettes (tape sur l'épaule gauche ou droite...).

## Fiche situation

### Vrai ou faux

**Objectifs :**

- Découvrir ses limites, accepter les limites de l'autre
- Etre à l'écoute des besoins de l'autre
- Développer la confiance en soi
- Développer sa confiance en l'autre
- Découvrir l'utilité de la coopération, de la solidarité, de l'entraide

**Matériel :**

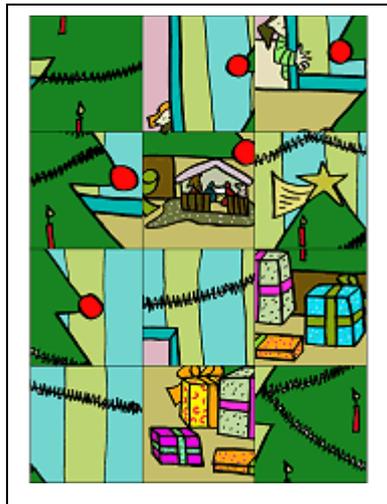
- Bandeaux

**Déroulement :**

Trois participants volontaires se regroupent : le premier sera un aveugle, le deuxième un guide et le troisième un guide menteur (sans que l'aveugle sache sur lequel des deux il devra compter). L'aveugle se place à une extrémité de la pièce. Les autres participants constituent un labyrinthe vivant. L'aveugle, pour sortir de ce labyrinthe, doit découvrir à quel guide faire confiance.

## Fiche situation

### Dessin devinette



#### **Objectifs :**

- Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche
- Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres
- Découvrir les richesses et les difficultés de la coopération

#### **Matériel :**

- Grandes feuilles de dessin
- Marqueurs
- Ciseaux
- Colle

#### **Déroulement :**

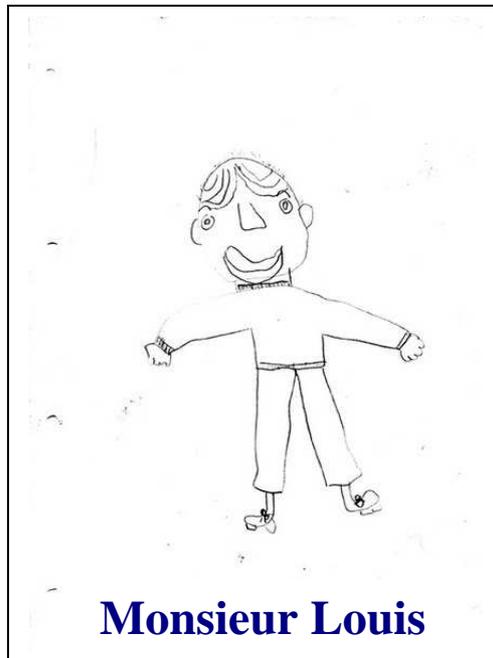
L'enseignant divise la classe en équipe de 5 participants qui réalisent ensemble un grand dessin colorié. Ils le découpent ensuite en morceaux et le passent à une autre équipe qui va reconstituer le puzzle et vice-versa.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- L'enseignant précise le thème du dessin

## Fiche situation

### La tête le corps et les jambes



#### **Objectifs :**

- Apprendre à s'organiser pour réaliser une tâche
- Prendre conscience de sa place dans le groupe et reconnaître celle des autres
- Découvrir les richesses et les difficultés de la coopération

#### **Matériel :**

- Feuilles de dessin
- Feutres ou crayons

#### **Déroulement :**

Le premier élève dessine une tête et un cou sur une feuille de papier qu'il passe à son voisin. Celui-ci ajoute le corps. Ensuite, le suivant dessine les jambes, un autre les bras etc. Le dernier joueur peut ajouter un titre à ce personnage collectif (dictée à l'adulte).

## Fiche situation

### Les cerceaux musicaux



#### **Objectifs :**

- S'orienter dans l'espace
- Apprivoiser le contact physique avec ses pairs
- Développer des habiletés physiques
- S'amuser

#### **Matériel :**

- Un cerceau par personne
- Musique

#### **Déroulement :**

Placer les cerceaux sur le sol, les uns à côtés des autres. Au son de la musique, les participants dansent autour des cerceaux. A l'arrêt de la musique, chaque participant doit prendre place à l'intérieur d'un cerceau. Retirez un cerceau et recommencez. Le jeu se termine lorsque tous les participants sont entassés dans le moins de cerceaux possible.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- A l'arrêt de la musique, se placer les mains dans un cerceau et les pieds dans un autre.
- Etre deux joueurs par cerceau.

## Fiche situation

### Les trois quilles



#### **Objectifs :**

- Collaborer pour atteindre un objectif
- Développer des habiletés physiques
- Développer des stratégies d'équipe

#### **Matériel :**

- Trois quilles
- Trois ballons de mousse

#### **Déroulement :**

Les élèves forment un cercle de plus de six mètres de diamètres.

Les trois quilles sont placées au centre du cercle. Une personne est chargée de garder les quilles. Elle se tient au centre du cercle.

Les autres élèves tentent de faire tomber les quilles à l'aide de trois ballons mousse. Les passes sont permises. La personne au centre doit arrêter les ballons pour éviter que les quilles ne soient atteintes et ne tombent.

Si les trois quilles tombent, la personne au centre doit se faire remplacer.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Augmenter le nombre de quilles et d'élèves au centre.
- Jouer face à face : les élèves qui gardent les quilles d'un côté et celles qui lancent les ballons de l'autre.

## Fiche situation

### De un à dix



#### **Objectifs :**

- Distinguer les différentes consignes
- Développer la mémoire
- S'exercer à mémoriser

#### **Matériel :**

Aucun

#### **Déroulement :**

Expliquez aux élèves la consigne associée à chaque nombre.

1. On marche seul.
2. On marche deux par deux.
3. On fait la chaise à trois.
4. On marche quatre par quatre.
5. On fait le mort par terre.
6. On fait une pyramide par équipe de six.
7. On marche sept par sept.
8. On va s'adosser au mur convenu.
9. On crie.
10. On marche 10 par 10.

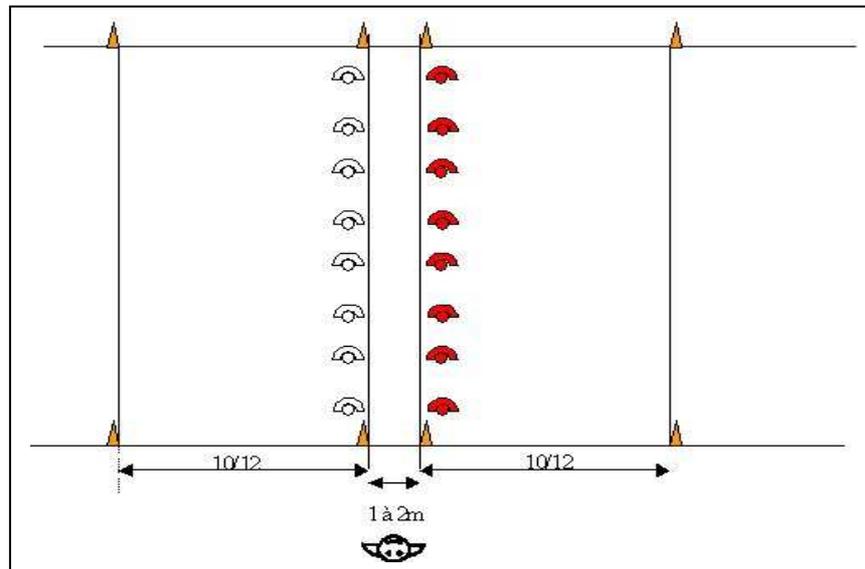
Lancez un numéro. Les participants doivent exécuter la consigne reliée à ce numéro.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Pour le jeune enfants, diminuer le nombre de consignes et les illustrer au mur.

## Fiche situation

### Chameau Chamois



#### Objectifs :

- Distinguer les différentes consignes
- Développer son sens de l'observation et son humour
- Exercer ses habiletés physiques
- Ne pas se faire toucher
- Toucher quand on n'entend pas son signal
- Réagir vite au signal auditif

#### Matériel :

- Histoire avec les mots « chameau » et « chamois »

#### Déroulement :

Les élèves se divisent en deux équipes qui se placent en ligne l'une en face de l'autre, à environ un mètre de distance, entre les lignes de but. Une équipe est l'équipe des chameaux et l'autre l'équipe des chamois.

Racontez une histoire comportant les mots « chameau » et « chamois ». Pour élaborer l'histoire, utiliser beaucoup de mots débutant par la syllabe « cha ».

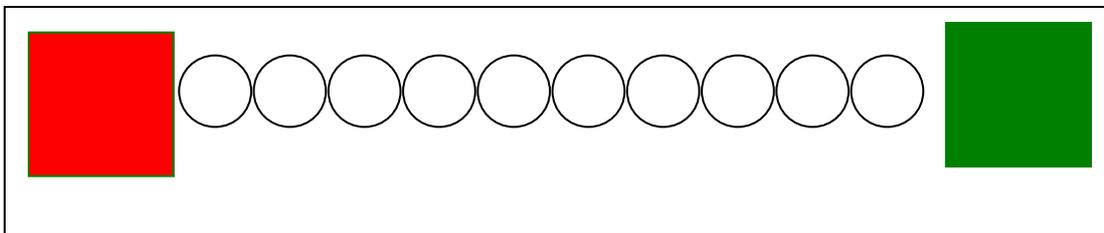
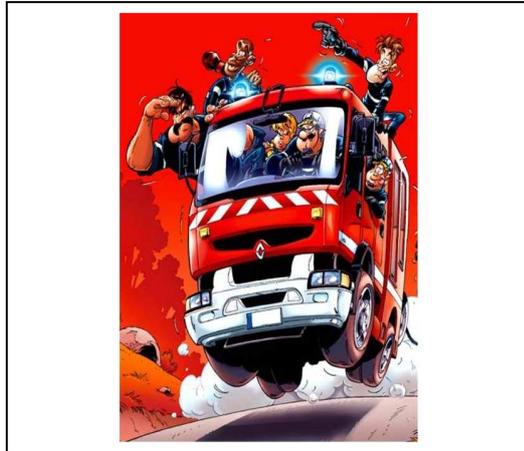
Chaque fois qu'est dit le mot « chameau » les chamois se mettent à courir après les chameaux qui tentent de rejoindre leur ligne de but avant d'être touchés. Et chaque fois qu'est dit le mot « chamois », ce sont les chameaux qui courent après les chamois.

Les chameaux et les chamois touchés changent d'équipe.

#### Variable(s) éventuelle(s) :

- La distance de course
- L'incertitude du signal
- Chaque enfant est placé dans un couloir

## La chaîne des pompiers



### Objectifs :

- Adapter sa passe et sa réception en fonction des objets
- Reconnaître les objets, les couleurs
- Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour coopérer avec des partenaires et affronter collectivement plusieurs adversaires

### Matériel :

Foulards – Ballons – Cerceaux – Balles – Caisses – Anneaux de couleurs différentes

### Déroulement :

Les enfants sont placés dans un cerceau formant une chaîne entre deux caisses, une rouge et une verte. La partie dure deux minutes ou se termine quand l'équipe a transférée tous ses objets. Dans la caisse, il est possible de mettre des objets identiques, en nombre suffisant pour que les enfants fassent plusieurs fois le geste demandé.

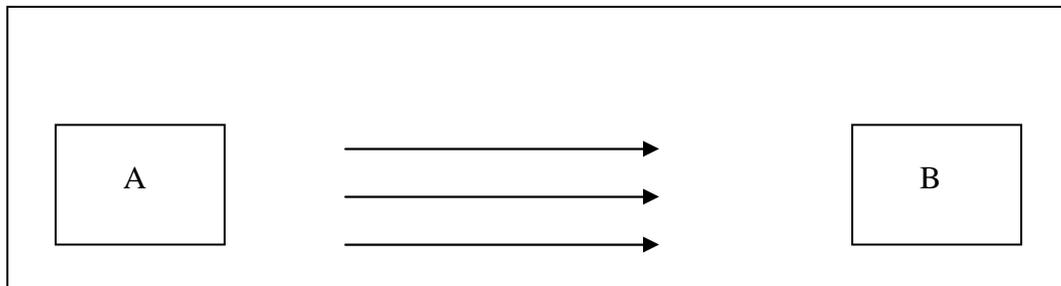
« Chacun dans un cerceau, on n'a pas le droit de sortir. Il faut amener les objets de la caisse rouge à la caisse verte le plus rapidement possible. L'équipe qui gagne est celle qui a fini la première de faire passer tous les objets de la caisse rouge à la caisse verte ou qui a ramené le plus d'objets.

### Critères de réalisation :

- Se placer côte à côte et poser l'objet dans la main de l'autre en acceptant de le donner
- Transporter les objets sans les faire tomber et sans se gêner
- Etre capable de choisir les bons objets : ceux demandés
- Etre attentif et se préparer afin de réceptionner l'objet
- Enchaîner les actions

## Fiche situation

### Les déménageurs



#### **Objectifs :**

- Réaliser une action individuelle lors d'une activité collective
- Accepter de « perdre » l'objet
- Orienter son déplacement
- Tenir compte des autres
- Vivre une situation coopérative

#### **Matériel :**

- Beaucoup d'objets (plus que d'enfants)
- Deux grands cartons

#### **Déroulement :**

Prendre les objets de la maison A pour remplir la maison B. Ne prendre qu'un seul objet à la fois. L'enseignant doit s'assurer que les consignes sont bien comprises, il doit observer le comportement des élèves. L'activité doit être recommencée plusieurs fois. L'enseignant encouragera les « déménageurs » moins actifs.

#### **Critères de réalisation :**

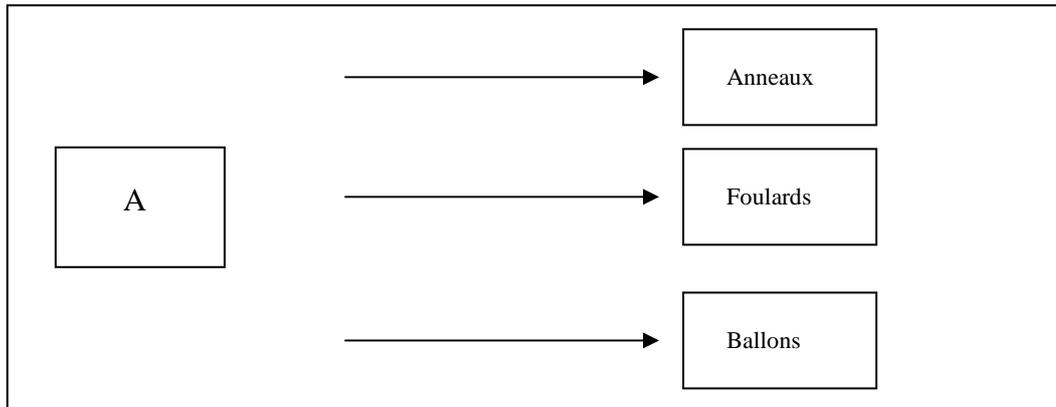
Le jeu est réussi quand tous les objets sont dans la maison B.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou à franchir entre les deux maisons.
- Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume...

## Fiche situation

### Les déménageurs



#### **Objectifs :**

- Discriminer les objets et les espaces liés aux objets
- Orienter son déplacement en fonction de l'objet
- Tenir compte des autres
- Vivre une situation coopérative

#### **Matériel :**

- Trois sortes d'objets en nombre important
- Trois grands cartons

#### **Déroulement :**

Prendre les objets de la maison A pour remplir les maisons respectives. Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

L'enseignant doit s'assurer que les consignes sont bien comprises, il doit observer le comportement des élèves. L'activité doit être recommencée plusieurs fois. L'enseignant encouragera les « déménageurs » moins actifs.

#### **Critères de réalisation :**

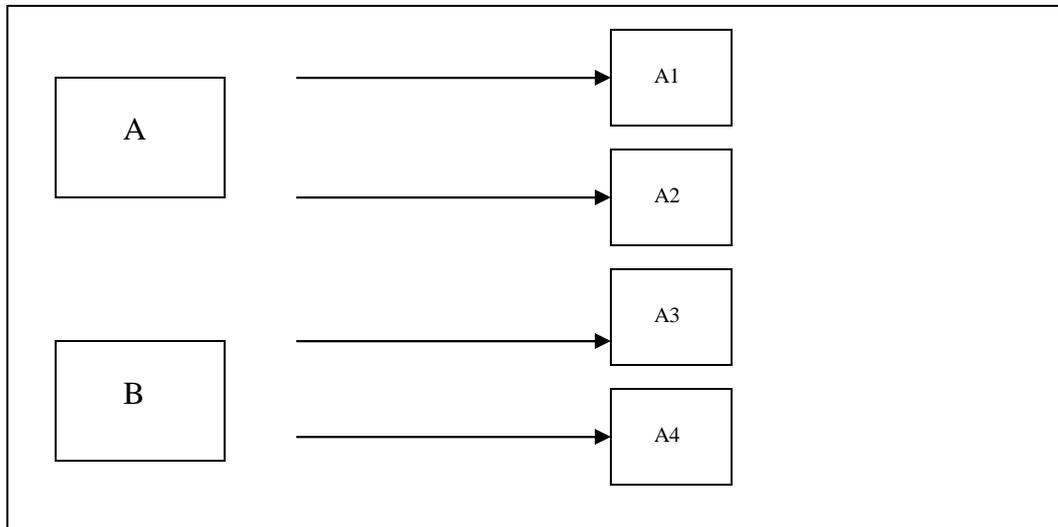
Le jeu est réussi quand tous les objets sont dans leur maison respective.

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou à franchir entre les deux maisons.
- Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume...

## Fiche situation

### Les déménageurs



#### Objectifs :

- Repérer la maison d'origine et la maison d'arrivée
- Courir vite et conserver une trajectoire sans se laisser perturber par les autres
- Se confronter à une autre équipe

#### Matériel :

- Des objets en nombre important
- Des grands cartons

#### Déroulement :

Classe entière. Equipes de trois. Les équipes s'affrontent 2 à 2 en parallèle. Dans chaque espace de jeu se trouvent une maison commune de départ (A ou B ou C...) et 2 maisons d'arrivée (A1 et A2, B& et B2, C1 et C2...)

Rapporter dans sa maison plus d'objets que l'équipe adverse (A1 contre A2, B1 contre B2...).

Ne prendre qu'un seul objet à la fois.

L'enseignant doit :

- s'assurer que les consignes sont comprises, les équipes et les maisons bien repérées.
- Observer le comportement des élèves pour répéter les consignes si nécessaire
- Faire recommencer l'activité plusieurs fois
- Encourager les « déménageurs » les moins actifs.

#### Critères de réalisation :

Rapporter plus d'objets que l'équipe adverse.

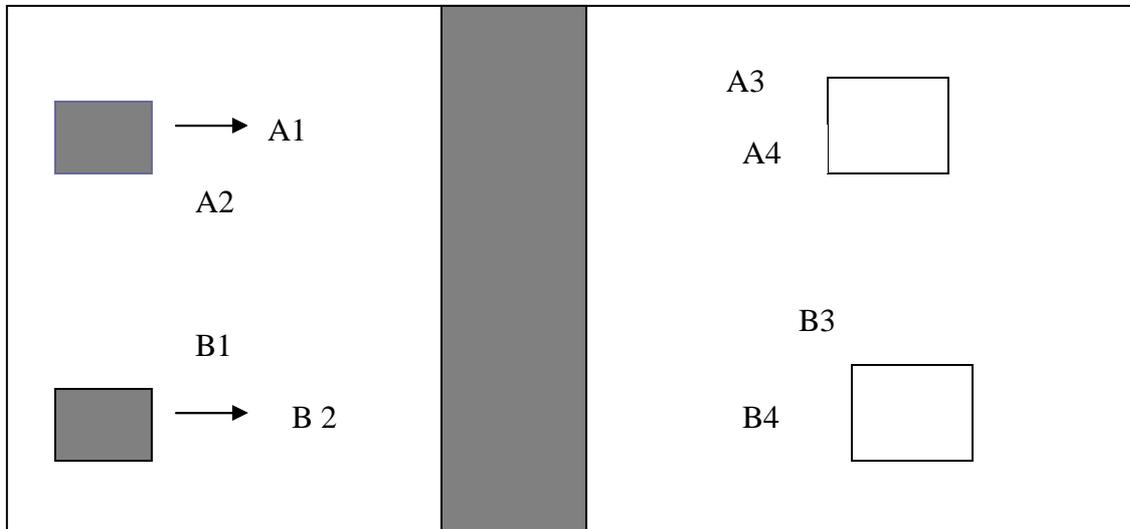
#### Variable(s) éventuelle(s) :

- Espace : augmenter ou réduire le déplacement, placer des obstacles à contourner ou à franchir entre les deux maisons.
- Matériel : varier le nombre d'objets, ainsi que leur taille, leur forme, leur masse, leur volume...

Règles : attendre son tour dans l'équipe avant de partir (1 seul déménageur à la fois par équipe)

## Fiche situation

### Les déménageurs



#### **Objectifs :**

- Différencier et tenir son rôle dans l'équipe : déménageur, lanceur, receveur, transporteur
- Lancer rapidement avec précision
- Evaluer et comparer les résultats de chaque équipe

#### **Matériel :**

- Un terrain de 15x20m, séparé en 2 dans le sens de la longueur
- 4 caisses (2 par équipe), autant d'objets identiques à chaque équipe

#### **Déroulement :**

Equipes de 4 : 2 déménageurs (A1 et A2) qui lancent aux 2 receveurs (A3 et A4). Idem pour B1 et B2, B3 et B4.

Remplir sa caisse vide avant chaque équipe.

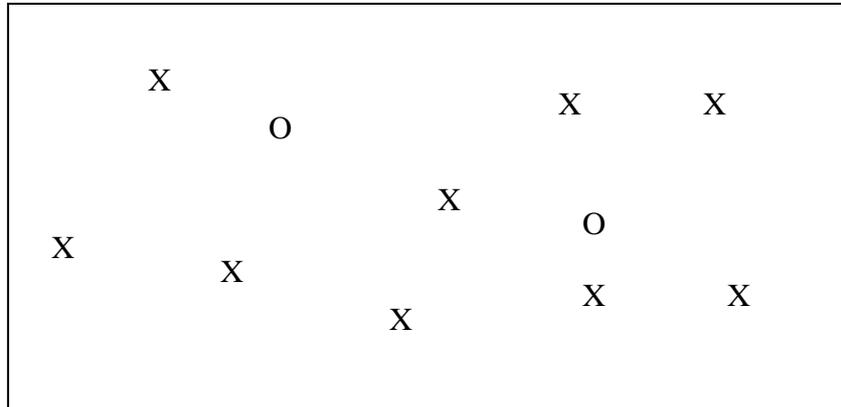
A un signal, 2 équipes (A et B), chacune sur leur terrain respectif, doivent déménager les objets d'une caisse pleine vers une caisse vide, sans franchir une zone centrale. Chaque équipe possède deux joueurs de chaque côté de cette zone neutre.

#### **Critères de réussite :**

- Respecter les rôles prévus
- Remplir sa caisse vide avant l'équipe adverse

## Fiche situation

### Les sorciers (*situation de référence*)



#### **Objectifs :**

- Reconnaître et identifier les adversaires (ou l'adversaire)
- Courir vite et changer de direction selon les rôles pour :
  - attraper quand on est poursuivant
  - éviter quand on est poursuivi

#### **Matériel :**

- Des foulards ou chasubles pour identifier les sorciers
- Lignes, cordelettes pour matérialiser les espaces

#### **Déroulement :**

Définir un espace carré ou rectangulaire de 10 à 15 mètres de côté.

Faire jouer la classe entière

Se limiter à un temps de jeu très court (1min) puis changer de sorcier

L'enseignant veillera à faire évoluer rapidement le jeu.

#### **Critères de réussite :**

- Les enfants pris restent immobiles
- Le sorcier réussit à prendre le plus grand nombre d'élèves

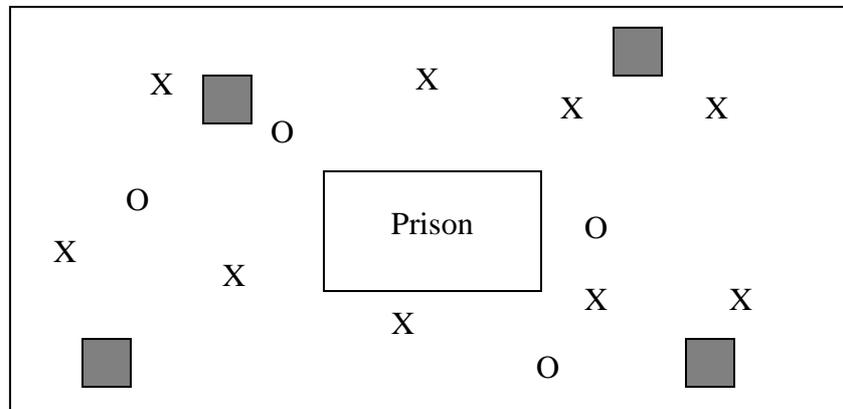
#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Nombre de joueurs : plusieurs sorciers (de 2 à n) face au reste du groupe. Ou un seul sorcier face à 5,6,7...n joueurs.
- Espace : modifier l'espace de jeu, l'agrandir, le restreindre...
- Temps : le temps de jeu peut être donné par une musique, une comptine

Organisation : une demi-classe joue, les autres enfants observent

## Fiche situation

### Les sorciers *avec refuge et/ou prison*



#### Objectifs :

- Repérer les espaces de jeu ; respecter les limites, savoir s'en servir à bon escient
- Respecter plusieurs règles simultanément
- Tenir le rôle d'observateur

#### Matériel :

- Des foulards ou chasubles pour identifier les sorciers
- Lignes, cordelettes pour matérialiser les espaces
- Matérialiser les refuges, la prison

#### Déroulement :

Le(s) sorcier(s) désigné(s) doivent toucher tous les autres le plus rapidement possible dans un temps donné (de 1 à 5 minutes).

Prison : tout joueur touché par le sorcier doit se rendre dans une prison matérialisée à l'avance.

Refuge : un seul joueur peut se reposer dans un refuge matérialisé ; quand un second joueur arrive dans le refuge, le premier arrivé doit le quitter.

Tout joueur qui sort de l'espace délimité est considéré comme touché et doit s'immobiliser.

Mettre en place des observateurs : 1 observateur de la règle de l'immobilité, 1 observateur de la règle des refuges, 1 observateur de la règle des joueurs pris, 1 observateur du temps de jeu (sablier).

#### Critères de réussite :

- Pour les joueurs :
  - les enfants pris restent immobiles ou se rendent en prison
  - Les sorciers réussissent à prendre le plus grand nombre d'élèves
  - Les joueurs utilisent efficacement les refuges
- Pour les observateurs :
  - S'impliquer dans l'observation

#### Variable(s) éventuelle(s) :

- Organisation : Mettre en place alternativement puis simultanément les refuges et la prison.

## Fiche situation

### **Les sorciers *avec délivrance***

#### **Objectifs :**

- Identifier les partenaires
- Coopérer avec les partenaires

#### **Matériel :**

- Des foulards ou chasubles pour identifier les sorciers
- Lignes, cordelettes pour matérialiser les espaces

#### **Déroulement :**

Le(s) sorcier(s) désigné(s) doivent toucher tous les autres le plus rapidement possible dans un temps limité.

Tout joueur touché par le sorcier doit s'immobiliser sur place.

Refuge : un seul joueur peut se reposer dans un refuge matérialisé ; quand un second joueur arrive dans le refuge, le premier arrivé doit le quitter.

Tout joueur qui sort de l'espace délimité est considéré comme touché et doit s'immobiliser.

Les joueurs non pris peuvent délivrer les camarades immobilisés sur place en les touchant de la main.

L'enseignant peut :

- augmenter le nombre de sorciers et/ou limiter le temps de jeu
- Proposer plusieurs fois ce jeu pour faire prendre conscience aux joueurs de la pertinence d'une stratégie collective (poursuivants et poursuivis).

#### **Critères de réussite :**

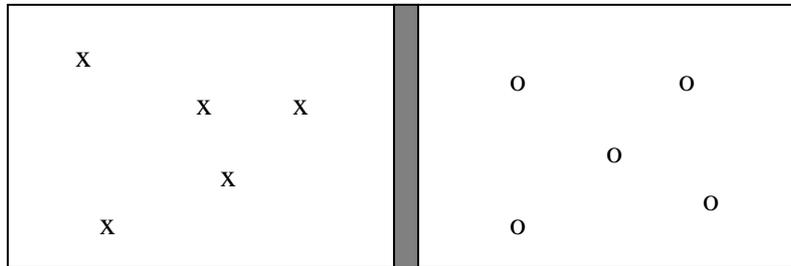
- Les joueurs respectent la règle pour être délivrés
- Savoir délivrer des camarades

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Joueurs : Les sorciers touchent les joueurs avec des balles (1 balle par sorcier)
- Espace : modifier l'espace de jeu, l'agrandir, le restreindre...
- Organisation : jouer sans prison et/ou sans refuge (ce qui conduit à une situation plus complexe : lecture plus rapide des espaces, anticipation accentuée).

## Fiche situation

### Les balles brûlantes



#### Objectifs :

- S'orienter vers le camp adverse
- Enchaîner le plus rapidement possible les lancers
- Coopérer pour une meilleure efficacité

#### Matériel :

- Une balle ou un petit ballon par joueur ou un petit sac de toile lesté

#### Déroulement :

Un terrain rectangulaire de 10 à 20 mètres de large sur 15 à 30 mètres de long (clos de préférence.

Une frontière (bancs...) sépare les 2 camps

Placer des observateurs pour chaque camp

Deux équipes s'affrontent sur un terrain séparé en deux par des bancs, avec un nombre égal de balles. Le jeu consiste à renvoyer à la main le maximum de balles dans le camp adverse en un temps donné.

L'enseignant peut :

- commencer par des phases de jeu de 1'30 à 2'
- mettre en place des observateurs qui comptent le nombre de balles dans chaque camp à la fin du jeu

#### Critères de réussite :

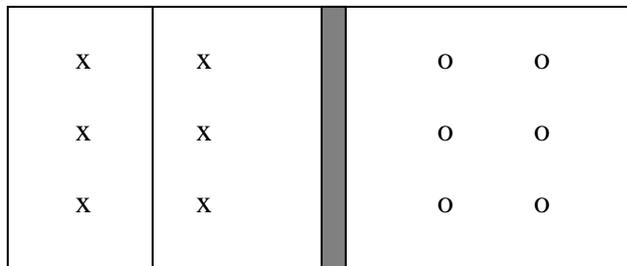
- Avoir moins de balles que l'adversaire au signal de fin

#### Variable(s) éventuelle(s) :

- Joueurs : réduire le nombre de joueurs pour mieux occuper l'espace (jusqu' 6 par équipe)
- Matériel : de 1 balle par joueur à 1 balle pour 2 voire 3...
- Temps : varier les durées (temps court ; temps long), la matérialisation du temps (sablier, comptine, chant)
- Règle : jouer avec deux balles par équipe de 6 ou 7 joueurs : 1 point marqué pour l'équipe quand les 4 balles sont dans le camp adverse.

## Fiche situation

### Les balles brûlantes *Organisation collective*



#### **Objectifs :**

- Tenir les rôles au sein de son équipe
- Coopérer pour une meilleure efficacité

#### **Matériel :**

- Moins de balles que de joueurs

#### **Déroulement :**

Deux équipes s'affrontent sur un terrain séparé en deux (par des bancs) avec un nombre égal de balles. Le jeu consiste à renvoyer à la main le maximum de balles dans le camp adverse, en un temps donné. Définir les rôles de récupérateurs (à l'arrière) et de relanceur (à l'avant). Les récupérateurs n'ont pas le droit de relancer directement à l'adversaire mais doivent passer la balle aux relanceurs.

Privilégier le nombre restreint de joueurs.

Une équipe observe et/ou arbitre (critères définis), les 2 autres équipes jouent.

Inverser les rôles.

#### **Critères de réussite :**

- Avoir moins de balles que l'adversaire au signal de fin
- Respecter les rôles attribués par chacun : récupérateur, lanceur, observateur

#### **Variable(s) éventuelle(s) :**

- Matériel : partager les deux camps par un filet plus ou moins haut, utiliser des balles plus ou moins grosses, des balles de mousse, des sacs de graines, des balles ovales...
- Espace : possibilité de délimiter chaque camp en deux zones (récupération et envoi)