



Former des citoyens sportifs



Jeux coopératifs

- cycle 1 -



Les jeux coopératifs

Les jeux coopératifs, c'est quoi ?

Les jeux coopératifs reposent sur la poursuite d'un objectif commun pour tous les joueurs. Cet objectif ne pourra être réalisé que par l'entraide et la solidarité entre eux. Le défi proposé nécessite la mobilisation de chacun et une approche de la concertation de tous.

Pourquoi des jeux coopératifs en maternelle?

Ce sont des activités destinées à faciliter non seulement la socialisation, la cohésion de groupe, la confiance en soi et en l'autre et l'expérience de la réussite collective.

Les jeux coopératifs ont pour but d'encourager la participation et l'entraide. Ces activités servent à la création d'un esprit d'équipe par l'entremise des défis de groupe et développent l'initiative.

Coopérer pour atteindre un but commun.

Souvent, ces jeux encouragent un groupe à mieux se connaître tout en s'amusant !

Les objectifs

- Favoriser le vivre ensemble
 - Développer des valeurs de respects, solidarité, coopération.
 - Développer des comportements favorisant l'entraide, l'écoute, l'anticipation et l'esprit d'équipe.
 - Construire la cohésion du groupe, favoriser les interactions
- Organiser des situations réelles de communication
- Réinvestir des notions vues en classe

Quelles stratégies de jeux coopératifs ?

Des jeux d'entraide :

Mise en commun des ressources. Il a plus d'efficacité à agir ensemble que séparément.

Des jeux avec une stratégie commune :

Une stratégie de groupe est indispensable. Il faut apprendre à réfléchir ensemble, à s'écouter, à trouver sa place au sein du groupe. Il faut penser en équipe.

Le rôle de l'enseignant

- Poser un cadre sécurisant pour l'enfant
- Etre vigilant : il doit intervenir si un enfant est brutal et rassurer l'enfant craintif : coopérer cela s'apprend.
- Reformuler les consigne pour rappeler que l'objectif c'est que tout le groupe réussisse.

Points à évaluer :

- Amélioration de l'entraide à la réussite collective dans le respect de tous
- Amélioration de la confiance en soi

La rencontre USEP « Jeux coopératifs »: L'élève au cœur de la rencontre

- Avant la rencontre, les élèves doivent :
 - Aider au transport du matériel
- Le jour de la rencontre, les élèves doivent :
 - Savoir se « mélanger » avec d'autres élèves.
 - Savoir respecter les règles simples.
 - Accepter de jouer et de participer.
 - Comprendre ses performances.
 - Développer son autonomie.
 - Partager son matériel
- Après la rencontre, les élèves doivent :
 - Aider au rangement.
 - Savoir retrouver leurs vêtements et matériels.
 - S'habiller seuls.
 - Raconter les temps forts de la rencontre.

Les jeux au cœur de la rencontre

1. Jeux de coopération avec un parachute

Atelier USEP n°1- Jeux avec un parachute et des ballons ou balles.

1a – la balle qui roule.

1b- La balle qui saute.

1c- Le feu d'artifice.

Atelier USEP n°2-le chat et les poissons.

2. Jeux de coopération avec une balle géante

Atelier USEP n°3- Tomate-Kin.

Atelier USEP n°4- La balle brûlante.

3. Jeux de coopération avec des objets de l'école.

Atelier USEP n°5- Jeux avec des objets plus ou moins encombrants : le déménageur.

Atelier USEP n°6- Jeux avec une corde : Tir à la corde.

1. Jeux de coopération avec un parachute

Le matériel :

une toile résistante de forme circulaire, constituée de fuseaux de couleurs différentes, de diamètre variable (entre 5 et 7 à 9m), de poignées situées en périphérie (le nombre dépend du diamètre de 12 à 20 environ), avec (ou sans) ouverture centrale.



Sa solidité, sa facilité d'emploi et de rangement le rendent très fonctionnel.

Recommandations d'emploi :

Il est déconseillé de monter sur la toile avec des chaussures et de laisser les enfants passer la tête par le trou central.

Atouts :

sa taille, manipulable par tout un groupe (particularité originale pour un matériel de motricité) ; ses propriétés physiques et son inertie (un tissu souple que l'on peut tendre, gonfler d'air, etc.) permettent d'agir et d'observer des réactions inhabituelles pour un accessoire collectif.

Remarques :

Le parachute offre une multitude d'activités physiques de coordination et d'expression.

Son utilisation développe des capacités relevant de domaines différents :

- corporel : motricité globale (équilibre, coordination générale, rythme, enchaînement de gestes) ;
- Spatial : latéralisation, orientation, déplacement ;
- Social : coopération, respect des autres, solidarité ;
- Créatif : imagination (recherche de nouvelles figures) et expression (chorégraphies collectives avec ou sans support musical).

Une phase de découverte et d'exploration aidera les élèves à percevoir la spécificité du matériel.

Quelques conseils :

Pour les élèves de 3 à 5 ans en classe d'écoles maternelles, tous ces jeux doivent être adaptés à leur taille, très petite, et être très ludiques. Les jeux de la mer sont à privilégier très longuement dès la première séquence, puis, les figures pieds fixes, les jeux avec balles et les jeux assis.

D'une manière générale, la durée de chaque jeu peut être plus longue mais une séquence ne devrait pas dépasser 30 minutes.

Aussi il vaut mieux faire plusieurs séquences sur une semaine en privilégiant des jeux précis pour les repères dans l'espace, la latéralisation gauche-droite, les couleurs, la tenue de la toile, etc.

Jeux de découverte et d'appropriation du matériel



Jeu n° 1 : Les vagues multicolores

Objectif	S'approprier le matériel
Matériel	un parachute
Durée du jeu	4 à 8 min
But du jeu	Répondre à un signal avec la toile
Déroulement	l'enseignant donne son prénom, demande le prénom d'un joueur, puis lui envoie une première vague. Celui-ci la renvoie puis choisit un autre joueur à qui il envoie une nouvelle vague. Et ainsi de suite jusqu'au retour à l'enseignant.
Consigne	bien recevoir la vague avant d'en envoyer une nouvelle

Jeu n° 2 : Le chef d'orchestre de la mer

Objectif	S'approprier le matériel
Matériel	un parachute
Durée du jeu	4 à 10 min
But du jeu	Diriger les mouvements de la toile
Déroulement	l'enseignant désigne un premier joueur qui, sous le parachute levé par tout le groupe, va ressortir sa tête par le trou central. Il se présente par son prénom, sa classe et donne le rythme de la vague qu'il désire : rapide, modéré, calme, petite ou raz de marée. Tout le groupe répond à sa demande.
Consigne	bien tenir compte du désir du joueur au centre, pas plus, pas moins

Nb : Attention à faire retirer les lunettes avant de passer la tête dans le trou. Celui qui ne veut pas n'y va pas.

Jeu n° 3 : La banquise

Objectif

Apprendre à faire ensemble

Matériel

un parachute, une balle légère et de l'espace autour

Durée du jeu

4 à 5 min

But du jeu

Faire rouler une balle sur la toile

Déroulement

l'enseignant indique le moyen de prendre la toile à 2 mains et de la tendre en se penchant légèrement en arrière. Il peut faire rouler une balle sur la mer gelée pour bien montrer l'état de cette banquise.

Consigne

garder la toile tendue et bien placer les mains et les bras. Ne pas utiliser les poignées fixées sur le parachute sauf si le nombre d'élèves est égal à celui des poignées



Jeu n° 4 : La mare qui tourne

Objectif

Apprendre à bouger ensemble

Matériel

un parachute et des objets représentant des animaux de la mare

Durée du jeu

2 à 4 min

But du jeu

Faire tourner la toile ensemble

Déroulement

le groupe tient la toile de telle façon qu'elle forme un creux central ou une mare qui va tourner lorsque le groupe marche vers la droite ou vers la gauche. On peut introduire des grenouilles ou des canards en peluche dans la mare..

Consigne

tenir la toile à la hauteur des hanches sans la tendre pour que le rond noir central touche le sol ou presque.

Nb : Jeu plutôt calme, assez difficile au départ, mais qui permet une bonne respiration au milieu d'une séquence. Peut se faire aussi les yeux fermés, en silence ou sur un rythme frappé avec les mains ou un tambourin.

Jeu n° 5 : Le filet du pêcheur

Objectif	Apprendre à faire ensemble
Matériel	un parachute
Durée du jeu	4 à 6 min
But du jeu	traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe
Déroulement	Le groupe choisit un nombre et bouge la toile de façon à ce qu'elle soit le plus souvent en hauteur. L'enseignant donne le signal pour traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe. Au nombre choisit, la toile se pose au sol. Les joueurs se trouvant sous la toile viennent tenir la toile (à la place ou en plus des autres joueurs).
Consigne	Bien faire gonfler la toile pour qu'elle soit bien en l'air

Jeu n° 6 : Le carrousel des couleurs

Objectif	Apprendre à faire ensemble
Matériel	un parachute
Durée du jeu	4 à 6 min
But du jeu	Se déplacer sous la toile en fonction de sa couleur
Déroulement	Lever la toile tous ensemble, la garder en l'air et se regarder tous ensemble. L'enseignant donne ensuite une consigne à une couleur (rouge, bleue, verte ou jaune) pour traverser sous la toile avant qu'elle ne retombe.
Consigne	les joueurs tenant la partie bleue de la toile se retrouvent au centre, se disent bonjour et changent de place avec les joueurs de la partie opposée

A la fin on peut essayer toutes les couleurs ensemble dans une salade de couleurs.

Nb : jeu à faire lentement au cycle 1.

Jeu n° 7 : Les crocodiles dans le lac

Objectif

Apprendre à jouer ensemble

Matériel

un parachute

Durée du jeu

4 à 10 min

But du jeu

Se déplacer sous la toile et attraper les joueurs

Déroulement

tout le groupe est assis, les pieds sous la toile du parachute qui reste tendue. Un premier crocodile va plonger sous la toile dans le lac et choisira deux pieds qui lui plaisent, ceux d'un joueur assis qui va devenir :

Variante 1 :

Soit crocodile à sa place et le premier joueur vient s'asseoir à genoux à la place du nouveau crocodile. Jusqu'à ce que tous les joueurs soient devenus une fois crocodiles. Bien entendu pendant que le crocodile cherche, l'eau du lac s'agite et n'est plus du tout calme !

Variante 2 :

Soit un autre crocodile jusqu'à ce que tous les joueurs soient crocodiles dans le lac !

Alors l'enseignant enlève la toile du parachute et endort tous les crocodiles.

Puis il va réveiller un joueur bien endormi qui va en réveiller un autre et ainsi de suite.

Consigne

le crocodile doit bien tirer les deux pieds afin que le joueur comprenne nettement qu'il doit plonger lui aussi dans le lac.

Nb : Ce jeu avec tous les crocodiles dans le lac peut être un jeu pour terminer une séquence puisque la toile du parachute est retirée et ainsi créer un moment de retour au calme, l'animateur ou l'enseignant(e) décidant du moment idéal pour les réveiller.

Faire enlever les lunettes des crocodiles plongeant dans le lac.

Jeux pour la rencontre « USEP »

Atelier USEP n°1- Jeux avec un parachute et des ballons ou balles

Jeu n° 1 a : La balle qui roule

Objectif	faire ensemble
Matériel	un parachute, une balle.
Durée du jeu	3 min
But du jeu	Faire rouler la balle sur le parachute
Déroulement	Faire bouger le parachute, afin que la balle roule dessus.
Consigne	faire tourner cette balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou). Pour aller plus loin : faire rouler la balle dans un seul sens et compter le nombre de tours et en cas de sortie hors du parachute réintroduire une ou deux fois la balle jusqu'à ce que chacun ait compris ce que cela entraîne à faire : uniquement soulever ou baisser la toile quand la balle passe devant soi.

Nb : Bien indiquer que la balle roule et ne saute pas encore. Seul l'enseignant récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour les ramasser.

Jeu n° 1 b : La balle qui saute

Objectif	créer une cohésion de groupe
Matériel	un parachute, 3 balles.
Durée du jeu	2 min
But du jeu	Faire bouger le parachute, afin que la balle saute dessus
Déroulement	Introduire une balle qui va sauter sur le parachute.
Consigne	faire sauter cette balle sans qu'elle sorte du parachute (ni qu'elle tombe dans le trou central pour un parachute à trou), pendant 15 secondes. Introduire une 2ème balle. Faire sauter les balles pendant 15 secondes. Introduire une 3ème balle. Faire sauter les balles pendant 15 secondes

Nb : Préciser au début du jeu que seul l'enseignant récupère la balle tombée sauf si un volontaire est désigné avant pour les ramasser.

Jeu n° 1 c : Le feu d'artifice

Objectif

faire ensemble.

Matériel

un parachute, une dizaine de balles.

Durée du jeu

3 min

But du jeu

Faire bouger la toile, afin d'envoyer toutes les balles en dehors du parachute

Déroulement

Diviser le groupe en deux.

Un groupe vide le parachute et l'autre réintroduit les balles dans le parachute, au fur et à mesure qu'elles sortent.

Consigne

Envoyer les balles pour qu'elle sorte du parachute (ou tombe dans le trou central pour un parachute à trou), pendant 15 secondes.
Echanger les rôles.

Atelier USEP n° 2- Jeux avec un parachute

Jeu n° 2 : Le chat et les poissons

Objectif

faire ensemble.

Matériel

un parachute

Durée du jeu

6 à 8 min

But du jeu

Faire bouger la toile, afin d'empêcher le chat d'attraper un poisson

Déroulement

Un chat désigné parmi les joueurs enlève ses chaussures pour marcher à 4 pattes **SUR** la toile du parachute. Un ou deux poissons sont aussi désignés pour se déplacer **SOUS** la toile. A un signal de l'enseignant, le chat va essayer d'attraper un poisson mais tous les joueurs remuent la toile pour l'en empêcher. Soit on instaure une durée maximum (1 mn ou 30 s selon l'âge des joueurs) soit le jeu dure jusqu'à ce que le chat ait réussi à attraper un poisson.
Puis on change de chat et de poissons.

Consigne

bien remuer la toile pour retarder la prise des poissons



2. Jeux de coopération avec une balle géante.



Le matériel :

Une balle géante (Ø de la balle supérieur ou égal à 70 cm)

Remarques :

La taille géante de la balle induit de fait la nécessité de coopérer pour la transporter, la déplacer ou la lancer.

Le jeu avec une balle géante permet de développer des compétences :

- Sur le plan moteur, l'élève doit être capable de :
 - Contrôler, manipuler la balle, seul ou à plusieurs.
 - S'équilibrer en fonction de la balle et en fonction des autres joueurs.
 - S'avoir se déplacer avec la balle géante.

- Sur le plan cognitif, l'élève doit être capable de :
 - Mettre en place des stratégies : se répartir de manière efficace autour de la balle.
 - S'approprier des règles de fonctionnement.

- Sur le plan relationnel, l'élève doit être capable de :
 - Accepter que tous les membres de l'équipe aient un rôle équivalent.
 - Aider les joueurs malhabiles en leur faisant prendre conscience de leur importance au regard de l'équipe.
 - S'efforcer de s'engager dans l'activité et ainsi contribuer à la construction de « l'estime de soi ».

Jeux de découverte et d'appropriation du matériel

Jeu n° 1 : La Kin-balle nommée

Objectif	S'approprier le matériel et l'espace
Matériel	une balle géante
Durée du jeu	4 à 8 min
But du jeu	Faire rouler la balle géante
Déroulement	Les joueurs forment un cercle. Le meneur se place au milieu du cercle avec la balle. Il fait rouler le ballon jusqu'au joueur nommé. L'élève nommé nomme à son tour un autre joueur et fait rouler la balle jusqu'à lui. Ainsi de suite

Jeu n° 2 : La balle géante qui roule

Objectif	Manipuler, contrôler la balle
Matériel	une balle géante
Durée du jeu	4 à 5 min
But du jeu	Faire rouler la balle géante
Déroulement	Le groupe est divisé en plusieurs équipes, matérialisées par des couleurs. Au signal de l'enseignant, l'équipe nommée doit faire rouler la balle géante pour la déplacer d'un point A au point B, en un minimum de temps. Faire tourner les équipes.

Jeu n° 3 : Le chat et les souris

Objectif	Contrôler la balle
Matériel	une balle géante, des chasubles pour les chats
Durée du jeu	4 à 6 min
But du jeu	Pour les chats : toucher les souris avec la balle. Pour les souris : éviter le ballon
Déroulement	Les élèves sont répartis dans l'espace de jeu. Les chats font rouler la balle afin de toucher un maximum de souris. Lorsqu'une souris est touchée, elle s'assoie. Lorsque les souris sont presque toutes assises ou lorsque le temps est trop long, échangez les rôles.
Consigne	faire rouler le ballon pour toucher les souris

Nb : délimiter le terrain, en fonction du nombre et de l'âge des joueurs.

Jeux pour la rencontre « USEP »

Atelier USEP n° 3 - Jeux avec une balle géante



Jeu n° 1 : Tomato-Kin

Objectif

Manipuler, contrôler la balle

Matériel

une balle géante

Durée du jeu

4 à 6 min

But du jeu

Faire rouler la balle géante

Déroulement

Deux équipes : une équipe en cercle (les pieds derrière la ligne du cercle) ; l'autre équipe à l'intérieur du cercle.
 Les joueurs sur le cercle doivent toucher les joueurs à l'intérieur avec la balle en poussant ou frappant fort la balle.
 Les joueurs qui sont à l'intérieur doivent esquiver la balle.
 Lorsqu'un joueur est touché par la balle, il prend la place de celui qui a fait rouler la balle.

Atelier USEP n° 4 - Jeux avec une balle géante

Jeu n° 2 : La balle brûlante

Objectif

Contrôler et maîtriser la balle

Matériel

plusieurs balles géantes (> 46 cm), des chasubles pour matérialiser les 2 équipes

Durée du jeu

4 à 6 min

But du jeu

Lever les balles pour les lancer dans l'autre terrain

Déroulement

Les joueurs d'une équipe doivent lever et envoyer le plus de balles géantes dans l'autre camp, en restant dans leur propre camp.
 L'équipe adverse en fait de même.
 Consigne : au signal, chacun envoie une balle sur l'autre terrain, puis lève et renvoie celles qui arrivent

3. Jeux de coopération avec le matériel de l'école

Jeux de découverte et d'appropriation du matériel

Jeu n° 1 a : L'île aux trésors 1

Objectif	Comprendre les règles de jeu
Matériel	De nombreux objets de l'école (sac de graines, anneaux, cerceaux, brique , ...) des tapis pour les réserves (rouge et bleu)
Durée du jeu	4 à 8 min
But du jeu	Transporter des objets du tapis rouge au tapis bleu
Déroulement	Les élèves de la classe fonctionnent ensemble. Les objets sont sur un des tapis. Au signal de l'enseignant, les élèves transportent un à un, tous les objets de la maison rouge et les déposent dans la maison bleue..
Consigne	Vous transportez les objets un par un, de la maison rouge jusqu'à la maison bleue

Jeu n° 1 b : L'île aux trésors 2

Objectif	Comprendre et mettre en place les règles, apprendre à coopérer
Matériel	De nombreux objets de l'école (plus ou moins encombrants, ...) ; des tapis pour les réserves (rouge et bleu), des plots pour séparer le chemin « aller » et le chemin « retour »..
Durée du jeu	4 à 8 min
But du jeu	Transporter des objets du tapis rouge au tapis bleu
Déroulement	Les élèves de la classe fonctionnent ensemble. Les objets petits et volumineux sont sur un des tapis. Au signal de l'enseignant, les élèves vident complètement la maison rouge et remplissent la maison bleue.
Consigne	Vous transportez les objets un par un, seul ou à plusieurs, de la maison rouge jusqu'à la maison bleue. Vous revenez par un autre chemin

Jeux pour la rencontre « USEP »



Atelier USEP n° 5 - Jeux avec des objets plus ou moins encombrants

Jeu n° 1 : Les déménageurs

Objectif	Mettre en place les règles, apprendre à coopérer.
Matériel	De nombreux objets de l'école (plus ou moins encombrants, ...) ; des plots matérialisant des « portes » pour organiser les déplacements en évitant les collisions frontales ; des tapis pour les réserves (rouge et bleu pour chaque équipe).
Durée du jeu	4 à 8 min
But du jeu	Transporter des objets du tapis rouge au tapis bleu
Déroulement	2 équipes. Deux parcours sont installés en parallèle. Les objets petits et volumineux sont sur un les tapis rouge. Dans chaque maison rouge, on trouve le même type d'objet et le même nombre d'objets. Au signal de l'enseignant, les équipes vident complètement leur maison rouge et remplissent leur maison bleue.
Consigne	Vous transportez les objets un par un, seul ou à plusieurs, de la maison rouge jusqu'à la maison bleue. Vous revenez par un autre chemin.
Critères de réussite	vider la maison de son équipe plus rapidement que l'équipe adverse

Atelier USEP n° 6 - Jeux avec une corde.



Jeu n° 2 : Tir à la corde

Objectif

Coopérer dans un même effort

Matériel

Une corde d'environ 10 mètres, 1 plot portant 1 cerceau, 2 foulards de couleurs différentes.

But du jeu

Tirer sur la corde et faire passer le foulard de l'équipe adverse à travers le cerceau

Déroulement

Les deux équipes se répartissent d'un côté et de l'autre de la corde. Un foulard est noué devant le premier de chaque équipe. Le milieu de la corde est au niveau du cerceau.

Au signal, chacun tire de son côté.

L'équipe qui réussit faire passer le foulard de l'équipe adverse à travers le cerceau, a gagné



U.S.E.P. 44

FAL – 9 rue des Olivettes – BP 74107 – 44041 NANTES cedex 1

Tel : 02 51 86 33 26 – fax : 02 51 86 33 29

courriel: usep44@fal44.org - Site : www.usep44.org